

ASA
200
24 EXP.

SUPERMURKS





Autor

Thomas Janowski

Illustrationen

Vincent Leppert

Lektorat

Danny Keller



Über SuperMURKS	4
Kapagnenkonzept	4
Basisregeln	4
Fertigkeiten	4
Spezialisierungen	4
Gimmicks	4
Das Würfelsystem	4
Standardwurf	5
Vergleichswurf	5
Glückswürfel	5
Und wie wird gewürfelt?	5
Mathematische Formeln	5
Die Philosophie des Stunts	5
Kampf	6
Überraschungsrunde	6
Initiative	6
Aktion	6
Angriff	6
Deckung	7
Ringergriff	7
Gegner	7
Statisten	7
Kampf gegen Statisten	7
Kampf gegen Horden von Statisten	7
Nebendarsteller	8
Hauptrollen	8
Sonstige Regeln	8
Furcht	8
Kontakte	8
Sichtverhältnisse	8
Wunden heilen	8
Charakterbau	9
Konzept	9
Geburtsgimmicks	9
Supergimmicks	9
Attributsfertigkeiten	9
Talentfertigkeiten	9
Spezialisierungen	9
Feinschliff	9
Waffen	9
Verteidigung	10
Initiative	10
Rüstung	10
Wunden	10
Glückswürfel	10
Furcht	10
Tabellen zum zufälligen Charakterbau	10
Gimmicks	11
Geburtsgimmicks	11
Supergimmicks	11
Superschwächen	16



Fertigkeiten	17
Attributsfertigkeiten	17
Talentfertigkeiten	17
Spezialisierungen	19
Erfahrung	20
Verteilung von Erfahrung	20
Verbessern des Charakters	20
Die SuperMURKS-Kampagne	21
Die Welt	21
Klassische Superhelden	21
Moderne Superhelden	21
Mangahelden	21
Charakterkonzept	21
Herkunft der Kräfte	21
Motive des Helden	21
Das Kostüm	22
Die Geheimidentität	22
Ressourcen	22
Gruppierungen	22
Der Superschurke	22
Konzept	23
Die Werte	23
Die Handlanger	23
Der Abgang	23
Neue Fertigkeiten	24
Superkräfte	24
Neue Gimmicks	24
Superheld	24
Das Signal	24
SuperMURKS Charakterbogen	25

UEBER SUPERMURKS

SuperMURKS ist ein Kampagnenmodul für MURKS, dem Multifunktionsfähigem Universellem Rollenspiel Komplett System.

Es wird empfohlen sich das MURKS-Grundregelwerk zu erwerben.

Für jeden, der dieses Regelwerk noch nicht besitzt beinhaltet dieses Kampagnenmodul die MURKS-Ultra-Light-Regeln, die es ermöglichen in kürzester Zeit einen Superheldencharakter zu erstellen.

Für längere Kampagnen sind allerdings die Grundregeln erforderlich.

KAMPAGNENKONZEPT

SuperMURKS beinhaltet Regeln und Hintergrund Ideen für Superhelden, wie man sie aus unzähligen Comics kennt.

Superhelden sind meistens normale Menschen, die durch einen Unfall, einem besonderen Gegenstand oder maßlosem Ehrgeiz anders als andere Menschen geworden sind.

Einige können fliegen, andere haben einen Röntgenblick und andere wiederum können ihr Aussehen verändern.

Aber es gibt einen Punkt, den alle Superhelden gemeinsam haben: Sie setzen ihre Kräfte für das Gute und für die Schwachen ein.

Sie retten entführte Kinder, jagen Verbrecher und helfen alten Damen über die Straße (in einigen Städten schafft das nur ein Superheld!).

Alles wäre recht einfach, wenn es da nicht die Superschurken geben würde. Sie sind eigentlich wie die Helden, nur Böse.

Mit SuperMURKS ist man in der Lage den Epischen Kampf zwischen Gut und Böse zu führen.

BASISREGELN

Die Spielmechanismen bei MURKS sind bewußt einfach gehalten. Es gibt nur eine Art des Würfeln und es gibt ein paar feststehende Begriffe, die der Einfachheit halber erklärt werden.

FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten spiegeln die allgemeinen Fähigkeiten des Charakters wieder. Es gibt zwei Arten von Fertigkeiten: Attributs- und Talentfertigkeiten.

Attributsfertigkeiten repräsentieren die körperlichen und geistigen Eigenschaften des Charakters, während die Talentfertigkeiten das Können des Charakters repräsentieren.

Fertigkeiten haben einen Wert, der als Rang bezeichnet wird. Wenn also im Spiel von einem Rang die Rede ist, ist immer der Wert einer Fertigkeit gemeint.

Fertigkeiten haben immer einen Rang von 1 bis 5. Ausnahmen sind die übernatürlichen Talentfertigkeiten, die auch einen Rang von 0 haben können. Ränge über 5 sind nicht möglich.

Sobald ein Charakter Rang 3 in einer Fertigkeit erreicht hat, erhält er ein kostenloses Gimmick, einem sogenannten Attributsgimmick.

SPEZIALISIERUNGEN

Jeder Charakter ist in der Lage sich in mehreren Bereichen zu spezialisieren.

Spezialisierungen sind etwas enger gefasst als Fertigkeiten. Während die Fertigkeiten nur das grobe Feld des Könnens abdecken, so repräsentiert die Spezialisierung die besonderen Stärken des Charakters.

Spezialisierungen haben einen Wert zwischen 0 und 5, der regeltechnisch als Stufe bezeichnet wird.

Wenn also im Spiel von Stufe geredet bzw. geschrieben wird, so ist immer eine Spezialisierung gemeint.

Kleine Anmerkung

SuperMURKS behandelt die Thematik der Superhelden. Es sind einige Beispiele aufgeführt, wie Superhelden entstehen, allerdings sind diese Methoden ein reines Produkt der Fantasie und funktionieren in der Wirklichkeit nicht.

Ich bitte also darum, dass sich niemand in radioaktiven Schlamm legt, um Superkräfte zu erhalten. Auch die anderen hier erwähnten Methoden sind eher ungesund und führen nicht zum gewünschten Ergebnis.

GIMMICKS

Ein elementarer Bestandteil bei MURKS sind die Gimmicks. Gimmicks sind besondere Fähigkeiten oder bestimmte Merkmale des Charakters, wie z.B. attraktives Aussehen, spezielle Kampfmanöver, Kontakte etc.

In diesem Kampagnenmodul sind nur ein paar Geburtsgimmicks und die Supergimmicks aufgeführt. Mehr Gimmicks sind im MURKS-Grundregelwerk zu finden.

DAS WUERFELSYSTEM

Rollenspiel basiert in erster Linie auf die Interaktion zwischen dem Spielercharakter (SC) und dem Spielleiter (SL), aber manchmal kommt es dann doch zu Situationen, in denen der SL eine Entscheidung haben möchte, ob ein SC eine Aktion schafft oder nicht.

In solchen Situationen ist ein Würfelwurf hilfreich.

Es gibt zwei Arten von Würfelwürfen: Der Standardwurf und der Vergleichende Wurf.

STANDARDWURF

Der Standardwurf wird eingesetzt, wenn die Schwierigkeit abschätzbar ist, wie z.B. das Erklimmen einer Mauer.

Zuerst legt der SL die Schwierigkeit fest. Dieser Wert wird als Zielzahl (kurz ZZ) bezeichnet und muss von dem Spieler mit seinem Wurf überboten werden.

Folgende Tabelle kann als Maßstab genommen werden:

Schwierigkeit	Zielzahl
Leicht	5
Durchschnitt	10
Schwierig	15
Schwer	20
Nahezu unmöglich	25
Unmöglich	30
Wahnsinn	35+

VERGLEICHSWURF

Ein Vergleichswurf wird angewendet, wenn ein weiterer SC oder Nichtspielercharakter (NSC) beteiligt ist und das Ziel der Aktion ist.

In dem Fall würfeln beide Charaktere, wobei derjenige, der den Wurf initiiert hat das höhere Ergebnis erzielen muss, um erfolgreich zu sein.

Vergleichswürfe werden standardmäßig im Kampf eingesetzt, aber auch viele Soziale Interaktionen verlangen einen Vergleichswurf.

GLUECKSWUERFEL

Jeder Charakter hat eine gewisse Anzahl an Glückswürfeln. Glückswürfel kann der Charakter nach einem Würfelwurf einsetzen, um sein Ergebnis zu verbessern. Er würfelt einen zusätzlichen Würfel, der auf das Ergebnis hinzugerechnet wird.

Hat der Charakter Boni oder Mali auf Glück, so werden diese auf den Glückswürfel angerechnet.

Glückswürfel regenerieren sich am Anfang einer jeden Spielsitzung.

UND WIE WIRD GEWUERFELT?

Der Würfelwurf wird von drei Faktoren beeinflusst: eine Attributsfertigkeit, eine Talentfertigkeit und evtl. eine Spezialisierung.

Der SL entscheidet zunächst, welche Talentfertigkeit für die entsprechende Situation passend ist. Unter Umständen kommen sogar zwei oder mehrere Talentfertigkeiten in Frage. In diesem Fall darf der Spieler selbst entscheiden, welche er nimmt.

Gleichzeitig muss der SL bestimmen, auf welcher Attributsfertigkeit der Würfelwurf basiert. Auch hier kommen evtl. mehrere in Frage. Sollte dies der Fall sein kann der Spieler wieder selbst entscheiden.

Zu guter letzt kann der SL noch eine Spezialisierung vorschlagen, die angewendet werden kann. Der betreffende Spieler kann aber auch einen anderen Vorschlag machen, wenn er eine passende Spezialisierung besitzt. Der SL hat in diesem Fall aber das letzte Wort.

Dann wird gewürfelt. MURKS verwendet ausschließlich 10-seitige Würfel (im folgenden als w oder w10 bezeichnet).

Der Spieler nimmt eine Anzahl von Würfeln gleich der Ränge in der ausgewählten Talentfertigkeit. Anschließend würfelt er alle und wählt zwei Würfel aus, die er zusammen addiert (er muss nicht immer die besten Würfelergebnisse nehmen, wenn er dies nicht will).

Zeigt einer der Würfel eine 10 (auf den meisten Würfeln als 0 gekennzeichnet), darf der Würfel nochmals gewürfelt werden. Das Ergebnis wird auf die 10 hinzuaddiert.

Nachdem er das Ergebnis der Würfelwurfes ermittelt hat, addiert er eventuelle Boni der Talentfertigkeit auf das Ergebnis. Das selbe macht er mit dem Bonus der vorher bestimmten Attributsfertigkeit.

Anschließend wird die Stufe und eventuell vorhandener Bonus der gewählten Spezialisierung auf das Ergebnis addiert.

Ist das Ergebnis höher als die ZZ bzw. der Würfelwurf des Gegners, so ist der Wurf geschafft. Der Unterschied wird als Erfolgswert bezeichnet und sagt aus, wie gut man das ganze geschafft hat.

Ist das Ergebnis niedriger oder gleich der ZZ oder dem gegnerischen Ergebnis, so hat man die Aktion nicht geschafft. Der Unterschied zwischen den beiden Werten ist der Misserfolgswert, der aussagt, wie schlecht man war.

Ist durch die Regeln oder durch ein vorgefertigtes Abenteuer ein Würfelwurf bereits vorgegeben, so wird er in folgender Weise beschrieben:

$$\ll \text{Attributsfertigkeit} + \text{Talentfertigkeit} (\text{Spezialisierung}) \gg$$

MATHEMATISCHE FORMELN

Bitte nicht bei der Überschrift erschrecken!

Der Autor will nur anmerken, dass, wenn dividiert wird immer mathematisch gerundet

wird. Alle Nachkommastellen von 1 bis 4 werden ab- und 5-9 werden aufgerundet. Der Spielleiter kann natürlich anders entscheiden.

DIE PHILOSOPHIE DES STUNTS

Rollenspiel lebt in erster Linie von Beschreibungen. Spätestens wenn man zum X-ten Mal den Satz „Ich schieß drauf!“ oder „Ich würfel mal, ob ich ihn überreden kann.“ hört, verlangt es nach mehr.

Im Rollenspiel kommt erst richtig Atmosphäre auf, wenn man einzelne Handlungen beschreibt.

Ein „Ich ziehe meine beiden Wummen, spring mit dem Bauch auf den Tisch und während ich über die Tischplatte rutsche pumpe ich meine Magazine in den Bauch von diesem Tentakelschleimmonster!“ klingt doch viel besser als ein „Ich schieß drauf!“

Beschreibungen machen das Spiel dynamischer und sorgen für mehr Spaß.

Beschreibungen sind allerdings nicht nur im Kampf schön, sondern auch in anderen Situationen.

Ein „Ich betrete den Saloon, schau mich um und geh direkt zu dem Wirt, wo ich ein Bier und eine Info bestelle.“ klingt besser als ein „Ich hör mich mal um.“

Wenn man einen Dialog direkt ausspielt und anschließend würfelt macht es in der Regel mehr Spaß, als wenn der Spieler sagt, dass er Person A überreden möchte.

MURKS belohnt gutes Rollenspiel. Jede beschriebene Aktion, sei es im Kampf, innerhalb einer sozialen Interaktion oder beim Kochen, wird mit einem zusätzlichen Würfel belohnt, den der Spieler würfeln darf (er behält aber weiterhin nur seine zwei Würfel).

Der SL kann selbstverständlich auch wichtige NSC mit Bonuswürfeln belohnen, wenn er die Aktionen entsprechend beschrieben hat.

KAMPF

Das MURKS Kampfsystem ist regeltechnisch einfach gehalten, gibt aber auch gleichzeitig die Möglichkeit sehr viele unterschiedliche Aktionen im Kampf einfließen zu lassen.

Das Regelsystem baut darauf auf, dass die Spieler ihre Aktionen im Kampf beschreiben, so dass Kämpfe nicht zu reinen Würfelorgien werden.

Jeder Kampf ist in mehrere Kampfunden eingeteilt. Eine Kampfunde dauert 6 Sekunden, so dass in einer Minuten 10 Kampfunden durchgeführt werden können.

ÜBERRASCHUNGSRUNDE

Sollte es einer der im Kampf beteiligten Parteien gelungen sein, einen erfolgreichen Hinterhalt zu legen, so dürfen die überraschten Charaktere in dieser Runde sich nur verteidigen, aber ansonsten keine anderen Aktionen durchführen.

Muss sich der Überraschte verteidigen, so erhält er keinen seiner Boni auf den Würfelwurf. Er würfelt nur mit die reguläre Würfelanzahl.

Hat er einen Malus (z.B. durch niedrige Intelligenz), so bleibt dieser natürlich.

INITIATIVE

Sämtliche im Kampf befindlichen Personen würfeln zuerst eine Initiative (Ausstrahlung + Beste Kampffertigkeit (Spez: Initiative)).

Derjenige, der das höchste Würfelergebnis erzielt hat fängt an, anschließend agiert der nächst höhere usw.

Die gewürfelte Initiative bleibt bis zum Ende des Kampfes und wird nicht vor jeder Runde neu ermittelt.

Sollte durch den Einsatz von Gimmicks jemals die Initiative 0 oder weniger erreichen, so muss der betroffene Charakter eine Aktion darauf verwenden eine neue Initiative zu würfeln.

Eine Veränderung der Initiative während des Kampfes ändert auch die Reihenfolge der agierenden Charaktere.

AKTION

Jeder Spieler hat pro Runde genau eine Aktion. In seiner Aktion kann der Charakter genau eine Handlung durchführen, z.B. angreifen, seine Initiative neu würfeln, sich anschleichen, eine Mauer hochklettern etc.

Innerhalb seiner Aktion kann der Charakter sich auch beliebig bewegen, sofern die zu überbrückende Entfernung nicht zu groß (Entscheidung des SL).

Der Charakter hat auch die Möglichkeit abzuwarten, um erst dann zu handeln, wenn jemand anders gehandelt hat. Am Ende der Runde muss er allerdings die Aktion durchgeführt haben, ansonsten verfällt sie.

Jeder Charakter hat in seiner Aktion auch die Möglichkeit freie Aktionen durchzuführen. Dies wäre z.B. Waffe ziehen, einen Kurzen Satz zurufen und andere weniger zeitintensive Aktionen.

ANGRIFF

Sollte sich der Spieler entscheiden einen Angriff durchzuführen, würfelt er mit der entsprechenden Waffe (Geschicklichkeit + Nah- bzw. Fernkämpfer (Spez: entsprechende Waffe)), wobei es für einen beschriebenen Angriff einen zusätzlichen Würfel gibt.

Die Zielperson würfelt mit seinem Verteidigungswert, wobei eine gut beschriebene Verteidigung ebenfalls einen Bonuswürfel gibt. Ist der Angriff erfolgreich, so wird zunächst der Erfolgswert bestimmt (unterschied zwischen Angriffs- und Verteidigungswurf) und auf den Erfolgswert der Schadensbonus der verwendeten Waffe addiert. Dies ist der Schaden, den die Zielperson erhält.

Von dem Schaden wird zunächst die Rüstung der Zielperson abgezogen. Anschließend wird der Restschaden durch die Muskelkraft der Zielperson dividiert. Der errechnete Wert sind dann die erhaltenen Wunden.

Sollte die Zielperson inzwischen mehr Wunden eingesteckt haben, als er an Wundenpuffer besitzt, so muss er einen Wurf auf Willenskraft + Willenskraft (Spez: Zähigkeit) gegen die überzähligen Wunden schaffen, um stehen zu bleiben.

Misslingt dieser Bewußtseinswurf, sinkt er zu Boden und ist bewußtlos oder Tod (Wahl des Spielleiters).

DECKUNG

Der Charakter kann seine Aktion aufwenden, um eine Deckung aufzusuchen. Jede Art von Deckung ist erlaubt, so lange sie einigermaßen plausibel ist.

Jede Art von Deckung (Tisch, Kiste mit Styroporkugeln, Steinmauer, Stapel Kopierpapier etc.) gibt einen Bonus von +3 auf den Verteidigungswurf gegen sämtliche Fernangriffe.

Gegen Nahkampfangriffe hilft keine Deckung. Wenn der Charakter einmal in Deckung ist, hat er den Bonus so lange, wie er in dieser Deckung bleibt. Er erhält allerdings einen Malus von -2 auf Wahrnehmungswürfe.

RINGERGRIFF

Um einen Ringergriff anzuwenden, kann der Charakter jede Spezialisierung einsetzen, mit der er jemanden festhalten kann, wie z.B. Ringen, Judo, Catchen usw.

Ein Ringergriff wird anstelle eines Normalen Angriffs durchgeführt und verläuft nach den selben Regeln, außer, dass der Ringergriff keinen Schaden verursacht.

Der Gegner im Ringergriff kann nicht handeln und erhält einen Malus auf alle Verteidigungen, wie der Ringer Stufen in der angewendeten Spezialisierung besitzt.

Das Opfer kann sich in seiner Aktion mittels Muskelkraft + Nahkämpfer (Spez: Ringer, Judo etc.) befreien, wobei der Angreifer mit Muskelkraft + Nahkämpfer (Spez: Ringer, Judo usw.) verteidigt.

700 GEGNER

MURKS unterscheidet zwischen drei Arten von Gegnern: Statisten, Nebendarstellern und Hauptrollen.

STATISTEN

Statisten sind die einfachsten Gegner, die man haben kann. Sie haben keine Namen (zumindest keine relevanten – sie heißen entweder Bob, Bill oder Uwe).

Ihre Aufgabe ist es, die Zuschauer bzw. die Spieler zu belustigen.

Statisten bekommen einen Gagewert zugewiesen, der zwischen 1 und 3 liegt.

Der Gagewert gibt an, wie viele Würfel der Statist würfeln darf und was für Boni er erhält.

Statisten haben niemals Glückswürfel.

Beispiel: Ein Statist mit dem Gagewert 2 darf bei jedem Würfelwurf 2 Würfel würfeln und hat einen Pauschalbonus von +2, egal auf was für einer Spezialisierung. Zusätzlich verursacht seine Waffe +2 Schaden und er hat (optional) einen Rüstungsschutz von 2.

KAMPF GEGEN STATISTEN

Der Einfachheit halber werden Statisten immer in Vierergruppen eingeteilt. Jede Vierergruppe würfelt seine eigene Initiative. Sinkt die Initiative von einem in der Gruppe, so sinkt sie bei allen Gruppenmitgliedern.

Statisten haben keinen Wundenpuffer. Wenn sie getroffen werden, fallen sie um. Haben sie Rüstung, muss der erhaltene Schaden größer als die Rüstung sein.

Wenn Statisten entwapfnet wurden, erhalten sie keinen Bonus mehr auf ihren Schaden.

KAMPF GEGEN HORDEN VON STATISTEN

In einer Superheldenkampagne ist es üblich dass die Helden gegen lächerlich viele Gegner gleichzeitig kämpfen.

Superhelden können so viele Statisten gleichzeitig angreifen, wie sie Ränge in der entsprechenden Angriffsfertigkeit haben (Nahkämpfer, Fernkämpfer, Magier etc.).

Der Charakter führt nur einen Angriff durch und die Zielstatisten machen einen gemeinsamen Verteidigungswurf, den derjenige mit dem höchsten Gagewert durchführt.

Jeder zusätzliche Statist gibt seinen Gagewert als Bonus auf den Verteidigungswurf.

Es besteht auch die Möglichkeit, dass mehrere Statisten gemeinsam angreifen, allerdings niemals mehr als 4 gleichzeitig.

Der Statist mit dem besten Gagewert würfelt normal den Angriff.

Jeder Statist, der ihn unterstützt gibt seinen Gagewert als Bonus auf den Angriffswurf.

NEBENDARSTELLER

Nebendarsteller sind etwas besser als Statisten. Sie haben keinen Gagewert, sondern jede Fertigkeit hat einen eigenen Wert, der zwischen 1 und 3 liegt.

Spezialisierungen können ebenfalls nicht höher als 3 sein.

Wie Statisten erhalten Nebendarsteller keine Glückswürfel, haben jedoch einen eigenen Wundenpuffer, der zwischen 5 und 15 liegt. Allerdings machen Nebendarsteller keine Bewußtseinswürfe, d.h. sie fallen sofort um, wenn ihr Wundenpuffer ausgeschöpft ist.

In der Regel besitzt jeder Nebendarsteller 2 bis 4 Gimmicks.

In besonderen Fällen kann der SL von diesen Regeln eine Ausnahme machen.

Es empfiehlt sich, dass der SL ein paar Standardnebendarsteller vorbereitet, die er spontan einsetzen kann.

HAUPTROLLEN

Widersacher in Hauptrollen sollten niemals ein zu einfacher Gegner sein – weder im Kampf noch in sozialen Interaktionen.

Sie werden von einer Aura des besonderen umgeben und kennen keine Gnade, wenn sie ihr Ziel erreichen wollen.

Hauptrollen können nach den selben Regeln wie Charaktere gebaut werden und beliebige viele Gimmicks besitzen, vielleicht auch sogar Gimmicks, die der Spielleiter bei Spielern niemals zulassen würde.

SONSTIGE REGELN

Im folgenden sind einige optionale Regeln aufgeführt, die für ein Superheldenspiel sinnvoll sind.

FURCHT

Manchmal gibt es furchteinflößende Gegner. Diese Wesen oder Charaktere besitzen dann einen Furchtwert.

Jeder Gegenspieler muss einen Wurf auf Willenskraft gegen diesen Wert schaffen, ansonsten versucht er dem Erzeuger der Furcht auszuweichen.

Sollte es ihm nicht möglich sein, hat er bis auf weiteres einen Malus von -4 auf Angriffe und Verteidigungen sowie soziale Interaktionen gegen den Furchterzeuger.

Sinkt während des Kampfes der Furchtwert des Gegners, so dürfen alle, die den ersten Furcht-Wurf nicht geschafft haben nochmals einen Wurf auf Willenskraft ablegen.

Steigt die Furchtstufe während des Kampfes, so müssen alle, die den vorherigen Wurf

geschafft haben, einen erneuten Wurf durchführen.

Ein Charakter kann seinen Furchtwert steigern, indem er als Aktion einen Wurf auf soziale Interaktion mit der Spezialisierung „Einschüchtern“ durchführt. Die Attributsfertigkeit basiert auf die Art des Einschüchterns.

Das Ergebnis ist für eine Runde lang der Furchtwert des Charakters.

KONTAKTE

Ein Charakter kommt in der Regel nicht aus dem Nichts, sondern er hat eine Vergangenheit. Er hat Leute kennengelernt, die bereits mehr vergessen haben als der Charakter jemals lernen wird.

Der Charakter hat Lehrmeister, Arbeitskollegen und Verwandte und er kennt mit Sicherheit Leute, die mehr auf dem Kasten haben als er selbst.

Um dies zu simulieren, hat MURKS den Regelmechanismus des Kontaktwurfes.

Der Spieler erklärt dem SL, was für einen Charakter er treffen möchte und worüber er Bescheid wissen sollte. Anschließend macht der Spieler einen Wurf auf Ausstrahlung + passende Talentfertigkeit (Spez: passende Spezialisierung) gegen eine vom Spielleiter bestimmte Zielzahl.

Die Zielzahl richtet sich nach der Schwierigkeit des Wissens, ist aber um 5 niedriger, als wenn der Charakter selbst den Wissenswurf machen möchte.

Das Kontaktieren der Person sollte allerdings immer etwas Zeit in Anspruch nehmen.

SICHTVERHÄLTNISSE

Manchmal kommt es vor, dass die Charaktere in ihrer Sicht durch Nebel oder Dunkelheit behindert werden.

In völliger Finsternis (bzw. wenn es Taghell ist für Nachtwesen) erhalten die Charaktere einen Malus von -4 auf alle Aktionen, für die sie etwas sehen müssen (inklusive Angriffe und Verteidigungen).

Im Dämmerlicht und im Nebel ist der Malus nur noch -2.

Besitzt ein Charakter Dämmerungssicht, so wird der Malus um 2 gesenkt. Hat er sogar Tag- und Nachtsicht, so erhält er keine Mali mehr.

Die Mali in Nebel können allerdings nicht durch Dämmerungssicht bzw. Tag/Nachtsicht negiert werden.

WUNDEN HEILEN

Sobald ein Charakter eine Spezialisierung hat, mit der er heilen kann, ist er in der Lage Wunden fachgerecht zu verbinden.

Er würfelt mit der entsprechenden Fertigkeit. Das Ergebnis ist die Anzahl an Wunden, die geheilt wurden. Jeder Charakter kann nur einmal nach jedem Kampf versorgt werden. Bewußtlose Charaktere kommen nach der Behandlung wieder zu Bewußtsein. Heilungen können nicht während eines Kampfes durchgeführt werden.

CHARAKTERBAU

Es gibt zwei Möglichkeiten einen Charakter zu bauen:

Zunächst kann man die MURKS-Standardregeln verwenden. Da Superhelden etwas besser sind als normale Menschen, erhalten sie 85 Punkte für Fertigkeiten, 40 Punkte für Spezialisierungen und vier Gimmicks (zusätzlich zu dem Bonusgimmick für Menschen).

Im Anhang findet man für diese Variante neue Gimmicks und Fertigkeiten.

Für alle die, die sich noch nicht entschieden haben ein MURKS-Regelwerk zu erwerben, stehen hier die MURKS-ULTRALIGHT Regeln zur Verfügung. Sie sind auch wunderbar für One-Shot-Sessions konzipiert.

KONZEPT

Zunächst entscheidet jeder Spieler, was er für einen Helden spielen möchte. Ist er ein maskierter Rächer, der eine Vorliebe für Technik hat, oder ist er ein genetisch veränderter Mutant.

GEBURTSGIMMICKS

Davon ausgehend, dass jeder Superheld ein (a)normaler Mensch ist, erhält jeder Charakter zunächst ein Geburtsgimmick. Dieses kann er aus der Liste auswählen, oder einfach auf Tabelle 1 würfeln, um es zufällig zu bestimmen.

SUPERGIMMICKS

Nun kann sich der Spieler drei Supergimmicks aussuchen.

Alternativ kann er auf den Tabellen 2 mittels eines w100 würfeln.

Wenn kein w100 zur Hand ist, nimmt man zwei w10, wobei man vorher bestimmt, welcher Würfel die Zehner- und welcher die Einerstelle anzeigt.

ATTRIBUTFERTIGKEITEN

Nun kann der Spieler eine seiner Attributfertigkeiten auf Rang 3 setzen. Die restlichen erhalten Rang 2.

Die Attributfertigkeit, die auf 3 gewählt wurde, erhält einen Bonus von +1. Als Mensch darf der Spieler einen weiteren +1 Bonus auf eine seiner Attributfertigkeiten verteilen (auch auf die Attributfertigkeit, die bereits einen Bonus besitzt).

TALENTFERTIGKEITEN

Der Spieler hat jetzt die Wahl zwei Talentfertigkeiten den Rang 3 zuzuordnen. Sechs weitere Talentfertigkeiten erhalten Rang 2.

Die restlichen Talentfertigkeiten bleiben auf Rang 1.

Anschließend darf der Spieler sich auf einer Talentfertigkeit seiner Wahl einen Bonus von +1 geben.

SPEZIALISIERUNGEN

Als letztes hat der Spieler die Möglichkeit Spezialisierungen zu wählen.

Jeweils zwei Spezialisierungen erhalten die Stufen 3, 2 und 1.

Anschließend darf sich der Spieler noch zwei Spezialisierungen aussuchen, die einen Bonus von +1 erhalten.

FEINSCHLIFF

Als letztes werden die Kampfrelevanten Werte eingetragen.

WAFFEN

Waffen können in Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen unterteilt werden. Die Ränge der entsprechenden Waffenfertigkeit wird in der Spalte „Würfel“ eingetragen.

Unter Boni wird der zusammengerechnete Bonus eingetragen, der sich aus dem Bonus von Geschicklichkeit und den Stufen inklusive Boni der passenden Waffenspezialisierung zusammensetzt.

In der Spalte „Schaden“ wird Bonusschaden eingetragen. Standardmäßig ist dies bei jeder Waffe 0, kann sich aber durch Gimmicks ändern.

Die Zeilen „Standard Nah“ und „Standard Fern“ sind für Angriffe, die mit einer Waffe durchgeführt werden, in der man keine Spezialisierung besitzt.

Zusammengefasst wird jeder Angriff auf <<Geschicklichkeit + Nahkämpfer bzw. Fernkämpfer (Spez: genutzte Waffenspezialisierung)>> gewürfelt.

MURKS hat keine gesonderten Werte für einzelne Waffen, sondern prinzipiell verursacht jede Waffe den gleichen Schaden. Dies kann durch Gimmicks verändert werden.

Superhelden haben meistens ziemlich ausgefallene Angriffe und der Spieler hat die Möglichkeit seiner Fantasie freien Lauf zu

lassen. Ein flammenwerfender Superheld ist genauso möglich, wie einer, der seine Opfer zu Boden starrt.

VERTEIDIGUNG

Jeder Charakter hat einen festen Verteidigungswert.

Er ist gleich <<Intelligenz + besserer von Nahkämpfer oder Fernkämpfer (Spez: Beste Waffenspezialisierung)>>.

INITIATIVE

Die Initiative des Charakter ist <<Ausstrahlung + besserer von Nahkämpfer oder Fernkämpfer (Spez: Initiative)>>.

RÜSTUNG

Standardcharaktere haben einen Rüstungsschutz von 0. Die kann sich aber durch Gimmicks ändern.

WUNDEN

Jeder Charakter hat 20 Wunden. Dies kann sich durch Gimmicks ändern.

GLUECKSWUERFEL

Jeder Charakter erhält Glückswürfel gleich der Ränge in „Glück“. Es ist möglich durch weitere Gimmicks zusätzliche Glückswürfel zu erhalten.

FURCHT

Jeder Charakter hat einen Furchtwert von 0. Dies kann sich durch Gimmicks ändern.

TABELLE 1 GEBURTSGIMMICKS

WIO	GIMMICK
1	Attraktiv
2	Durchschnittsgesicht
3	Dunkelsicht
4	Gross
5	Klein
6	Legendäre Attributsfertigkeit
7	Legendäre Spezialisierung
8	Legendäre Talentfertigkeit
9	Linguist
0	Unattraktiv

TABELLE 2 SUPERGIMMICKS

WIO	GIMMICK
01-02	Allesesser
03-04	Amorph
05-06	Aura
07-08	Betäubung
09-10	Die Kraft der Stimme
11-12	Durch die Wand gehen
13-14	Feuriger Angriff
15-16	Fliegen
17-18	Fluch
19-20	Gestaltwandler
21-22	Gummimensch
23-24	Gut ausgerüstet
25-26	Hellseher
27-28	Illusionist
29-30	Insektenbeine
31-32	Kalter Angriff
33-34	Mutant (Vier Arme)
35-36	Mutant (Vier Beine)
37-38	Mutant (Zwei Köpfe)
39-40	Mythischer Gegenstand
41-42	Präkognitiv
43-44	Psychokinet
45-46	Radar
47-48	Reicher Technikfreak
49-50	Röntgenblick
51-52	Säureangriff
53-54	Selbsteilung
55-56	Supercharisma
57-58	Superglück
59-60	Superpuste
61-62	Superrüstung
63-64	Superschnell
65-66	Supersportler
67-68	Superstärke
69-70	Superstur
71-72	Supertechniker
73-74	Superwahrnehmung
75-76	Superzäh
77-78	Stromschlag
79-80	Telepath
81-82	Teleporter
83-84	Tunnelgräber
85-86	Übermenschliche Immunität (Eis & Kälte)
87-88	Übermenschliche Immunität (Elektrizität & Plasma)
89-90	Übermenschliche Immunität (Feuer & Hitze)
91-92	Übermenschliche Immunität (Gifte & Krankheiten)
93-94	Übermenschliche Immunität (Säuren & Laugen)
95-96	Übermenschliche Intelligenz
97-98	Unsichtbar
99-00	Wasseratmer

TABELLE 3 SUPERSCHWÄCHEN

WIO	SCHWÄCHE
1	Benötigte Substanz
2	Besonderer Gegenstand
3	Blind
4	Materialanfälligkeit
5	Nur im Streß
6	Obdachlos
7	Unmenschliches Äußeres
8	Unnatürliche Aura
9	Verpflichtet
0	Zwangsneurose

GEBURTSGIMMICKS

Jeder Superheld darf sich ein Geburtsgimmick auswählen. Alternativ darf er auch einmal auf der Tabelle 1 würfeln.

Die meisten Gimmicks hier sind bereits im Grundregelwerk enthalten und sind entsprechend der Kampagne etwas verändert worden.

ATTRAKTIV

Der Superheld ist einfach nur gut aussehend. Er trägt immer das passende Kostüm oder die richtige Kleidung in seiner Freizeit. Er hat ein markant männliches Gesicht oder betont weibliche Züge.

Dies erleichtert dem Helden ungemein den Umgang mit anderen Menschen. Er erhält einen Bonus von +1 auf neutrale und positive Soziale Interaktionen.

DURCHSCHNITTSGESICHT

Der Superheld ist von Natur aus unauffällig. Er gehört zu der Sorte Mensch, die man sofort wieder vergißt, wenn man sie einmal gesehen hat. Selbst das Kostüm erscheint unauffällig.

Dies ermöglicht dem Charakter jedes mal einen zusätzlichen Würfel zu würfeln, wenn er sich unauffällig verhalten will.

DUNKELSICHT

Der Superheld ist in der Lage im Dunkeln zu sehen, als wenn es Tag wäre. Er erhält dadurch keine Nachteile in Dämmerung und Dunkelheit.

Andere sichtbehindernde Faktoren, wie z.B. Nebel oder verbundene Augen zählen normal.

GROSS

Der Superheld ist sehr groß.

Der Held erhält die Ränge in „Muskelkraft“ als Schadensbonus auf Nahkampfangriffe und als zusätzlichen Bonus auf Einschüchterungsversuche.

Im Gegenzug erhält er -3 auf Verstecken.

KLEIN

Der Superheld ist kleinwüchsig. Dadurch erhält er einen zusätzlichen Würfel, wenn er sich verstecken will.

LEGENDAERE

ATTRIBUTSFERTIGKEIT

Der Superheld ist in einer seiner Attributsfertigkeiten überdurchschnittlich begabt.

Eine Attributsfertigkeit nach Wahl erhält einen Bonus von +1.

LEGENDAERE SPEZIALISIERUNG

Der Superheld ist ein Naturtalent bei einer bestimmten Tätigkeit.

Er wählt eine bestimmte Spezialisierung, in der er jedesmal einen zusätzlichen Würfel würfeln darf, wenn er sie benutzt.

Dieses Gimmick beinhaltet unter anderem die Gimmicks „Begabter Bastler“, „Begabter Künstler“ und „Begabter Wissenschaftler“ der Grundregeln und sollte nur in einer Superheldenkampagne zugelassen werden.

LEGENDAERE

TALENTFERTIGKEIT

Der Superheld ist in einer seiner Talentfertigkeiten überdurchschnittlich begabt.

Eine Talentfertigkeit nach Wahl erhält einen Bonus von +1.

LINGUIST

Der Charakter kann sämtliche Sprachen sprechen, die für die Kampagne relevant sind.

UNATTRAKTIV

Der Superheld ist wahrscheinlich der furchtbarste Superheld, der jemals für das Gute gekämpft hat. Auch wenn er sein Herz am rechten Fleck hat, so ist er einfach nur häßlich.

Er erhält einen Malus von -1 auf positive soziale Interaktionen.

Negative soziale Interaktionen erhalten einen Bonus von +1.

Zusätzlich erhält er eine Furchtstufe in Höhe seiner Ränge in Ausstrahlung x5.

SUPERGIMMICKS

Jeder Superheldencharakter darf sich ein Supergimmick auswählen. Er darf insgesamt drei Supergimmicks wählen, wenn er sich eine Superschwäche auswählt.

Der Spieler kann auch alternativ auf der Tabelle 2-1 bis 2-4 würfeln, um seine Superkräfte zufällig zu ermitteln.

ALLESESSER

Der Superheld ist in der Lage, alles zu essen und zu verdauen. Er kann pro Aktion so viel Kilogramm Material verschlucken, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt. Er kann maximal so viel Kilogramm verschlucken, wie er Ränge in „Superkräfte“ x3 hat.

Für jedes gespeicherte Kilogramm, kann er sich einen Bonus von +1 auf Rüstung oder +2 Schaden geben.

Alternativ kann er pro eingesetzten Kilogramm eine Wunde heilen.

Zusätzlich kann er 5 Kilogramm verbrauchen, um einen Glückswürfel zu erhalten. Der jeweilige Bonus hält immer nur eine Runde.

AMORPH

Der Superheld kann seinen Körper verändern wie eine Amöbe. Er kann sich verflüssigen und so z.B. durch Türschlitze hindurch fließen. Durch diese Fähigkeit erhält der Held einen Rüstungsschutz in Höhe seiner Ränge in „Superkräfte“.

AURA

Dem Superheld umgibt eine Aura, die sehr ungesund für Angreifer ist. Er strahlt z.B. starke Radioaktivität aus oder er brennt. Jeder, der den Superhelden im Nahkampf angreift, erhält automatisch so viele Wunden, wie der Held Ränge in „Superkräfte“ besitzt. Das gleiche gilt auch, wenn der Superheld seinen Gegner erfolgreich im Nahkampf angegriffen hat.

BETÄUBUNG

Der Held hat eine bestimmte Technik, mit der er seinen Gegner kurzzeitig betäuben kann. Er macht einen normalen Angriff, aber anstatt Schaden zu verursachen, sinkt die Initiative des Gegners um den Erfolgswert des Angriffs multipliziert mit den Rängen in „Superkräfte“. Hat der Angriff einen Schadensbonus, so wird er ebenfalls von der Initiative des Gegners abgezogen. Sinkt dadurch die Initiative des Gegners unter 0, so muss er eine Aktion aufwenden, um neue Initiative zu würfeln. Anders als normal, werden die Punkte, die die Initiative unter 0 gesunken ist, von der neuen Initiative abgezogen.

DIE KRAFT DER STIMME

Der Superheld kann mit seiner Stimme andere Menschen kurzfristig kontrollieren. Diese Kraft einzusetzen benötigt eine volle Aktion im Kampf und erfordert einen Würfelwurf auf <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Die Stimme)>>, den der Gegner mit einem Wurf auf Willenskraft widerstehen kann. Bei einem Erfolg führt das Opfer einen kurzen Befehl des Helden aus, der nicht länger dauern darf als eine Aktion. Das Opfer wird sich nicht selbst töten oder eine Person verletzen, die er liebt.

DURCH DIE WAND GEHEN

Der Superheld kann ohne Probleme durch Wände hindurchgehen. Im Gegensatz zu dem Supergimmick „Superstärke“ hinterläßt man bei der Verwendung dieses Supergimmicks keine Spuren.

Der Held würfelt mittels <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Durch-die-Wand-gehen)>>. Die Zielzahl beträgt die Dicke der Wand in cm, kann aber vom SL nach oben und unten korrigiert werden, wenn es sich um besondere Materialien, wie z.B. Papier (leichter) oder Blei (schwerer) handelt.

Außerdem gibt es ein Material, welches der Charakter nicht durchschreiten kann. Dieses Material wird vom SL bestimmt. Beispiele wäre z.B. Beton mit Graffiti, rot bemalte Tapeten, Marmor etc.

FEURIGER ANGRIFF

Der Held ist im Besitz einer Waffe, die den Gegner in Brand setzt. Trifft er erfolgreich mit dieser Waffe, so brennt das Ziel und erhält in jeder nachfolgenden Runde so viele Wunden, wie der Superheld Ränge in „Superkräfte“ besitzt. Dieser Effekt hält so lange, bis das Opfer eine Aktion ausgibt, um sich zu löschen.

FLIEGEN

Der Held kann fliegen.

FLUCH

Der Superheld kann sein Ziel verfluchen. Dazu muss er das Ziel sehen und den Fluch klar definieren. Danach würfelt er normal und das Ziel muss mit „Glück“ widerstehen. Bei einem Erfolg des Charakters tritt der Fluch sofort ein und hält bis zum Ende der Szene.

Der Spielleiter hat das letzte Wort, was der Fluch bewerkstelligt, aber er darf niemals das Opfer töten.

Hier einige Beispiele:

- Das Opfer bläst sich auf wie ein Ballon und hüpf davon.
- Das Opfer wird extrem tollpatschig. Er darf nur noch einen Würfel behalten, wenn er auf Geschicklichkeit basierende Würfelwürfe durchführt
- Das Opfer wird etwas dämmlich. Er darf nur noch einen Würfel behalten, wenn er auf Intelligenz basierende Würfelwürfe durchführt
- Das Opfer kann eine Talentfertigkeit nicht mehr einsetzen. Tut er es dennoch, so ist das Ergebnis automatisch eine 1
- Er trifft plötzlich eine Person, die er überhaupt nicht treffen wollte
- Das Opfer wird krank
- Das Opfer redet nur noch unzusammenhängendes Zeug und bekommt es nicht mit

Sobald sich das Opfer gegen einen Angriff verteidigen muss und der Fluch ihn einschränken würde, so kann er sich dennoch ohne Mali verteidigen.

GESTALTWANDLER

Der Superheld kann seine Gestalt nach belieben verändern. Er kann diese Fähigkeit so oft pro Spielsitzung einsetzen, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

Sich zurück in sein normales Aussehen zu verwandeln zählt nicht zu diesem Limit.

Auch wenn er sich komplett verändert, so bleiben bei ihm die Vor- bzw. Nachteile seines eigentlichen Aussehens. Er wirkt z.B. attraktiver bzw. unattraktiver.

GUMMIMENSCH

Der Superheld kann seine Extremitäten (Beine, Arme, Hals) extrem verlängern. Er kann sie um so viele Meter verlängern, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

Er darf dadurch einen zusätzlichen Würfel behalten, wenn er sich aus einem Ringergriff befreien möchte, sich entfesseln will, oder um sich durch einen engen Gang zu quetschen.

GUT AUSGERÜSTET

Der Held trägt immer ein kleines Arsenal an Ausrüstungsgegenständen mit sich. Er hat so immer die benötigten Werkzeuge bei sich (inklusive Seile, Steigbügel, Dietriche etc.)

Bei Bedarf kann er einen besonderen Gegenstand hervorholen, der ihm einen Bonus von einem zusätzlichen Würfel verleiht.

Dies kann er allerdings nur so häufig pro Akt machen, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

HELLSEHER

Der Charakter kann an einen fernen Ort schauen, um zu sehen, was dort geschieht. Es ist auch möglich Vergangenes und noch nicht Geschehenes zu sehen.

Die Zielzahl richtet sich nach der Entfernung des Ortes in Kilometern. Pro Stunde in der Zukunft bzw. Vergangenheit wird die Zielzahl um 1 erhöht.

Gewürfelt wird mit <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Hellsehen)>>.

ILLUSIONIST

Der Held kann Illusionen erzeugen. Es können Geräusche sein, illusionäre Bilder, Gerüche etc.

Der Held kann immer nur eine Illusion erzeugen, wobei sie maximal so viele Sinne täuschen kann, wie der Held Ränge in „Superkräfte“ besitzt. Ein Rang 1 Superheld kann z.B. nur eine Illusion erzeugen, die man hört, riecht oder sieht. Ein Rang 3 Held hingegen kann eine Illusion erzeugen, die man sieht, riecht und hört. Ein Rang 5 Held kann eine vollständige Illusion erzeugen, die man fühlt, schmeckt, riecht, sieht und hört.

Alle Personen, die auf die Illusion reinfallen sollen, widerstehen mit <<Intelligenz + Wahrnehmung>> wobei nur Spezialisierungen verwendet werden dürfen, die von der Illusion nicht getäuscht werden (ein Geräusch kann z.B. nicht mit „Hören“ widerstanden werden).

INSEKTENBEINE

Der Charakter ist in der Lage an Decken und Wänden entlangzugehen, ohne dass er herunterfällt. Wenn er diese Kraft einsetzt, erhält er die Ränge in „Superkräfte“ als Bonus auf „Beschatten“, „Schleichen“, „Verstecken“ und „Hinterhalt“.

KALTER ANGRIFF

Der Held beherrscht einen Angriff, mit dem er den Gegner kurzzeitig einfriert. Nach einem erfolgreichem Angriff mit dieser Waffe erhält der Gegner einen Malus in Höhe der Ränge in „Superkräfte“ des Helden auf sämtliche Aktionen. Die Initiative wird in jeder Runde des Effektes um den selben Wert gesenkt.

Der Effekt hält so viele Runden, wie der Held Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

MUTANT

Der Superheld ist etwas anders als alle anderen. Durch eine Mutation hat er vier Arme, vier Beine oder zwei Köpfe. Dieses Supergimmick kann auch mehrmals gewählt werden (einmal pro Mutation).

Vier Arme geben dem Mutanten den Vorteil, dass er zwei mal pro Aktion normal angreifen kann, allerdings immer nur den selben Gegner und mit dem selben Typus (Nahkampf oder Fernkampf).

Vier Beine geben dem Mutanten den Vorteil, dass er zwei Initiativen würfeln kann und die bessere wählt. Außerdem ist das neu würfeln der Initiative eine freie Aktion.

Zwei Köpfe geben ihm den Bonus, dass er für jeden Kopf einen eigenen Wahrnehmungswurf durchführen kann.

MYTHISCHER GEGENSTAND

Der Held bezieht einen Teil seiner Kraft aus einem Gegenstand, den er irgendwann mal gefunden hat, vererbt bekommen hat oder von Außerirdischen geschenkt bekommen hat.

Der Gegenstand beherrscht einen Zauberspruch, den der Held mittels <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Zauber)>> aktivieren kann, wobei er drei anstatt zwei Würfel behalten darf.

Der Zauberspruch richtet sich nach den normalen Regeln, die im MURKS-Grundregelwerk zu finden sind.

PRÄKOGNITION

Der Superheld hat immer eine Ahnung, was die nächsten Sekunden passieren wird. Er darf bei jedem Verteidigungswurf einen zusätzlichen Würfel behalten. Zusätzlich erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ als Bonus auf sämtliche Wahrnehmungswürfe.

PSYCHOKINET

Der Superheld ist in der Lage, Gegenstände durch seinen Willen zu bewegen. Er würfelt mittels <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Psychokinese)>>. Die Zielzahl beträgt das Gewicht des Objektes in kg/10. Diese Fähigkeit kann auch als Angriff genutzt werden, wird dann aber wie jede andere Fernkampfwaffe eingesetzt (Geschicklichkeit als Basis), wobei die Ränge in „Superkräfte“ als Schadensbonus hinzuaddiert werden.

RADAR

Der Superheld hat eine Wahrnehmung gleich einem Radar und kann automatisch jede Bewegung im Wahrnehmungsbereich wahrnehmen, egal ob sich Wände im Einflusbereich befinden. Der Wahrnehmungsbereich ist gleich der Ränge in „Superkräfte“ x10 in Metern.

REICHER TECHNIKFREAK

Der Superheld hat ein ganzes Arsenal an technischen Errungenschaften, wie z.B. einen Supercomputer, ein Jagdflugzeug, ein besonderes Fahrzeug, ein Schiff etc. Er wählt sich pro Rang in „Superkräfte“ einen High-Tech Gegenstand aus, auf den er immer zugreifen kann. Jeder High-Tech Gegenstand gibt dem Helden einen Bonus in Höhe der Ränge in „Superkräfte“, wenn er diesen Gegenstand artgerecht verwendet. Natürlich hat der Held weitere High-Tech-Gegenstände. Die geben ihm allerdings keinen Bonus.

ROENTGENBLICK

Der Superheld kann durch Wände, Kleidung etc. hindurch schauen. Er kann so verborgene Gegenstände automatisch erkennen. Die maximale Wanddicke, die er mit seinem Blick durchdringen kann, beträgt die Ränge in „Superkräfte“ in Meter.

SÄUREANERTE

Der Superheld kann echt ätzend sein. Eine seiner Waffen hat einen Säureeffekt auf den Gegner.

Nach einen erfolgreichen Treffer wird für den Zweck der Wundenberechnung des Angriffs die Muskelkraft des Gegners um 1 gesenkt.

SELBSTHEILUNG

Der Superheld regeneriert sich automatisch. In jeder Runde heilt er so viele Wunden, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt. Dies ist eine freie Aktion.

STROMSCHLAG

Der Charakter kann elektrische Blitze erzeugen. Er erhält seine doppelten Ränge in „Superkräfte“ auf Angriff und Schaden mit dieser Waffe, wenn der Gegner etwas aus Metall trägt. Außerdem verliert das Opfer nach einem erfolgreichem Treffer Punkte von seiner Initiative in Höhe der doppelten Ränge in Superkräfte des Superhelden.

SUPERCHARISMA

Der Held hat eine heldenhafte Ausstrahlung. Er darf bei sämtlichen Würfelwürfen, die auf Ausstrahlung basieren, drei Würfel behalten. Die gilt auch für Initiativen. Zusätzlich erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ als Bonus auf Angriffe und Verteidigungen gegen Statisten.

SUPERGLUECK

Der Held hat mehr Glück als alle anderen. Er erhält für jeden Rang in „Superkräfte“, den er hat einen zusätzlichen Glückswürfel.

SUPERPUSTE

Der Held kann besonders stark pusten. Um ein Objekt umzupusten, muss er eine Zielzahl schaffen, die gleich dem gewicht des Objektes in Kg/10 beträgt. Anders als andere Superkräfte benutzt die Superpuste „Muskelkraft“ als Basis. Dieser Effekt kann auch als Fernkampfangriff genutzt werden (Geschicklichkeit als Basis), wobei das Ziel nach einem erfolgreichem Angriff so viele Meter nach hinten geschleudert wird, wie der Held Ränge in „Superkräfte“ x3 besitzt.

SUPERRÜSTUNG

Der Held besitzt eine dicke Rüstung. Die kann durch eine Mutation geschehen sein, oder er trägt einen harten Panzer aus verdichtetem Gold (oder einem anderem Supermaterial). Der Charakter erhält einen Rüstungsbonus in Höhe seiner Ränge in „Superkräfte“ x3. *Diese Rüstung kann nicht mit den Gimmicks „Rüstungstrainiert“ oder „Hart im Nehmen“ kombiniert werden.*

SUPERSCHNELL

Der Superheld ist extrem schnell. Sämtliche Würfelwürfe, die seine unmotorisierte Geschwindigkeit repräsentieren (z.B. Laufen oder Fliegen) werden verdoppelt. Zudem hat der Held die Möglichkeit seine Initiative um 3 zu senken, um eine zusätzliche Aktion zu machen. Dies kann er so oft pro Runde durchführen, wie er halbe Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

SUPERSPORTLER

Der Held ist von Natur aus besonders agil. Er darf jedesmal einen zusätzlichen Würfel behalten, wenn er einen Wurf auf „Sportler“ macht. Zusätzlich erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ als Bonus auf seine Initiativen.

SUPERSTÄRKE

Der Superheld darf einen zusätzlichen Würfel behalten, wenn er einen Würfelwurf durchführt, der auf Muskelkraft basiert. Zusätzlich werden seine Ränge in „Superkräfte“ auf sämtlichen Nahkampfschaden hinzuaddiert.

SUPERSTUR

Der Held darf jedes mal drei Würfel behalten, wenn er einen Wurf durchführt, der auf „Willenskraft“ basiert. Dies gilt auch für Bewußtseinswürfe. Zusätzlich erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ auf seinen Furchtwert.

SUPERTECHNIKER

Der Superheld ist besonders versiert im Umgang mit technischen Dingen. Jedes mal, wenn er einen Wurf auf „Techniker“ durchführt, darf er einen weiteren Würfel behalten. Außerdem erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ als Bonus auf jeden Würfelwurf, der ein technisches Gerät verwendet. Regeltechnisch ist ein technisches Gerät jedes Gerät, welches einen elektronischen Chip benötigt, um zu funktionieren. Waffen erhalten diesen Bonus niemals.

SUPERWAFFE

Der Superheld ist im Besitz einer speziellen Waffe, die sein Markenzeichen darstellt. Der Charakter kann mit dieser Waffe einen zusätzlichen Würfel behalten, wenn er mit ihr angreift. Zusätzlich verursacht sie zusätzlichen Schaden in Höhe der Ränge in „Superkräfte“. Außerdem kann diese Waffe nicht zerstört werden und kann dem Charakter nur entwendet werden, wenn dies zum Plot gehört.

SUPERWAHRNEHMUNG

Der Charakter darf einen zusätzlichen Würfel behalten, wenn er einen Wahrnehmungswurf durchführt. Zusätzlich erhält er seine Ränge in „Superkräfte“ als zusätzlichen Bonus auf sämtlichen Fernkampfschaden.

SUPERZAEH

Der Held ist besonders stabil und kann eine Menge an Schaden einstecken. Er erhält seine Ränge in „Superkräfte“ x3 als Bonus auf seinen Wundenpuffer.

TELEPATH

Der Superheld kann die Oberflächengedanken von jedem Lebewesen in Sichtweite wahrnehmen. Er kann auch mit Personen in Sichtweite telepathisch kommunizieren. Er kann auch tief liegende Gedanken auslesen, dazu muss ihm allerdings ein Wurf auf <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Telepath)>> gelingen, den das Ziel mit seiner besten Attributsfertigkeit widerstehen kann.

TELEPORTER

Der Superheld ist in der Lage sich als Aktion zu einem beliebigen Punkt zu teleportieren. Die Zielzahl beträgt die Anzahl in Metern zusätzlich +5, wenn der Zielpunkt nicht sichtbar ist. Gewürfelt wird mit <<Willenskraft + Superkräfte (Spez: Teleporter)>>.

TUNNELGRAEBER

Der Superheld kann in Windeseile einen Tunnel graben. Durch normales Erdreich schafft er pro Runde so viele Meter, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt. Ist das Erdreich steinig, wird die Geschwindigkeit halbiert. Durch massive Mauer sind es dann nur noch cm pro Runde. Der Tunnel ist von anderen bis zum Ende der Szene begehbar. Dann stürzt er ein, es sei denn der Tunnelgräber investiert einen Glückswürfel.

UEBERMENSCHLICHE IMMUNITAET

Der Superheld kann sich einen der folgenden Punkte aussuchen. Er ist gegenüber jedem Effekt dieser Art immun.

Dieses Supergimmick kann mehrmals gewählt werden, jedes mal mit einer anderen Immunität.

- Krankheiten & Gifte
- Feuer & Hitze
- Säure & Lauge
- Elektrizität & Plasma
- Eis & Kälte

UEBERMENSCHLICHE

INTELLIGENZ

Der Superheld hat ein besonders leistungsfähiges Gehirn. Er darf jedesmal einen zusätzlichen Würfel behalten, wenn er einen Wurf mit Intelligenz als Basis durchführt. Hiervon explizit ausgenommen sind Verteidigungswürfe.

Zusätzlich erhält der Held einen Bonus auf seine Verteidigung in Höhe seiner Ränge in „Superkräfte“.

UNSICHTBAR

Der Superheld kann sich unsichtbar machen. In diesem Zustand kann er zwar nicht gesehen, aber noch gehört werden.

Jeder, der gegen einen Unsichtbaren kämpft erhält einen Malus von -4 auf Angriffe und Verteidigungen.

Diese Fähigkeit hält bis zum Ende der Szene und kann nur so häufig pro Spielsitzung eingesetzt werden, wie der Held Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

WASSERATMER

Der Superheld kann unter Wasser atmen. Zusätzlich kann er ohne Behinderungen schwimmen.

SUPERSCHWÄCHEN

Fast jeder Superheld besitzt eine Schwäche. Er kann sich eine Auswählen oder auf der Tabelle 3 würfeln.

BESONDERER GEGENSTAND

Die Kräfte des Charakters hängen von einem besonderen Gegenstand ab. Dies kann ein magischer Ring sein, eine Laterne oder ein Gegenstand außerirdischer Herkunft.

Der Held kann seine Kräfte nur nutzen, wenn er den Gegenstand bei sich hat.

BENÖTIGTE SUBSTANZ

Der Held benötigt eine besondere Substanz, um seine Superkräfte hervorzurufen. Dies kann eine Droge sein, die er sich spritzt, oder aber ein besonderes Nahrungsmittel.

Er benötigt genau eine Aktion, um sich die Substanz zu verabreichen und er hat nur so viele Dosen pro Spielsitzung, wie er Ränge in „Superkräfte“ besitzt.

Am Ende des Aktes ist der Charakter wieder normal.

BLIND

Der Charakter ist Blind. Seine Superfähigkeiten erlauben ihm zwar eine

normale Wahrnehmung, aber er hat ein großes Handycap.

Der SL entscheidet anhand der vorhandenen Supergimmicks wie der Superheld seine Umgebung wahrnimmt. Hier einige Beispiele:

- Gut ausgerüstet: Der Charakter hat ein Gerät, mit dem er seine Umgebung in Infrarot wahrnehmen kann. Im Kampf hat er zwar keine Probleme, aber alles was kalt ist (z.B. Roboter) kann er nicht wahrnehmen.

- Hellseher: Wenn der Charakter sich konzentriert, nimmt er seine Umgebung normal wahr. Durch die Konzentrationen kann er allerdings keine Wahrnehmungswürfe mehr durchführen.

- Präkognitiv: Der Charakter kann immer erahnen, was als nächstes geschieht. Da er sich allerdings auf diese Fähigkeit konzentrieren muss, verliert er jede Runde 2 Punkte von seiner Initiative.

- Radar: Durch diese Superkraft kann der Charakter seine Umgebung uneingeschränkt wahrnehmen, solange sie sich bewegt. Personen, die sich nicht bewegen nimmt er nicht wahr.

- Telepath: Der Charakter kann die Gedanken anderer Lebewesen spüren und hat dadurch keine Nachteile ihnen gegenüber. Allerdings wirkt dies nicht gegen gedankenlose Automaten wie z.B. Selbstschußanlagen.

MATERIALANFÄLLIGKEIT

Der Charakter ist anfällig gegenüber ein bestimmtes Material, z.B. Mondsteine, Silber etc.

Wenn dieses Material in seiner Umgebung ist, behält er einen Würfel weniger, wenn er Supergimmicks einsetzt.

Auch Boni, die Supergimmicks auf einige Fertigkeiten geben, erlöschen.

NUR IM STRESS

Die Superkräfte des Helden funktionieren nur im Stress. Meistens verändert sich der Charakter in so einer Situation äußerlich oder er steht unter starken Schmerzen.

In einer Stresssituation muss der Charakter vorerst eine Aktion aussetzen, damit die Kräfte sich aktivieren.

Am Ende der Szene wird der Charakter wieder normal.

OBdachLOS

Der Held ist bettelarm und hat noch nicht mal ein Dach über den Kopf. Er hat keinen Zugriff auf irgendwelche Ressourcen und ist von Almosen abhängig.

UNMENSCHLICHES AUSSERES

Der Charakter ist äußerlich total verändert. Er kann sich nicht in seine ursprüngliche Gestalt zurück verwandeln, so dass er keine Geheimidentität haben kann.

Bei sozialen Interaktionen gegenüber normalen Leuten darf er nur noch einen Würfel behalten. Ausnahme sind negative soziale Interaktionen.

UNNATUERLICHE AURA

Der Held beeinflusst seine Umgebung auf unheimliche Art und Weise. Kerzen gehen aus, Radios spielen immer dasselbe Lied, wenn er in der Nähe ist, Spiegel zersplittern, wenn er hinein schaut etc.

Der entsprechende Effekt wird vom SL festgelegt und sollte zu den Supergimmicks des Helden passen.

VERPFLICHTET

Der Superheld ist dazu verpflichtet, Gutes zu tun. Jedesmal, wenn er etwas tut, was nicht gut ist, z.B. einen Hilferuf ausschlägt, oder etwas macht, nur um seinen eigenen Ruhm zu stärken, wird er bis zum Ende des Aktes bewußtlos.

ZWANGSNEUROSE

Der Superheld hat psychische Schwierigkeiten. Er leidet unter einer Krankheit, die allerdings der Ursprung seines Heldenseins ist. Er könnte z.B. unter Paranoia leiden oder eine multiple Persönlichkeit besitzen.

Dieser Nachteil muss rollenspielerisch ausgespielt werden, ansonsten erhält der Held keine Erfahrungspunkte in der betreffenden Sitzung.

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten geben an, wie gut ein Charakter was kann. Jeder Charakter startet mit Rang 1 auf jeder Fertigkeit.

Fertigkeiten können einen maximalen Rang von 5 haben

Sobald der Charakter Rang 3 in einer seiner Fertigkeiten erreicht, erhält er ein kostenloses Gimmick, für das er keine Erfahrungspunkte ausgeben muss. Auf Rang 5 erhält er dann ein weiteres Fertigkeitgimmick (nur in der Vollversion aufgeführt).

Die Fertigkeitgimmicks sind bei den einzelnen Fertigkeiten vermerkt.

Die einzelnen Fertigkeiten teilen sich in Attributs- und Talentfertigkeiten auf.

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN

Attributsfertigkeiten repräsentieren die körperlichen und geistigen Grundvoraussetzungen des Charakters. Hohe Attributsfertigkeiten geben einen Bonus auf Würfelwürfe.

MUSKELKRAFT

Diese Fertigkeit wird für alle Kraftanstrengungen verwendet. Hierunter fällt körperliche Anstrengungen wie z.B. Laufen, Klettern, Schwimmen.

Die Anzahl an Wunden, die man durch Schaden erhält, ist ebenfalls von Muskelkraft abhängig.

RANG 3: KRAEFTIGER SCHLAG

Der Bonus für Würfelwürfe durch diese Attributsfertigkeit wird auf jeden Nahkampfschaden hinzuaddiert. Der Bonus auf den Schaden beträgt mindestens +1.

GESCHICKLICHKEIT

Diese Fertigkeit repräsentiert Fingerfertigkeit, aber auch das körperliche Vermögen sich schnell zu bewegen. Hierunter fallen sämtliche Angriffe.

RANG 3: ZWISCHEN DIE AUGEN

Der Bonus für Würfelwürfe durch diese Attributsfertigkeit wird auf jeden Fernkampfschaden hinzu addiert. Der Bonusschaden beträgt mindestens +1.

WILLENSKRAFT

Mittels dieser Fertigkeit kann der Charakter ein richtig sturer Bock sein. Er benutzt diese Fertigkeit, um länger als andere im Kampf zu bleiben, aber auch um eine Beleidigung zu ignorieren etc. Der Charakter kann auch eine Talentfertigkeit mit dieser Attributsfertigkeit verwenden, wenn er etwas sehr lange durchführen will, z.B. ein Marathonlauf oder trotz erheblicher Müdigkeit etwas suchen will.

RANG 3: ZAEH WIE LEDER

Der Bonus für Würfelwürfe durch diese Attributsfertigkeit wird auf den Wundenpuffer hinzuaddiert. Der Bonus beträgt mindestens +1.

INTELLIGENZ

Diese Fertigkeit steht für das geistige Potential des Charakters. Alle Wissensfertigkeiten benötigen diese Attributsfertigkeit. Auch

sämtliche Wahrnehmungswürfe laufen über diese Attributsfertigkeit.

RANG 3: GUTES GEDAECHTNIS

Einmal pro Akt kann der Spieler dem Spielleiter eine Frage über ein Detail stellen, welches in einer der vergangenen Szenen des selben Aktes war. Er muss ihm wahrheitsgemäß antworten.

AUSSTRAHLUNG

Ein gutes Aussehen sorgt nicht unbedingt für eine gute Ausstrahlung, aber es hilft. Diese Fertigkeit repräsentiert die Fähigkeit im Umgang mit anderen Wesen. Auch Priester benötigen diese Attributsfertigkeit, um Wunder zu erbitten. Im Kampf hängt von dieser Attributsfertigkeit auch die Initiative ab.

RANG 3: BESONDERE AUSSTRAHLUNG

Der Charakter hat eine so hohe Ausstrahlung, dass er damit jeden beeindrucken kann. Einmal pro Akt kann er eine beliebige Soziale Interaktion automatisch gelingen lassen, ohne dass er würfeln muss. Wenn der Erfolgswert eine Rolle spielt, so beträgt er immer die Ränge in Ausstrahlung des Charakters.

GLUECK

Man hat es - oder man hat es nicht. Glücksspiel benötigt diese Attributsfertigkeit, oder wenn der SL der Meinung ist, dass irgendeine Aktion eher was mit Glück, als mit Können zu tun hat, wie z.B. das erklimmen eines einsturzgefährdeten Geröllfeldes. Glück bestimmt auch die Anzahl der Glückswürfel, die ein Charakter erhält.

RANG 3: KUSS DES GLUECKS

Negative Modifikatoren (z.B. Mali durch Rassen) werden auf den Glückswürfel nicht mehr angerechnet. Zusätzlich darf der Charakter auch mehrere Glückswürfel für einen Wurf ausgeben.

TALENTFERTIGKEITEN

Die Talentfertigkeiten eines Charakters repräsentieren sein Können. Die Talentfertigkeiten umfassen ein ganzes Feld von Fähigkeiten und teilweise gibt es auch Überschneidungen. Spurenlesen kann z.B. über Überleben, aber auch über Wahrnehmung genutzt werden.

FAHRZEUGE

Diese Fertigkeit ist die Basis für einen guten Umgang mit Fahrzeugen und Reittieren. Dabei spielt es keine Rolle, um welches Transportmittel es sich dabei handelt. Pferde,

Flugzeuge oder auch Panzer und Autos können damit bedient werden.

Mehr zu den einzelnen Gefährten findet man im Kapitel 8.

RANG 3: GIB GUMMI!

Der Charakter wählt einen Fahrzeugtypus, z.B. Pferde, Autos, Flugzeuge etc. Innerhalb von Verfolgungsjagden erhält er einen Bonus von +3, wenn er diesen Fahrzeugtyp führt.

FERNKÄMPFER

Diese Fertigkeit beinhaltet den Umgang mit allen Fernwaffen.

RANG 3: FINDE DAS ZIEL

Der Charakter verursacht mit sämtlichen Fernkampfwaffen einen zusätzlichen Schaden in Höhe der Stufen in der passenden Spezialisierung.

KUENSTLER

Ob Musiker, Maler, Poet oder auch Bildhauer, mit dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage einfache, aber auch gute Kunstwerke zu schaffen.

RANG 3: BERUEHMT UND BELIEBT

Der Charakter erhält +2 auf soziale Interaktionen innerhalb seiner Fangemeinde.

NAHKÄMPFER

Jede Art von bewaffnetem oder unbewaffnetem Nahkampf läuft über diese Fertigkeit.

RANG 3: DIE KLINGE IST SCHARF!

Der Charakter verursacht mit sämtlichen Nahkampfwaffen einen zusätzlichen Schaden in Höhe der Stufen in der passenden Spezialisierung.

SOZIALE INTERAKTION

Diese Fertigkeit repräsentiert den Umgang mit Menschen in besonderen Situationen. Anführen, Einschüchtern und Beleidigen gehören genauso dazu wie Verführen, Anlügen und Anschnorren.

Es gibt drei Arten von Sozialen Interaktionen: Positive, Negative und Neutrale.

Positive Soziale Interaktionen sind solche, die anscheinend dem Gegenüber wohlgesonnen sind, wie z.B. Verführen, Bestechen, Überreden, Bluffen etc.

Negative Soziale Interaktionen sind Aktionen, die eher negativ auf den Gegenüber wirken, wie z.B. Einschüchtern, Bedrohen, Erpressen etc.

Neutrale Soziale Interaktionen sind eher im geschäftlichen Bereich zu finden, wie z.B. beim Feilschen und Handeln, Diplomatie etc. Im Einzelfall entscheidet der SL, wenn es für die Anwendung eines Gimmicks wichtig ist.

RANG 3: DU SCHULDEST MIR NOCH EINE KLEINIGKEIT!

Einmal pro Spielsitzung kann der Charakter jemanden dazu bringen, dass er einem einen kleinen Gefallen erfüllt.

Ob ein Gefallen groß oder klein ist, entscheidet der Spielleiter.

SPORTLER

Diese Fertigkeit ermöglicht den Charakter zu sportlichen Höchstleistungen, z.B. Schwimmen, Klettern, Springen, Gewichtheben etc.

RANG 3: PFEILSCHNELL

Der Charakter erhält seine Ränge in „Sportler“ auf sämtliche Initiativen.

SUPERKRÄEFTE

Jedesmal, wenn der Held einen Würfelwurf mit seiner Superkraft durchführen muss, basiert sie auf diese Talentfertigkeit.

Als Basis dient immer Willenskraft, es sei denn das entsprechende Supergimmick sagt etwas anderes.

RANG 3: HELD ALLER HELDEN

Der Superheld kann einmal pro Spielsitzung sämtliche Wunden von sich abschütteln, die er bis zu diesem Zeitpunkt erhalten hat. Dies kann auch nach einem erfolglosem Bewußtseinswurf durchgeführt werden und ist eine freie Aktion.

TECHNIKER

Mittels dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage etwas zu reparieren, etwas zu schmieden, etwas Herzustellen etc.

RANG 3: AUSGEFEILTE TECHNIK

Der Charakter ist in der Lage Gegenstände von guter Qualität herstellen. Der bei der Herstellung erwürfelte Wurf ist ausschlaggebend. Für jede vollen 15 Punkte erhält der Gegenstand +1 auf den für ihn vorgesehenen Aktionen, z.B. ein Satz guter Dietriche zum öffnen von Schlössern.

Waffen verursachen anstelle des Bonus auf den Würfelwurf einen Bonus auf Schaden.

Die Herstellung eines solchen Gegenstandes dauert mindestens eine Woche, kann aber nach Entscheidung des Spielleiters länger dauern.

Startspieler, die dieses Gimmick bereits haben, können sich zwei Gegenstände nach Wahl auswählen, die jeweils +1 haben.

UEBERLEBEN

Mit dieser Fertigkeit hat der Charakter die Möglichkeiten besser durch die Welt zu kommen - vor allen Dingen unentdeckt. Aktionen wie z.B. Verstecken, Hinterhalt, Gegenstände verbergen, Naturkunde, Fährtensuche, Gassenwissen etc. laufen über diese Fertigkeit.

RANG 3: NORDEN IST DORT!

Der Charakter hat einen Absoluten Orientierungssinn, d. h. er kann sich nicht mehr verirren und er weiß immer, wo Norden ist.

WÄHRNEHMUNG

Mit dieser Fertigkeit nimmt der Charakter die Umgebung besser wahr. Alle Wahrnehmungssinne werden mit dieser Fertigkeit abgedeckt, auch die übernatürlichen. Wahrnehmungswürfe haben in der Regel Intelligenz als Grundlage. Es ist auch Willenskraft möglich, wenn der Charakter etwas sehen, hören oder riechen möchte, was nicht existiert.

RANG 3: DA WAR DOCH WAS...

Einmal pro Sitzung muss der Spielleiter dem Spieler einen kleinen Hinweis geben.

WISSEN

Diese Fertigkeit steht für das gesamte theoretische Wissen. Er beinhalten Bücherwissen, aber auch das praktische Wissen über angelernte Fachkenntnisse.

RANG 3: VON DER THEORIE HABE ICH GEHOERT.

Wenn der Charakter einen Wissenswurf machen muss über einen Bereich, der von zwei oder mehreren seiner Spezialisierungen abgedeckt wird, kann er zwei der passenden Spezialisierungen als Bonus auf den Würfelwurf hinzuaddieren.

Beispiel: Histoman muss einen Wissenswurf bezüglich Deutscher Geschichte machen. Er besitzt die Spezialisierungen Deutschland und Geschichte auf jeweils 3.

Hat er Rang 3 in Wissen, so kann er +6 auf den Wurf hinzu addieren.

SPEZIALISIERUNG

Während die Talentfertigkeiten die allgemeinen Fähigkeiten des Charakters repräsentieren, repräsentieren die Spezialisierungen das Fachwissen des Charakters.

Spezialisierungen können eine Stufe von 0 bis 5 besitzen.

MURKS hat keine feste Liste von Spezialisierungen. Jeder Spieler hat die Möglichkeiten eigene Spezialisierungen auszuwählen.

Es ist allerdings darauf zu achten, dass die Spezialisierung nicht zu breit gefächert ist, aber auch nicht zu eng gefasst.

„Hiebaffen“ als Spezialisierung ist z.B. zu breit gefächert, während „Einhändig geführte Breitschwerter mit Totenkopfgravur“ etwas zu eng gefasst ist. „Schwerter“ wäre das entsprechende Mittelmaß.

Manchmal hängt dies auch teilweise von der Kampagnenwelt und dem Spielstil des SL ab.

In einigen Kampagnenwelten kann die Spezialisierung „Raumschiff“ durchaus ausreichen, manchmal ist es wichtiger die Spezialisierungen in „Kampfgleiter“, „Frachter“, „Bomber“, „Trägerschiff“ und „Sternenzerstörer“ aufzuteilen.

Letztendlich hat der Spielleiter immer das letzte Wort, ob eine Spezialisierung zulässig ist oder nicht.

Eine Spezialisierung kann immer dann genutzt werden, wenn etwas durchgeführt wird, worauf die Spezialisierung passt. z.B. kann man mit der Spezialisierung „Pferd“ reiten (über „Fahrzeuge“), sie verarzten (über „Wissen“), eine Rasse erkennen (über „Wahrnehmung“) und vieles andere mehr.

Der SL hat das letzte Wort, ob eine Spezialisierung anwendbar ist oder nicht.

ERFAHRUNG

Je länger ein Charakter gespielt wird, um so mehr Erfahrung sammelt er und um so besser wird er. Dies wird mit dem Verteilen von Erfahrungspunkten (EP) simuliert.

VERTEILUNG VON ERFAHRUNG

Am Ende jeder Spielsitzung erhält jeder Spieler Erfahrungspunkte.

Die Erfahrung richtet sich nach der rollenspielerischen Leistung, die der Charakter bzw. die Gruppe geleistet hat.

Als Faustformel gilt:

- 1 EP pro gespielte Stunde
- 1 – 2 EP für jedes erfolgreich gelöste Rätsel bzw. für jede geschaffte Aufgabe.
- 1 EP für jeden, wenn das Teamwork gut war
- 1 EP für diejenigen, die ihren Charakter gut ausgespielt haben.
- Wenn ein Abenteuer abgeschlossen wurde erhält jeder zusätzlich zwischen 1 und 5 EP, abhängig davon, wie lang

das Abenteuer war und wie hoch die Schwierigkeit war.

Als Option besteht die Möglichkeit nach jedem Kampf den „Stunt des Tages“ zu kühen. Dies kann demokratisch mit allen Spielern geschehen, oder der SL entscheidet.

Der Gewinner erhält einen zusätzlichen Erfahrungspunkt.

Der SL hat auch die Möglichkeit als Belohnung Glückswürfel zu verteilen. Dies bleibt ihm aber selbst überlassen, wann er dies tut.

VERBESSERN DES CHARAKTERS

EP können eingesetzt werden, um Fertigkeiten und Spezialisierungen zu steigern, oder aber auch, um neue Gimmicks zu erwerben.

Das Steigern von Attributs- und Talentfertigkeiten kostet den neuen Rang zum Quadrat, während Spezialisierungen das doppelte der neuen Stufe kosten.

Eine neue Spezialisierung zu erlernen kostet nur den neuen Rang.

STEIGERN VON FERTIGKEITEN

NEUER RANG	KOSTEN
2	4 EP
3	9 EP
4	16 EP
5	25 EP

STEIGERN VON

SPEZIALISIERUNGEN

NEUE STUFE	KOSTEN
1	2 EP
2	4 EP
3	6 EP
4	8 EP
5	10 EP

SONSTIGES

NEUES...	KOSTEN
Supergimmick	10 EP für die jeweils ersten vier Gimmicks, 15 EP für das fünfte

Steigt eine Attributsfertigkeit, so steigt auch der dazugehörige Bonus. Die Boni sind wie folgt:

ATTRIBUTSFERTIGKEITSBONI

RANG	BONUS
1	-1
2	0
3	+1
4	+3
5	+5

NEUE SUPERGIMMICKS

Es können auch weitere Supergimmicks erworben werden. Werden die MURKS-Basisregeln genutzt, so kann dies nur



geschehen, wenn der Held eine Superschwäche besitzt., Solange der Held seine Ränge in „Superkräfte“ auf 3 oder niedriger hat, kann er bis zu 3 Supergimmicks besitzen, wobei jedes Supergimmick 10 EP kostet. Steigt „Superkräfte“ auf Rang 4, so kann der Held sich ein viertes Supergimmick dazukaufen. Dies kostet ebenfalls 10 EP. Wenn „Superkräfte“ auf Rang 5 sind, kann der Held ein weiteres Supergimmick erwerben, was allerdings dann 15 EP kostet.

DIE SUPERMURKS KAMPAGNE

Im folgenden werden einige Tips für eine Superheldenkampagne erwähnt. Sie sollen die Erschaffung einer Superheldenkampagne vereinfachen und dem SL und den Spielern einige Ideen geben.

DIE WELT

Die meisten Superhelden leben in einer leicht übertrieben dargestellten Gegenwart. Düstere Städte wirken noch düsterer, Metropolen sind wesentlich schöner, als sie tatsächlich sind.

Hochhäuser sind höher, Dschungel sind dichter, Autos sind besser, etc.

Prinzipiell ist jede Zeitepoche möglich, aber die Moderne ab dem späten 19. Jahrhundert bietet den klassischen Hintergrund.

Auch Superhelden in einer Science Fiction Welt sind nicht ungewöhnlich.

Superhelden vor dem 19. Jahrhundert sind in der Literatur nahezu unbekannt, aber dennoch möglich. Allerdings fehlt dann der technische Hintergrund, so dass die SC keinen Zugriff auf tolle Helikopter oder schnelle Autos haben.

Letztendlich spielt die Spielwelt eine eher hintergründige Rolle, so dass der SL nicht all zu viel ausarbeiten muss.

KLASSISCHE SUPERHELDEN

Das Konzept des Superhelden entstand in den 50ern. Es waren tolle Männer (die Frauen kamen erst später hinzu) und bunten Kostümen, die für recht und Ordnung sorgten. Gut und Böse waren klar definiert.

Jeder Superheld hat eine Entstehungsgeschichte, warum er zum Helden geworden ist.

Der eine war ein Außerirdischer, dem unsere Sonne ungeheure Kräfte verlieh, ein anderer wurde von einer radioaktiven Spinne gebissen und ein dritter hat einen Selbstversuch mit Gammastrahlen durchgeführt.

Jeder dieser Helden hat auch eine Schwäche. z.B. kann er seine Kräfte nicht wirken, wenn er in der Nähe von Bruchstücken seiner zerstörten Heimatwelt ist.

Die klassischen Superhelden haben allerdings keinen charakterlichen Tiefgang. Bis auf ihre Superschwäche sind sie perfekt und haben keine Fehler. Sie stehen nicht nur über der Moral der Gesellschaft, sondern sie repräsentieren die Moral der Gesellschaft.

MODERNE SUPERHELDEN

Im Verlauf der 80er und 90er Jahre des 19. Jahrhunderts haben sich die Superhelden

weiterentwickelt. Sie haben größtenteils mehr Charaktertiefe erhalten und zeigen auch menschliche Schwächen. Sie machen zuweilen Fehler und entscheiden sich manchmal sogar für die falsche Seite.

Während der klassische Superheld eher für einen One-Shot geeignet ist, ist der moderne Superheld eher für längere Kampagnen geeignet, in denen er eine Persönlichkeit entwickeln kann und mit seiner Vergangenheit konfrontiert wird.

Aber auch, wenn er zwischendurch auf die schiefe Bahn gerät, so bleibt er dennoch ein Held.

MANGAHELDEN

Während die westlichen Superhelden menschliche Schwächen haben, sind die Mangasuperhelden tolle Jungs und Mädels, die meistens noch nicht mal volljährig sind.

Diese Tatsache vermittelt eine gewisse Unschuldigkeit, die selbst dann noch vorhanden ist, wenn die Helden zweifelhaft Aktionen durchführen.

Mangahelden und -heldinnen haben neben dem Problem der Superschurken noch typische Pubertätsprobleme: Stress mit den Eltern, zu schüchtern, um der ersten Liebe die Gefühle zu gestehen, Beklemmungen wenn man jemanden des anderen Geschlechts nackt sieht (Jungs bekommen da ständig Nasenbluten) etc.

CHARAKTERKONZEPT

Sofern man nicht die SUPERGIMMICKS auswürfelt, sollte sich jeder Spieler vor dem Bau des Charakters überlegen, was für einen Held er spielen möchte und welche Fähigkeiten er hat.

HERKUNFT DER KRÄFTE

Die Herkunft der Kräfte geben dem Charakter etwas Tiefe und zeigen an, aus was für einem Hintergrund der Superheld stammt.

Hier einige Beispiele, woher der Held seine Kräfte hat:

- Biß eines genetisch veränderten Gifttieres (z.B. Spinne oder Schlange)
- Selbstversuch (z.B. mit Strahlen oder einem Medikament)
- Unfall (z.B. Schlag auf den Kopf, der neue Kräfte aktivierte)
- Äußere Einflüsse (z.B. Aussetzung von radioaktiver Strahlung oder einer experimentellen Chemikalie)
- Geburt (z.B. Halber Außerirdischer, oder Halbgott)
- Besonderer Gegenstand, der einem die Macht verleiht (z.B. irgendwo gefunden)

- oder der Gegenstand wurde einem von einer unbekanntem Macht überreicht)
- Mythischer Hintergrund (z.B. jahrelanges Training in einem tibetischem Kloster)

Auf dem Charakterbogen ist ein eigenes Feld, wo der Spieler kurz niederschreiben kann, wie er Superkräfte erhalten hat.

MOTIVE DES HELDEN

Zum Konzept gehört auch, warum der Held für das Gute kämpft und nicht für das Böse.

Das Motiv ist wichtig, wie der Spieler seinen Charakter ausspielt und gibt dem SL die Möglichkeit Abenteuer speziell anzupassen.

Auch hier einige Beispiele:

- Eltern wurden umgebracht und der Held will sich so rächen
- Schicksal
- Moralische Verpflichtung
- Der Held ist verflucht und muss sterben, wenn er böses tut

Auch hierfür ist ein eigenes Feld auf dem Charakterbogen vorgesehen.

DAS KOSTUEM

Wichtig für den Charakter ist auch das Kostüm. Ein Superheld ohne gutes Kostüm ist wie Cola ohne Koffein, Zucker und schwarzem Farbstoff.

Superheldenkostüme sind in der Regel sehr auffällig und definieren die Erscheinung des Charakters. Meistens hat das Kostüm eine Assoziation mit den Superkräften des Charakters.

Manchmal kommt es sogar vor, dass ein Superheld kein Kostüm trägt, sondern von Natur aus sehr bizarr aussieht.

Der Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Der Spieler sollte das Kostüm kurz auf seinem Bogen beschreiben (oder zeichnen, wenn er Lust dazu hat).

DIE GEHEIMIDENTITAET

Fast jeder Superheld hat eine bürgerliche Identität, mit der er sich unter das normale Leben mischt. Die Identität definiert den Helden ebenso wie das Kostüm oder seine Motivation.

Sie gibt an, in was für gesellschaftlichen Kreisen er sich bewegt und an was für Informationen er als „Normalo“ rankommt.

Hier einige Beispiele:

- reicher Playboy, der alle kennt, die Rang und Namen haben
- Journalist, der an brisante Informationen schnell herankommt

- Frustrierter Richter, der den Schurken, die durch die Maschen des Gesetzes schlüpfen das Fürchten lehrt
- Wissenschaftler, der so an die interessantesten Dinge kommt

RESSOURCEN

Wie ein normaler Mensch stehen jedem Helden auch nur begrenzte Ressourcen zur Verfügung. Die meisten Charaktere gehen einer Beschäftigung nach, so dass sie alles Erwerben können, was ein durchschnittlicher Verdienner kaufen kann.

Charaktere, die Reich sind (z.B. durch das Gimmick "Superreicher Technikfreak") haben natürlich die Möglichkeit, alles zu kaufen, was sie möchten.

Charaktere, die arm sind (z.B. durch die Schwäche „Obdachlos“), können sich gar nichts leisten.

GRUPPIERUNGEN

In der Literatur findet man immer wieder Superhelden, die gleich in Gruppen auftauchen, die alle ein gemeinsames Ziel haben oder zumindest eng zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen, wenn Not am Mann ist.

Um so eine Gruppe zu spielen und mit gemeinsamer Ausrüstung, Hauptquartier und Gimmicks auszustatten empfehlen sich die MURKS-Regeln über Spielgruppen.

DER SUPERSCHURKE

Was wären die Helden, wenn es nicht immer wieder einen fiesen Gegenspieler gäbe. Die normalen Bösewichter werden mit der Zeit halt langweilig.

Superschurken sind immer Hauptdarsteller, die nach den normalen Regeln erstellt werden.

Manche haben ein oder zwei Handlanger, die nach den Regeln der Nebendarsteller gebaut werden.

Einige Superschurken haben auch eine große Anzahl an Statisten, die ihren Willen ausführen, aber die meisten Superschurken arbeiten alleine. Vermutlich weil sie paranoid sind.

Die Handlanger eines Superschurken haben in der Regel keine Superkräfte, da Superschurken keine anderen ihrer Art an ihrer Seite dulden. Es ist aber auch möglich, dass seine Handlanger von seinen Superkräften profitieren und z.B. besondere Ausrüstungsgegenstände besitzen oder durch den Superschurken mittels eines telepathischen Netzes miteinander kommunizieren können.



Alternativ kann es auch eine Gruppierung von Superschurken geben, die gemeinsam ein höheres Ziel anstreben und die Welt in einzelne Territorien aufgeteilt haben. Natürlich sind Machtkämpfe innerhalb dieser Organisation nicht gerade unüblich, da jeder gerne an der Spitze stehen möchte.

KONZEPT

Im Gegensatz zu Nebendarstellern und Statisten erfordert das Erstellen eines Superschurken etwas mehr Arbeit, denn nur ein interessanter Superschurke bringt richtig viel Spaß.

Um ein Konzept zu erstellen sind folgende Fragen sehr hilfreich:

- Was für Fähigkeiten hat er?
- Trägt er Zivilkleidung oder trägt er auch ein Kostüm?
- Was sind seine Ziele?
- Wie will er seine Ziele erreichen?
- Arbeitet er alleine oder hat er Handlanger?
- Gehört er einer Organisation an?
- Hat er eine Geheimidentität?
- Wieso ist er böse?
- Wo ist seine Schwachstelle?

DIE WERTE

Nachdem das Konzept erstellt worden ist, gibt man dem Schurken Werte. Der SL hat die Möglichkeit den Schurken nach dem Punktebaussystem zu bauen, um ihn so der Gruppe anzugleichen, oder er gibt ihm einfach die Werte und Gimmicks, die der Schurke seiner Meinung nach benötigt.

Wichtig sind auch die Fertigkeiten, die der Superschurke hat. Der SL kann sich aus der Liste der Supergimmicks frei bedienen und ist auch nicht auf drei Gimmicks beschränkt. Er kann dem Schurken auch Fertigkeiten geben, die er seinen Spielern niemals zugestehen würde.

Wenn der SL das MURKS-Grundregelwerk zur Hand hat kann er sogar einen Priester einer alten, abgrundtief bösen Gottheit bauen, oder auch einen Psioniker oder einen mächtigen Magier.

Das wichtigste ist, dass der Superschurke übermächtig erscheint und die Superhelden in Angst und Schrecken versetzt, aber die Helden sollten immer die Möglichkeit haben die Schwäche zu entdecken, um sie im letzten Moment zu nutzen.

DIE HANDLANGER

Hat ein Superschurke Handlanger, so sollte der SL darauf achten, das sie zum Konzept des Schurken passen. Ein Schurke würde z.B. nie jemanden dulden, der Intelligenter ist, oder vielleicht sogar besser aussieht.

Er wird auch selten jemanden haben, der über Superkräfte verfügt, es sei denn, er hat sie bei ihm persönlich hervorgerufen.

Der Superschurke hat meistens keine tiefere Beziehung zu seinen Handlangern, dennoch sind sie ihm immer treu ergeben und würden eher sterben, als ihn zu verraten.

Er selbst würde aber billigend ihren Tod in Kauf nehmen, um seine Haut zu retten.

DER ABGANG

Es gibt ein ungeschriebenes Gesetz:

„Superschurken sterben nicht!“

Die Bedeutung ist ganz einfach: Ein Superschurke kommt zurück! Egal ob er in einen Lavasee gefallen ist, oder sicher hinter Schloß und Riegel sitzt. Er findet einen Weg. Wie er ihn findet hängt ganz von der Fantasie des Spielleiters ab.

Ein weiteres Gesetz ist:

„Der Superschurke erzählt immer seinen Plan!“

Wenn sich die Helden in der Hand des Schurken befinden und er sie eigentlich nur noch zudrücken braucht, um sie zu zerquetschen, beginnt er seinen teuflischen Plan zu erklären, um seine Überlegenheit zu demonstrieren.

Jeder Superschurke macht das. Jeder!

Dadurch haben die Helden die Chance, sich zu befreien und zum finalen Schlag auszuholen.

Pech für den Schurken, aber so ist das nun mal.

NEUE FERTIGKEITEN

Im folgenden sind neue Fertigkeiten aufgelistet, die in Kombination mit den MURKS-Basisregeln genutzt werden können.

SUPERKRÄFTE

Jedesmal, wenn der Held einen Würfelwurf mit seiner Superkraft durchführen muss, basiert sie auf diese Talentfertigkeit.

Als Basis dient immer Willenskraft, es sei denn das entsprechende Supergimmick sagt etwas anderes.

RANG 3: HELD ALLER HELDEN

Der Superheld kann einmal pro Spielsitzung sämtliche Wunden von sich abschütteln, die er bis zu diesem Zeitpunkt erhalten hat. Dies kann auch nach einem erfolglosem Bewußtseinswurf durchgeführt werden und ist eine freie Aktion.

RANG 5: MEINE SCHWÄCHEN SIND MEINE STÄRKEN

Einmal pro Spielsitzung kann der Held für eine komplette Szene seine Superschwäche ignorieren.

NEUE GIMMICKS

Im folgenden sind neue Gimmicks aufgelistet, die in Kombination mit den MURKS-Basisregeln genutzt werden können.

SUPERHELD

(GEBURTSGIMMICK)

Der Charakter ist ein Superheld, ein Maskierter Rächer, einer der das Gesetz in die eigene Hand genommen hat – und dies in einem tollen Kostüm macht.

Er kann bis zu drei seiner Startgimmicks in Superheldengimmicks umwandeln. Möchte er allerdings mehr als ein Superheldengimmick haben, muss er eine Superschwäche wählen.

DAS SIGNAL

(GRUPPENGIMMICK)

Jedes Gruppenmitglied hat die Möglichkeit seine Mitstreiter zu rufen. Dies kann z.B. mittels modernster Technik geschehen, oder aber mit einem mystischen Artefakt, welches in mehrere Teile zerbrochen wurde.

Das gerufene Gruppenmitglied erreicht den rufenden Charakter innerhalb von drei Kampfrunden, egal wo er sich gerade befindet. Es können allerdings keine Gruppenmitglieder gerufen werden, die gerade in einem Raum gesperrt sind oder in einem Kampf verwickelt sind.

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN		
FERTIGKEIT	RANG	BONUS
MUSKELKRAFT		
GESCHICKLICHKEIT		
WILLENSKRAFT		
INTELLIGENZ		
AUSSTRAHLUNG		
GLUECK		

SUPERHELD	
NAME HELD	_____
NAME IDENTITAET	_____
ERFAHRUNG	_____

TALENTFERTIGKEITEN		
FERTIGKEIT	RANG	BONUS
FAHRZEUGE		
FERNKAEMPFER		
KUENSTLER		
NAHKAEMPFER		
SOZIALE INTERAKTION		
SPORTLER		
SUPERKAEFTE		
TECHNIKER		
UEBERLEBEN		
WAHRNEHMUNG		
WISSEN		

KAMPF			
WAFFE	WUERFEL	BONUS	SCHADEN
Standard Nah			
Standard Fern			
SONSTIGE KAMPFRELEVANTE WERTE			
VERTEIDIGUNG		INITIATIVE	
RUESTUNG		WUNDEN	
GLUECKSWUERFEL		FURCHT	

SUPERSCHWAECHTE	
SCHWAECHTE	KURZBESCHREIBUNG

SPEZIALISIERUNGEN		
FERTIGKEIT	RANG	BONUS

SUPERGIMMICKS	
GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG

HERKUNFT DER KRAEFTE

GIMMICKS	
GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG

MOTIVE DES HELDEN

DAS KOSTUEM

GEHEIMIDENTITAET