

~~Arbeitstitel: Furcht, Angst, Schrecken, Grauen! ("Kosmische Frucht und kosmische Schnecken")~~
~~(Cosmic Horror Crawl) Lauf des Kosmischen Schreckens~~

In diesem Old-School-Rollenspiel erstellt jeder Spieler drei Charaktere, um im Zwanzigsten Jahrhundert Schrecken zu trotzen, und dafür zu sorgen, dass zumindest einer der drei überlebt.

Charaktererschaffung

Die Charaktere werden folgend erstellt:

Man würfelt 3W6 für jeden der folgenden Werte (in der festgelegten Reihenfolge):

Mut
 Intelligenz
 Charisma
 Geschicklichkeit
 Körperkraft
 Wahrnehmung

Das wiederholt der Spieler dreimal, bis er drei Charaktere erstellt hat.

Danach würfelt der Spieler mit einem w8 für Spalte und einem w8 für Zeile auf der folgenden Berufstabelle. Er tut dies insgesamt dreimal und ordnet jedes Ergebnis nach Belieben den drei Charakteren (Werteblocken) zu:

Berufstabelle

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Lebemann	Irrenhaus- insasse	Intellektueller	Pilot	Tänzer	Priester	Menschen affe	Chauffeur
2	Schläger	Reporter/ Journalist	Wissenschaftl er	Slacker/ Taugenich ts	Eingebore ner	Medium/ Mystiker	Psychoan alyst	Klempner
3	Soldat	Schauspiel er	Dichter	Akrobat	Lehrer	Geschäftsma nn/ -frau	Regisseur	Junkie/Morp hinist
4	Detektiv	Betrüger	Vagabund	Schüler/ Lehrling	Uniprofes sor	Mönch/ Nonne	Briefträger (in)	Leibwächter
5	Bergführer / Wildnisführ er	Knastbrude r/-schweste r	Tischler	Athlet/ Sportler	Hausfrau/ -mann	Butler/Haus mädchen	Matrose	Botschafter

6	Kellner	Erbe (Beruf Sohn/Tochter)	Autor	Bäcker	Polizist	Musiker/ Snger	Frster/ Jger	Halodri / Strizzi
7	Politiker	Bauer	Boxer	Mechaniker	Student	Kultist	Prostituier te/ Gigolo	Bergsteiger/ -fex
8	Kapitn	Rennfahrer	Zuhlter/ Puffmutter	Obdachloser	Liftboy/-girl	Salondame/-herr	Barkeeper	Hermit

Der Beruf hat keinen direkten regeltechnischen Einfluss, gibt aber trotzdem Einblick ber welches Wissen und welche Kontakte der jeweilige Charakter verfgt.

Besonders schlechte Werte knnen beispielsweise durch besonders hohes oder niedriges Alter des Charakters erklrt werden, oder durch Krankheiten und Verletzungen. Die Spieler werden aber auch sicher viele andere Ideen haben.

In den meisten Fllen entscheiden sich die Spieler die besten ausgewrfelten Werte den fr sie interessantesten Beruf zuzuordnen.

Als abschlieender Schritt ordnet der Spieler den drei Charakteren ein Geschlecht zu. Dabei mssen beide Geschlechter abgedeckt werden. Jeder Spieler verfgt also entweder ber zwei weibliche und einen mnnlichen Charakter oder zwei weibliche und einen mnnlichen Charakter.

Jeder Charakter verfgt zudem ber folgende Werte:

Trefferpunkte: 7

Geisteszustand: 7

Link: [Beispielscharakter-Erschaffung](#)

Regeln

Um Situationen mit unbekanntem Ausgang zu meistern, legt der Charakter eine **Probe** ab. Dabei muss fr erfolgreiche Abschlieen einer Aktion mit einem W20 unter den entsprechenden Wert gewrfelt werden. Wrfelt man genau seinen Wert, hat man einen **groartigen Erfolg** erzielt.

Wer hher als seinen entsprechenden Wert wrfelt, erleidet einen **Fehlschlag**.

Ein groartiger Erfolg hat den doppelten Effekt. Man ist z.B. doppelt so schnell wie erwartet, hat doppelt so viele Leute berzeugt oder einen zweiten Schadenswrfel verursacht.

In vielen Situationen, z.B. im Nahkampf werden **vergleichende Proben** verlangt. Dabei wrfeln zwei oder mehr Charaktere jeweils eine Probe. Wer ein Ergebnis erzielt, das nicht ber dem

entsprechenden Wert des Charakters liegt, also kein Fehlschlag ist, hat sich in der Situation durchgesetzt.

Ein Gleichstand bei vergleichenden Proben (beide Seiten erzielen dasselbe erfolgreiche Würfelergebnis) führt dazu, dass sich keine Seite durchsetzen kann. Wenn möglich haben beide Erfolg.

~~Bei schwierigen Proben wird vom Spielleiter ein Schwierigkeitsfaktor bestimmt, der überwürfelt werden muss, um einen Erfolg zu reichen. Als Erfolg gilt nur die Spanne von über dem Schwierigkeitsfaktor bis zum Wert.~~

~~Schwierigkeit 2: Mittelschwer — Schwierigkeit 5: Schwer — Schwierigkeit 10: Extrem~~

Kampf

Kämpfe werden in Runden abgewickelt. Jeder Spieler wählt einen seiner Charaktere, der handelt. Auf Spielleiterseite dürfen gleich viele Kreaturen/Personen handeln, wie es Spieler gibt. Die Charaktere handeln in Reihenfolge ihres Mut-Wertes, vom höchsten zum niedrigsten. Spielleiterfiguren ohne angegebenen Mut-Wert handeln zuletzt.

Nachdem alle an der Reihe waren, beginnt eine neue Runde und jeder Spieler kann wieder einen Charakter wählen, der diese Runde handelt.

Charaktere, die an der Reihe sind können Proben auf ihre Werte ablegen, um Gegner zu beeinträchtigen oder zu verletzen, oder aber Verbündete zu unterstützen. Diese Proben sind immer vergleichende Proben, wobei der Handelnde den Wert bestimmt. Verliert der Handelnde die vergleichende Probe, erhält der Gegner den Vorteil.

Auch Charaktere, die in einer Runde weder von einem Spieler noch vom Spielleiter ausgewählt wurden, um zu handeln, bekommen die Gelegenheit sich in vergleichenden Proben zu verteidigen, wenn sie als Ziel gewählt wurden.)

Proben im Kampf

Jeder der sechs Eigenschaftswerte kann im Kampf vergleichend eingesetzt werden und hat eine andere Funktion:

Mut-Probe: Wer Gegner einschüchtern will, fordert diesen zu einer vergleichenden Mut-Probe heraus: Der Verlierer muss seinen Geisteszustands-Wert um 1W4 Punkte reduzieren. (Siehe Abschnitt Geisteszustand unten.) Sollten Punkte übrig bleiben, wenn der Geisteszustand des Zieles Null erreicht, können diese bei anderen Gegnern abgezogen werden, falls diese bei einer **nicht** vergleichenden Mut-Probe versagen.

Bei einem großartigen Erfolg werden 2W4 Punkte verwendet.

Intelligenz-Probe: Mit einer vergleichenden Intelligenzprobe kann man Gegner austricksen: Der Unterlegene in der Probe scheitert bei der nächsten Probe, die er durchführt, automatisch. Dabei spielt es keine Rolle, ob er diese selbst ansagt, oder zu einer vergleichenden Probe gezwungen wird.

Der Spieler sollte den Trick beschreiben, auch wenn die Beschreibung selbst keine Auswirkung auf den Regelmechanismus hat. Beispiele für Tricks: Gegner ablenken, z.B. durch Fragen, oder durch geworfenen Sand. Überraschende Bewegungsmanöver und Ausfälle. Gegenstände aus der Umgebung einsetzen. Z.B: Teppich unter den Füßen wegreißen oder Luster abstürzen lassen.

Bei einem großartigen Erfolg scheitert die nächsten zwei Proben automatisch.

Charisma-Probe: Mit einer vergleichenden Charisma-Probe gegen den Gegner kann man bei Erfolg eigene Verbündeten (oder sich selbst) aufstacheln und motivieren. Ein Charakter nach Wahl des Spielers oder Spielleiters erhält 1W4 Trefferpunkte zurück - jedoch niemals über den Trefferpunkte-Maximalwert.

Bei einem großartigen Erfolg erhält entweder ein Charakter 2W4 zurück oder zwei Charaktere jeweils 1W4.

(Gewinnt der Gegner die Charisma-Probe, erhält er stattdessen entsprechend des Erfolges Trefferpunkte zurück.)

Geschicklichkeits-Probe: Geschicklichkeit wird bei Angriffswürfen mit Messern, Dolchen, Degen und Schußwaffen (außer automatischen Waffen) verwendet. Ein solcher Angriff wird immer mit Geschicklichkeit gekontert, auch wenn der Verteidiger selbst eine Waffe führt, die auf Stärke basiert.

Körperkraft-Probe: Körperkraft wird bei Angriffswürfen beim waffenlosen Kampf, mit improvisierten Waffen, Wurfaffen, Schwertern und altertümlichen Nahkampfwaffen außer Degen verwendet. Auch automatische Schußwaffen wie Maschinengewehre verwenden Körperkraft. Ein solcher Angriff wird immer mit Stärke gekontert, auch wenn der Verteidiger selbst eine Waffe führt, die auf Geschicklichkeit basiert.

Wahrnehmung-Probe: Mit vergleichenden Wahrnehmungs-Würfen können Schwachpunkte von Gegnern oder ihre Taktiken durchschaut werden. Der Sieger des Wurfes darf selbst noch eine weitere Probe durchführen und einen anderen Charakter bestimmen, der ebenfalls direkt in Folge eine zusätzliche Aktion (Probe) durchführen darf. Dabei kann auch ein Charakter gewählt werden, der eigentlich in dieser Runde gar keine Aktion hätte.

Bei einem großartigen Erfolg dürfen der Sieger plus zwei weitere Charaktere eine Aktion durchführen, oder ein zusätzlicher Charakter darf zwei Aktionen durchführen.

Es wird davon ausgegangen, dass der Charakter über Worte oder Gesten seinen Verbündeten den Schwachpunkt mitteilt und sie deshalb diese zusätzliche Aktion ausführen können.

Angriffswurf

Im Kampf zwischen zwei Gegnern verursacht nur derjenige Charakter **Schaden**, der das höhere Ergebnis auf einer Probe erreicht hat (üblicherweise eine Probe auf Geschicklichkeit oder Körperkraft), das kein Fehlschlag ist.

Bei einem großartigen Erfolg des Überlegenen kann dieser einen zweiten Schadenswürfel werfen. Dieser kann entweder auf denselben Gegner verwendet werden, oder einem anderen Gegner in Reichweite abgezogen werden.

Zeigen die Würfe beider Seiten dasselbe Resultat (und sind beide Würfe erfolgreich) bekommen beide Parteien Schaden.

Scheitern die Würfe beider Seiten, kommt es zu einem Gerangel oder Austausch ohne momentanen Ausgang. //Jede der beiden Parteien kann allerdings die Entscheidung treffen, dass beide Seiten Schaden wie bei einem Würfelgleichstand bekommen.//

Der Schadenswürfel ergibt sich entsprechend der Waffe:

Waffenloser Kampf: W4

Improvisierte Waffen und sehr kleine Pistolen: W6

Messer, Dolche, Speere, Armbrüste und Pistolen: W8

Schwerter, altertümliche Kriegswaffen, Bögen und Gewehre: W10

Maschinengewehre, Handgranate: W12

Der **Schaden** wird von den Trefferpunkten des Charakters abgezogen. Fallen die Trefferpunkte dadurch auf Null oder darunter, muss der Charakter eine Körperkraftprobe würfeln. Bei einem Fehlschlag ist er **tot** und kann nur noch 1W20 Worte stammeln. Bei einem Erfolg ist er für 1W6 Minuten bewußtlos und erwacht danach mit 1 Trefferpunkt.

Bei einem großartigem Erfolg hat die Gefahr ihm einen Adrenalinstoß versetzt und erhält sofort wieder alle Trefferpunkte zurück.

Der Angreifer der einen Gegner auf Null Punkte bringt, darf die übrigbleibenden, zusätzlichen Schadenpunkte auf weitere Gegner in Reichweite verteilen.

Geisteszustand

Begibt sich ein Charakter in eine erschreckende Situation, muss er eine Mut-Probe ablegen. Gelingt diese, ist sein Handeln nicht eingeschränkt. Versagt er, hat er die Wahl, ob er die Furcht seines Charakters ausspielt (z.B. in dem er den Charakter flüchten oder weinen lässt), oder stattdessen 1W4 Punkte vom Geisteszustand-Wert abzieht. Ein Charakter kann in einer Runde nie mehr als 4 Punkte Geisteszustand verlieren. [Alternative 20Oct22;you lose the standard old school way, but can regain some by playing out panic or insanity]

Ein großartiger Erfolg auf den Geisteszustands-Wurf ist in der Lage einen weiteren Charakter nach Wahl des Spielers, der in seiner Mut-Probe versagt hat, durch Inspiration vor den negativen Effekten zu retten.

Sinkt der Geisteszustand auf Null, bekommt der Spielleiter die Kontrolle über den Charakter und beschreibt wie dieser sich verhält. Dabei muss er nicht sofortige Flucht, etc. ausspielen, sondern kann ihn stattdessen z.B. auch als Spielleiterfigur weiterführen, die früher oder später etwa die anderen Charaktere verraten wird.

Vermögen und Ausrüstung

Geld spielt in CHC kaum eine Rolle. Es wird angenommen, dass die Charaktere gemeinsam genügend Geld für die Tagesausgaben, aber während des Spiel keine Zeit für größere Geschäftsabschlüsse haben.

Jedes Abenteuer bietet eine spezielle Ausrüstungsliste für die Charaktere. Dabei wird die Ausrüstung pro Spieler, nicht pro Charakter bestimmt. Es bleibt dem Spieler überlassen, wie er die Ausrüstung unter seinen Charakteren verteilt.

~~Auch Ausrüstung muss nicht in Listen geführt werden. Allerdings verliert man bei einem Wurf von 1 auf eine Probe Ausrüstung entweder durch Verbrauch oder Verschleiß. Z.B. zerbricht die Waffe, die Taschenlampe geht aus oder die Munition ist (bis auf eine letzte Kugel Vorrat) verbraucht oder verloren gegangen.~~

In Folge findet sich eine Beispielausrüstungsliste, die für spontane Abenteuer genutzt werden kann. Jeder Spieler würfelt dreimal auf der Tabelle und verteilt nach Wunsch das Ergebnis unter seinen Charakteren.

1W20	
1	Tarot- oder Pokerdeck
2	Handspiegel/Wanderstock
3	Taschenlampe
4	7 Meter Kletterseil
5	Klappmesser
6	Leiterwagen
7	Derringer-Minipistole
8	Brieftaube
9	Photoapparat
10	Musikinstrument (Violine, Trompete, etc.)
11	Neolithische Statuette
12	Pistole
13	Fahrrad
14	Waffenschein
15	Fechtdegen
16	Esel oder Pferd
17	Gewehr

18	Handgranate
19	Alter esoterischer Foliant
20	Automobil

Charakterentwicklung und -spezialisierung

Nach dem ersten überstandenen Abenteuer wählt der Spieler einen seiner überlebenden Charaktere aus. Dieser steigt zu "Erfahrungsstufe 1" auf. (Die drei Startcharaktere wurden als "Erfahrungsstufe 0" erschaffen.)

Auf Stufe 1 spezialisiert sich der Charakter. Der Spieler kann dabei eines der folgenden Gebiete wählen:

Natur
 Gesellschaft
 Wissen
 Fernkampf
 Nahkampf
 Magie

Proben auf die sechs Werte, die situativ auch von der Spezialisierung abgedeckt werden, werden mit 2W20 gewürfelt. Sind beide Proben gelungen, zählt das als großartiger Erfolg. Gelingt es gleichzeitig noch eine oder beide genaue Werte zu erwürfeln (wie bei einem großartigem Erfolg mit 1W20), verdreifacht oder vervierfacht sich das Ergebnis sogar.

- Natur umfasst Geographie, Pflanzen und Tiere.
- Gesellschaft umfasst Städte, ~~Maschinen~~, Bauwerke und Zwischenmenschliches.
- Wissen deckt den akademischen Bereich und universelle Bildung ab.
- Fernkampf wird bei Angriff auf Distanz verwendet.
- Nahkampf im waffenlosen, so wie im Kampf mit Hieb-, Stichwaffen und ähnlichem.
- Magie ermöglicht es dem Charakter einen Zauberspruch zu beherrschen. Beim Zaubern wird eine Probe gegen den neu eingeführten Wert Magie von 10 ausgeführt. Der erlernte Zauber wird zufällig bestimmt - abhängig davon welche Zauberbücher im Spiel aufgefunden werden können. Erst nach vollständiger Lektüre und Erlernen eines Spruches ist dessen Funktion klar.

Zu Beginn jeder weiteren Spielsitzung kann derselbe Charakter um eine weitere Stufe gesteigert werden.

Dabei hat der Spieler die Wahl einen der Werte Mut, Intelligenz, Charisma, Geschicklichkeit, Körperkraft, Wahrnehmung oder Magie um einen Punkt steigern - bis zu einem Wert von 15.

Will man einen der Werte auf 16 steigern, muss dafür ein anderer Wert um 1 reduziert werden.

Will man einen der Werte auf 17 Steigern, müssen dafür zwei andere Wert um 1 reduziert werden, oder ein Wert um 2.

Will man einen der Werte auf 18 Steigern, müssen dafür drei andere Wert um 1 reduziert werden, oder ein Wert um 3.

Steigerungen über 18 sind nicht möglich.

Abgesehen von der Wertsteigerung ist es auch möglich stattdessen einen neuen, zufälligen Zauberspruch zu lernen. Erlernt man dabei einen schon beherrschten Zauber ein weiteres mal, steigt dieser stattdessen um eine Stufe.

Magie

Jeder Charakter verfügt zu Beginn über einen Magie-Wert von 10. Es muss als 10 oder weniger gewürfelt werden, um einen Erfolg zu erzielen.

Der Magiewert kann genau wie andere Werte gesteigert werden. Allerdings ist Magie äußerst gefährlich: ein Fehlschlag führt immer zu Problemen.

Auf folgender Tabelle kann mit 1w20 erwürfelt werden, welche Art von Zauber ein Charakter erlernt, meist werden Zauber jedoch in den Abenteuern angegeben.

1	Heal
2	Damage
3	Damage : Area
4	Damage Buff
5	Buff
6	Debuff
7	Movement (Rush/ Jump/ Levitate/ Fly)
8	Access Area (Unlock/ Move through Wall/ Teleport)
9	Access Information (Knowledge / Hack / Ghost Speak)
10	Spot/ Pinpoint information (Improve senses)
11	Autotrick
12	Summon
13	Immunity
14	Camouflage
15	Creature Control

16	Environment Control
17	Defend