

Quibbler Sys

**Allgemeines Regelwerk für LARP
im Setting der “Wizarding World” nach den Büchern von J.K. Rowling**

Überarbeitete Auflage für die Rauhnächte-Cons von der Bogatyr Orga (Stand: 05/2020)

Vorwort

Das Quibbler Sys Regelwerk stammt aus der Feder der Wands & Broomsticks-Orga und wurde von der Bogatyr-Orga auf die Rauhächte-Cons angepasst.

Der Schauplatz unserer Cons ist das Durmstrang Institut, welches nicht nur für die Unterweisung seiner Schüler in den Dunklen Künsten bekannt ist, sondern auch für seine Strenge und Disziplin. Des Weiteren nimmt das Institut ausschließlich reinblütige junge Hexen und Zauberer in seinen Reihen auf, und das auch nur gegen Zahlung eines nicht unerheblichen Schulbeitrags. Dazu kommt, dass das Rauhächte zu Beginn des 20. Jahrhunderts spielt, also zu einer Zeit, der es an einigen unserer modernen und beinahe schon selbstverständlichen Ansichten und Konventionen fehlt. Weitere Informationen zur Darstellung eurer Charaktere in diesem Setting findet ihr in unserem Design-Dokument.

Im folgenden findet ihr die Regeln zur Erstellung eurer Charaktere und wie ihr diese im Verlaufe der Conreihe ausbauen könnt. Im Vergleich zu den recht ausführlichen Regelwerken im deutschen Fantasy-Larp ist es relativ locker gehalten und die Vor- und Nachteile sind auch so gewählt, dass sie euch möglichst viele Freiheiten in der Darstellung bieten und nicht auf Punktevergleich herauslaufen.

Dazu sei noch gesagt, dass es potentiell noch weitere und ausgefallene Vor- und Nachteile geben könnte, wir aber nur solche aufgenommen haben, die in unser Setting passen. Ein antiautoritärer Rebell mit dem magischen Potential einer Stange Lauch würde noch vor Ende seines ersten Schuljahres wieder nach Hause fahren dürfen.

Es mag verlockend sein, sich möglichst viele Nachteile einzukaufen um sich dafür mehr Punkte für Vorteile und die Skilltrees zu verschaffen, aber bedenkt bitte, dass diese auch allesamt ausgespielt werden sollten.

Eine vollständige Liste der Zauber sowie eine Übersicht, ab welchem Jahrgang ihr Zugriff auf sie habt, könnt ihr im Forum unter "Infos der Orga" und dort unter "Linksammlung" finden. Hier haben wir den ersten drei Jahrgängen, von denen nur der dritte bespielt wird, eine größere Menge Zauber zur Verfügung gestellt. Schließlich sind die Schüler Durmstrangs aus reinblütigen Familien und schon von Klein auf in Kontakt zur Zauberei.

(Dieses Regelwerk ist Version 2.0, Stand Mai 2020)

Inhaltsverzeichnis

Charakterbau

Punkte	4
Vorteile	5
Nachteile	5
Skilltrees	7

Eigenkreationen

Zauber	13
Tränke	14
Fremdrassen	15
Begriffe	15

Punkte

Wir haben uns dagegen entschieden ein System für Lebens- und Ausdauerpunkte zu nutzen. Wir vertrauen hier darauf, dass ihr selbst einschätzen könnt wie viel ihr aushalten könnt und wie viel ihr austeilen könnt.

Für letzteres hilft eventuell folgendes: Besser ausgebildete und vor allem geübtere Zauberer können einen Kampf wie die Schlacht von Hogwarts hinter sich bringen, wie ein geübter Läufer einen Marathon. Danach ist man also sehr geschlaucht. Ein Erstklässler übersteht daher keine 5 Minuten in einem solchen Kampf.

Abseits dessen gibt es aber Erfahrungspunkte. Zu Beginn startet jeder Charakter mit Erfahrungspunkten entsprechend seiner Klassenstufe, die ihr der Tabelle beim Punkt Charaktererstellung entnehmen könnt.

Nach einer RN-Con erhält man 3 zusätzliche Punkte, um den Charakter weiter zu entwickeln.

Cons, die im Hintergrund der Rauhächte-Reihe spielen, aber nicht von der Bogatyr-Orga ausgerichtet werden, gewähren keine Erfahrungspunkte.

Charakterbogen

Für jeden Spielcharakter wird ein Charakterbogen erstellt. Dieser gliedert sich in vier Teile, die nachfolgend detaillierter beschrieben werden:

1. Charakterangaben

Hier geht es um das grobe Gerüst für den Charakter. Grundinformationen wie Name, Alter, Geschlecht, Dynastiezugehörigkeit, Jahrgang etc. werden hier abgefragt, um einen groben Überblick zu erhalten.

2. Charakterwerte

Wir arbeiten mit einem Punktesystem, zur Erstellung der Möglichkeiten, die ein Charakter im Spiel hat.

Der Charakter bekommt einen Startwert an Punkten, die er zum „Kauf“ von Vorteilen und Fähigkeiten verwenden kann. Er muss dabei nicht alle Punkte ausgeben, sondern kann sie sich aufheben. Weitere Punkte kann sich der Spieler durch die Festlegung von Nachteilen holen. Dabei ist aber zu beachten, dass man es nicht übertreibt.

Die Startpunkte ergeben sich aus dem Jahrgang, indem der Charakter ist, den Punkten, die er bereits in anderen Larps gespielt hat und den Punkten, die sich aus den Nachteilen zusammensetzen.

Punkte können bei der Charaktererstellung für Vorteile und Skills in Skilltrees ausgegeben werden. Nachdem der Charakter zum ersten Mal bespielt wurde können Nach- und Vorteile nicht mehr hinzugekauft werden (nur mit gutem Grund, bitte mit der Orga absprechen), außer der beiden nur im Spiel erlernbaren Vorteilen, man kann sie sich jedoch noch erspielen. Skilltrees können jederzeit erweitert werden.

Startwert + Erfahrungspunkte + Punkte aus den Nachteilen = Verfügbare Charakterpunkte

Jahrgang	Startwert (Punkte)
1	5
2	6
3	7
4	8
5	9
6	10
7	11

Vorteile

Alternative Magie (3-4 Punkte)

Ihr habt die Möglichkeit auf andere Art und Weise Magie zu wirken, zum Beispiel durch Runen. (Bedarf Rücksprache mit der Orga.)

Besonderer Besitz (1/3 Punkte)

Der Charakter darf besonderen Besitz bei der Orga anmelden. Darf maximal zweimal gewählt werden. Je nach Gegenstand legt die Orga die Punkte fest.

Hierbei liegt es im Ermessen der Orga, welcher Gegenstand wie viele Punkte erfordert. Es gibt zwei Stufen von Gegenständen. Stufe 1 erfordert 1 Punkt und Stufe 2 dann 3 Punkte. Beispiele können sein: Diptam Essenz ist zwar ein besonderer Besitz, der angemeldet sein sollte, für ein Mitglied der magischen Welt aber recht einfach zu bekommen und gehört daher zu Stufe 1. Ein magisches Amulett, das im Familienbesitz immer weiter gereicht wurde gehört dagegen zu Stufe 2.

Metamorphmagus (7 Punkte)

Der Charakter kann einzelne Teile des Körpers verändern. **Hinweis:** Equipment benötigt (Perücken, Latexapplikationen, o.ä.)

Erste Hilfe (3 Punkte)

Verbände, Pflaster, Salben... der Charakter kennt sich mit nicht magischer "Erster Hilfe" aus.

Resistenz Alchemie (5 Punkte)

Der Charakter kann würfeln, ob der Zauberspruch, der ihm gegeben wurde wirkt oder nicht. (z.B. Veritas serum). Die heißt aber auch, dass der Charakter ebenfalls würfeln muss, wenn ihm ein Heiltrank verabreicht wird, es ist also ein zweiseitiges Schwert.

Hinweis: Nur im Spiel erlernbar

Resistenz Magie (5 Punkte)

Der Charakter kommt mit einer bestimmten Art von fremdgewirkten Zaubern besser klar und überwindet

sie leichter. Zum Beispiel: Beherrschungs- oder Schadenszauber. Der Körper spricht weniger auf Zauber an, deswegen wirkt sich diese Resistenz auch auf sämtliche positive

Zauber aus, es ist also ein zweiseitiges Schwert.

Hinweis: Nur im Spiel erlernbar

Günstling (2 Punkte)

Besonders hoch gestellt in Dynastie.

Nachteile

Chronisch krank (2-4 Punkte)

Der Charakter hat eine Krankheit, die auszuspielen ist. Regelmäßiger Krankenflügelbesuch.

Hinweis: Krankheit bestimmt Höhe der Punkte. Absprache mit Orga.

Eingeschränkter Sinn (2-4 Punkte)

Der Charakter hat einen Sinn der beeinträchtigt ist, wie z.B. Kurzsichtigkeit, schwacher Gleichgewichtssinn etc.

Hinweis: Betroffener Sinn und Stärke der Einschränkung bestimmt Höhe der Punkte. Absprache mit Orga.

Magisch unbegabt (2/4/6 Punkte)

magisch irritiert (2 Punkte):

Der Spieler trägt einen Beutel mit 4 weißen und 2 schwarzen Kugeln mit sich. Wenn er zaubert lost er mit Ziehen einer Kugel, ob der Zauber funktioniert. Weiß bedeutet Gelingen.

magisch benachteiligt (4 Punkte):

Magisch irritiert + ein zusätzliches schlechtes Fach, das Zauberei erfordert.

magisch fehlerhaft (6 Punkte):

magisch benachteiligt mit 2 weißen und 2 schwarzen Kugeln

Notorischer Lügner (3 Punkte)

Der Charakter lügt fast immer und lügt auch oft reflexartig Freunde an. Die Wahrheit zu sagen fällt dem Charakter sehr schwer.

Wahrheitssager (3 Punkte)

Der Charakter kann nicht lügen und sagt stets die Wahrheit.

Prinzipientreue (2-5 Punkte)

Der Charakter hat drei feste Prinzipien, denen er unter allen Umständen folgt. Dies kann alles Mögliche sein vom Pazifismus über die vermeintliche Pflicht, anderen (z.B. Frauen) die Tür aufzuhalten oder einfach nicht mit Zauberern niederer Herkunft zu sprechen. Diese sind bei der Anmeldung zu definieren und sollten im Spiel durchaus häufig auftreten. Punkte legt die Orga fest.

Psychische Störungen

Hinweis: Die Störung wird in Form und Schwere mit der Orga festgelegt. Daraus resultiert die Punktzahl. Mit Vorsicht zu genießen, sollten spielfördernd und nicht spielstörend sein.

Alpträume

Der Charakter leidet nachts häufig unter Alpträumen, die die Schlafqualität beeinflussen.

Paranoia:

Der Charakter hat ein verzerrtes Bild seiner Umgebung, fühlt sich verfolgt oder bedroht.

Phobie:

Der Charakter hat vor etwas große Angst, die ihn teilweise sogar handlungsunfähig machen kann.

zwanghaftes Verhalten / Tic:

Der Charakter muss einem Zwang nachgeben etwas bestimmtes zu tun wie zB. alles sauber halten, Hände waschen etc.

Unaufmerksam / Vergesslich / Amnesie:

Der Charakter hat Gedächtnislücken oder Probleme sich an Dinge zu erinnern.

Emotionsblind:

Der Charakter hat Probleme Gefühle bei seinen Mitmenschen zu sehen oder selbst zu empfinden.

Feste Gewohnheit:

Der Charakter braucht gewisse Rahmenbedingungen für gewisse Tätigkeiten zB. ist in einer bestimmten Reihenfolge, zu einer bestimmten Zeit Dinge erledigt oder Listen von unten nach oben bearbeiten.

Sprachfehler (3/6 Punkte)

Während ein Lispeln nur soziale Nachteile bringt, würde ein Stottern bereits Auswirkungen auf die Zauber haben bis hin zu einem gelegentlichen Versagen der Zauber. Auch hier werdet ihr ein Säckchen mit farbigen Perlen bekommen (wie bei "magisch unbegabt").

Stufe 1 (3 Punkte):

Lispeln, Näseln oder Nuscheln

Stufe 2 (6 Punkte):

Stottern, starkes Nuscheln oder Lispeln

Sympathiegebunden (3 Punkte)

Der Charakter verehrt einen höhergestellten Charakter (z.B. Lehrer) so sehr, dass er diesen nie widerspricht, alles glaubt und ihn vor anderen verteidigt. Jedoch kann eine Person nur maximal eine Sympathiegebundenheit von 3 anderen "erhalten". Als Beispiel: Lisa, Karl und Klaus haben jeweils eine Sympathiegebundenheit an Michelle. Sarah möchte auch eine Sympathiegebundenheit an Michelle, diese hat aber schon drei, daher muss Sarah sich jemand anderen suchen.

Bitte beachtet auch, dass nur weil euer Charakter sympathie gebunden ist, dies nicht bedeutet, dass der Gegenüber dem Charakter positiv gegenüber steht und dieses nicht ausnutzt.

Tollpatsch (1 Punkte)

Der Charakter rutscht aus, stolpert, lässt Dinge fallen und ähnliches.

Dunkles Geheimnis

Der Charakter hat ein dunkles Geheimnis, das ihm große Probleme bereiten kann, wenn es ans Licht kommt.

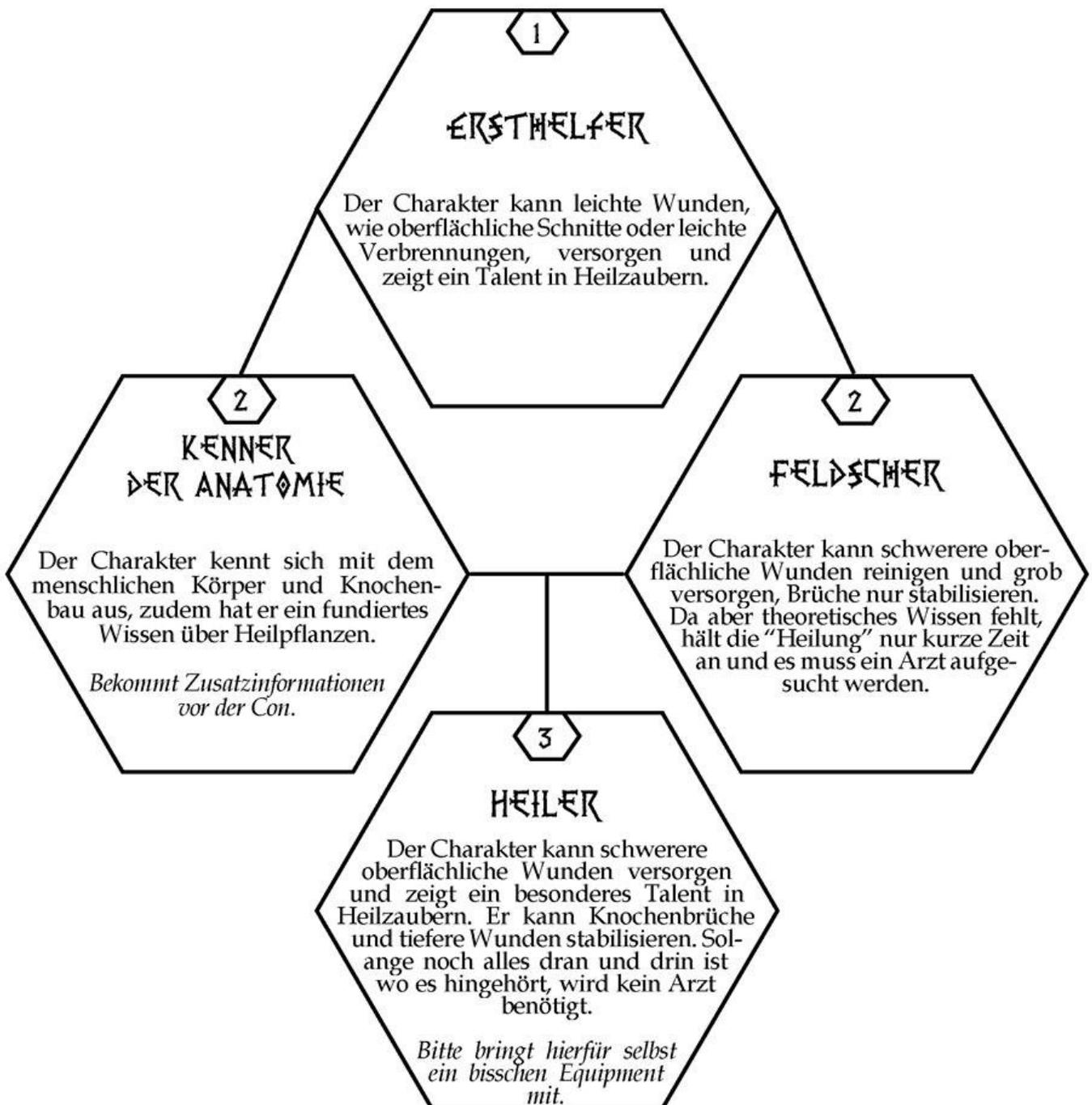
Hinweis: je nach Geheimnis legt die Orga die Höhe der Punkte fest. Das dunkle Geheimnis wird möglicherweise per Zufall an andere GSC oder Spieler weitergegeben.

Skilltrees

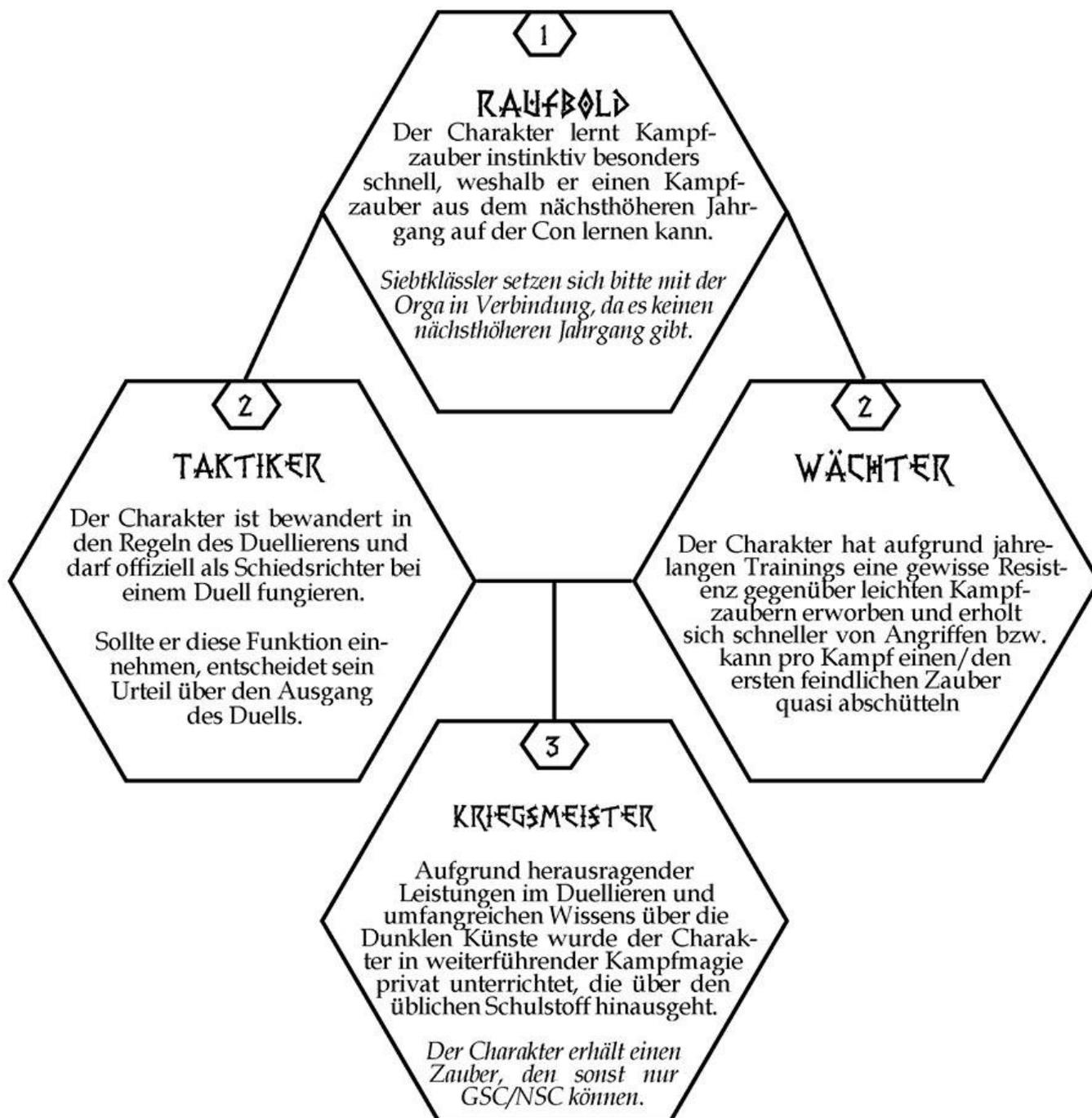
Es gibt zusätzlich zu den Vor- und Nachteilen die Möglichkeit Fähigkeiten über Skilltrees zu erhalten. Diese bauen aufeinander auf. In Stufe 2 gibt es jeweils einen theoretischen und einen praktischen Skill. Links steht der theoretische und rechts der praktische Teil. Um Stufe 3 zu erhalten müssen **zuerst beide Skills von Stufe 2** erworben werden. Um einen Skilltree voll auszubauen benötigt es 12 Punkte.

Stufe 1 benötigt 2 Punkte
Stufe 2 jeweils 3 Punkte
Stufe 3 benötigt 4 Punkte + beide Skills von Stufe 2

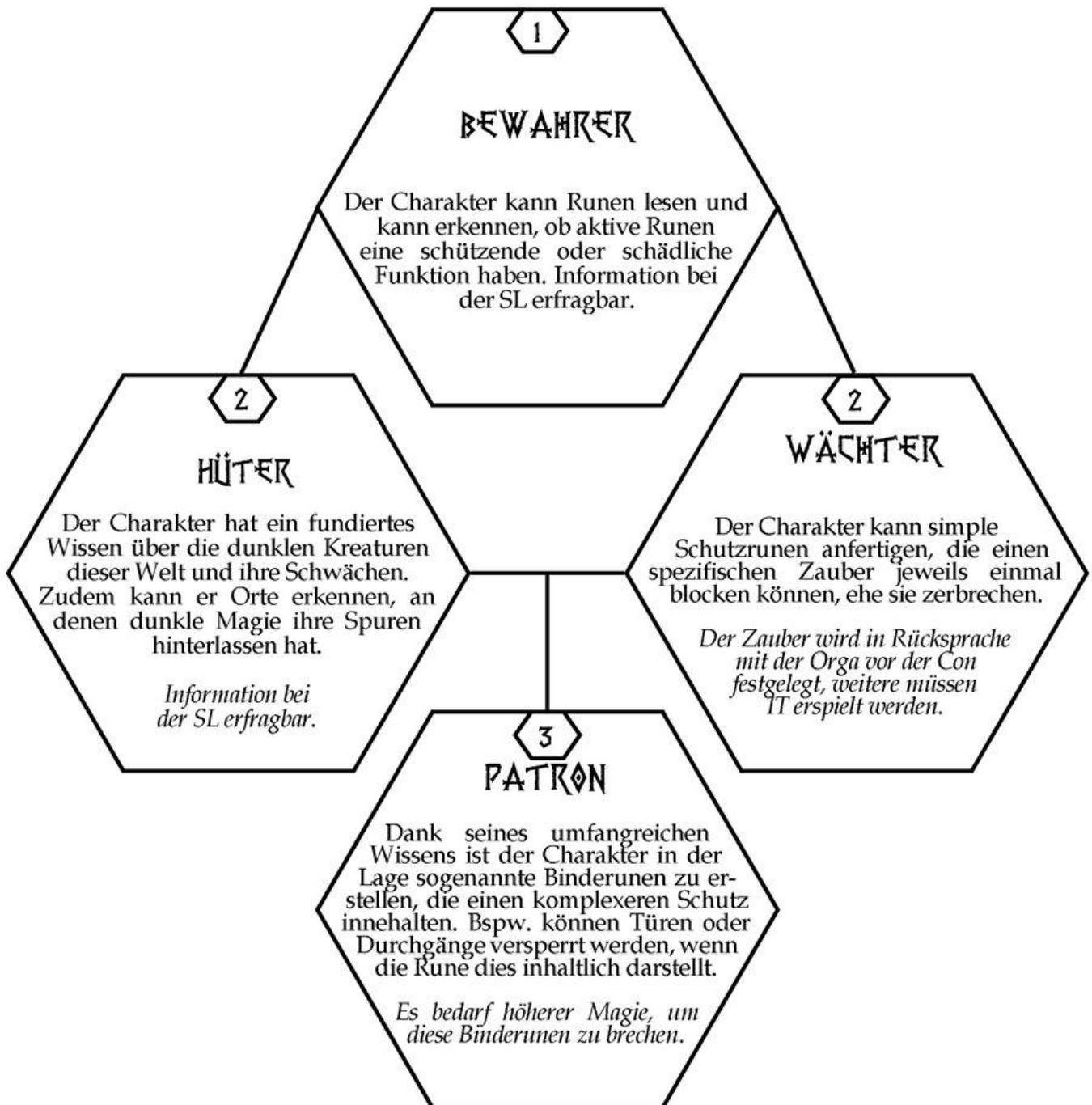
Heilkunde



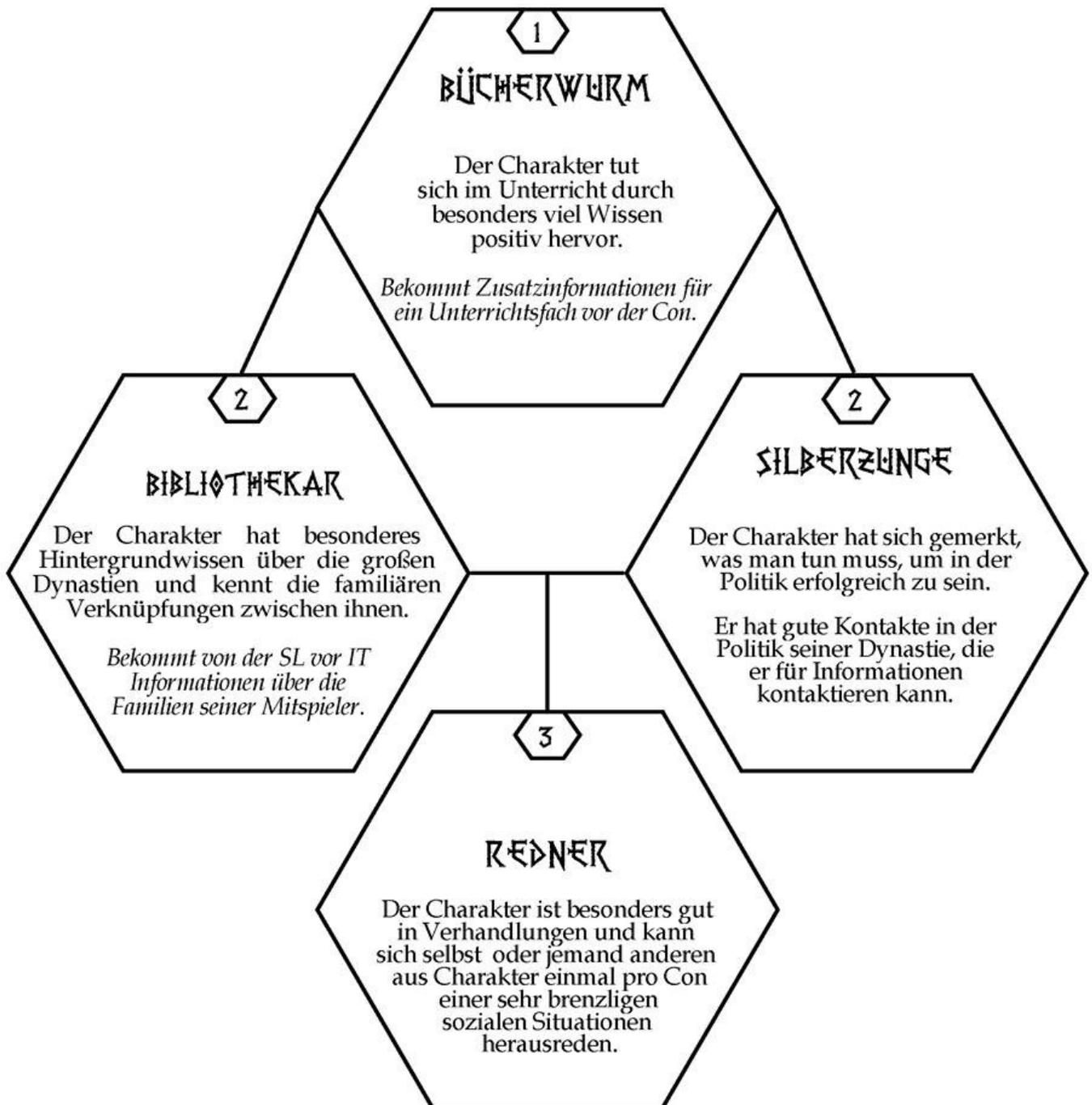
Kampf



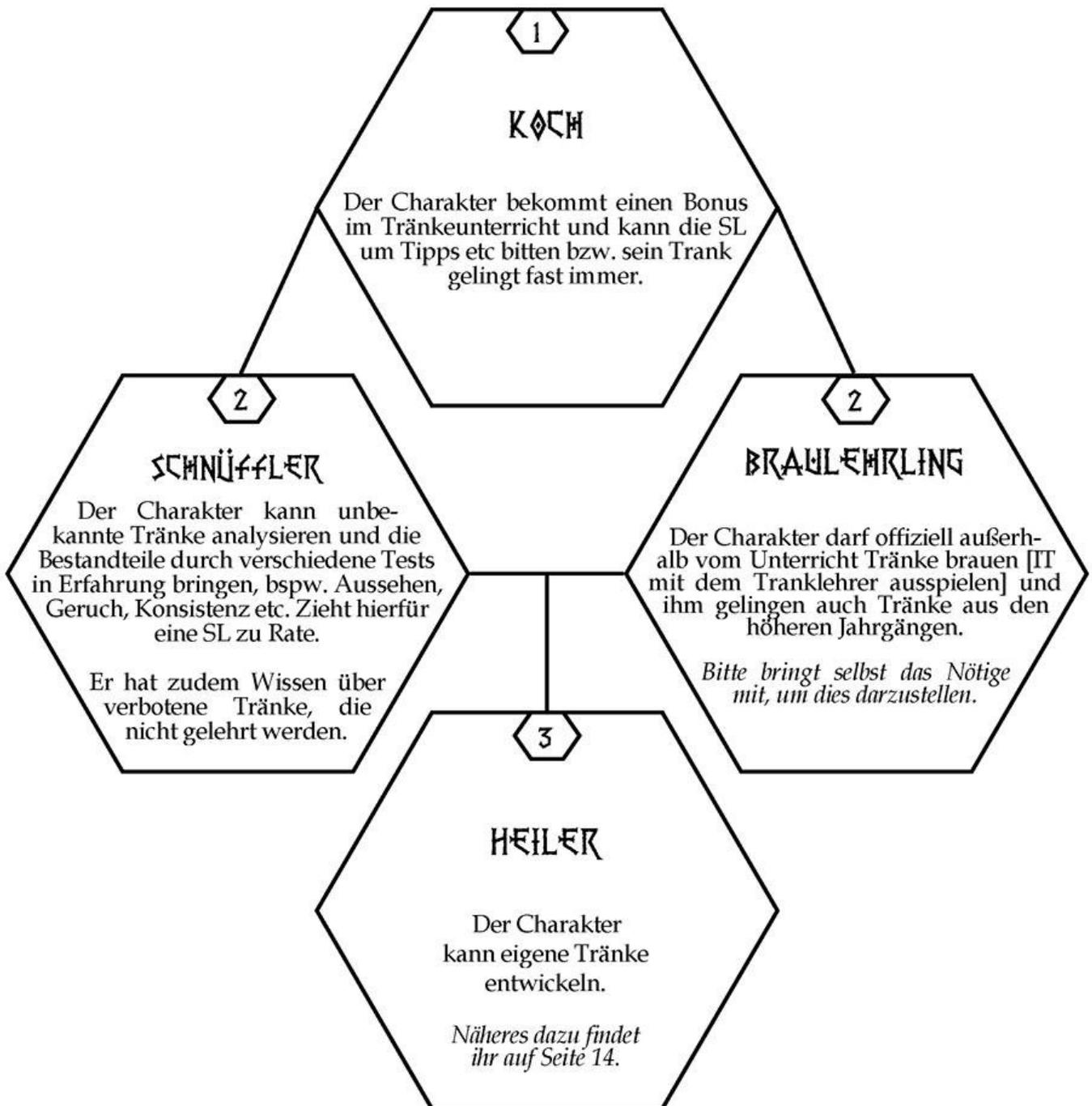
Schutz



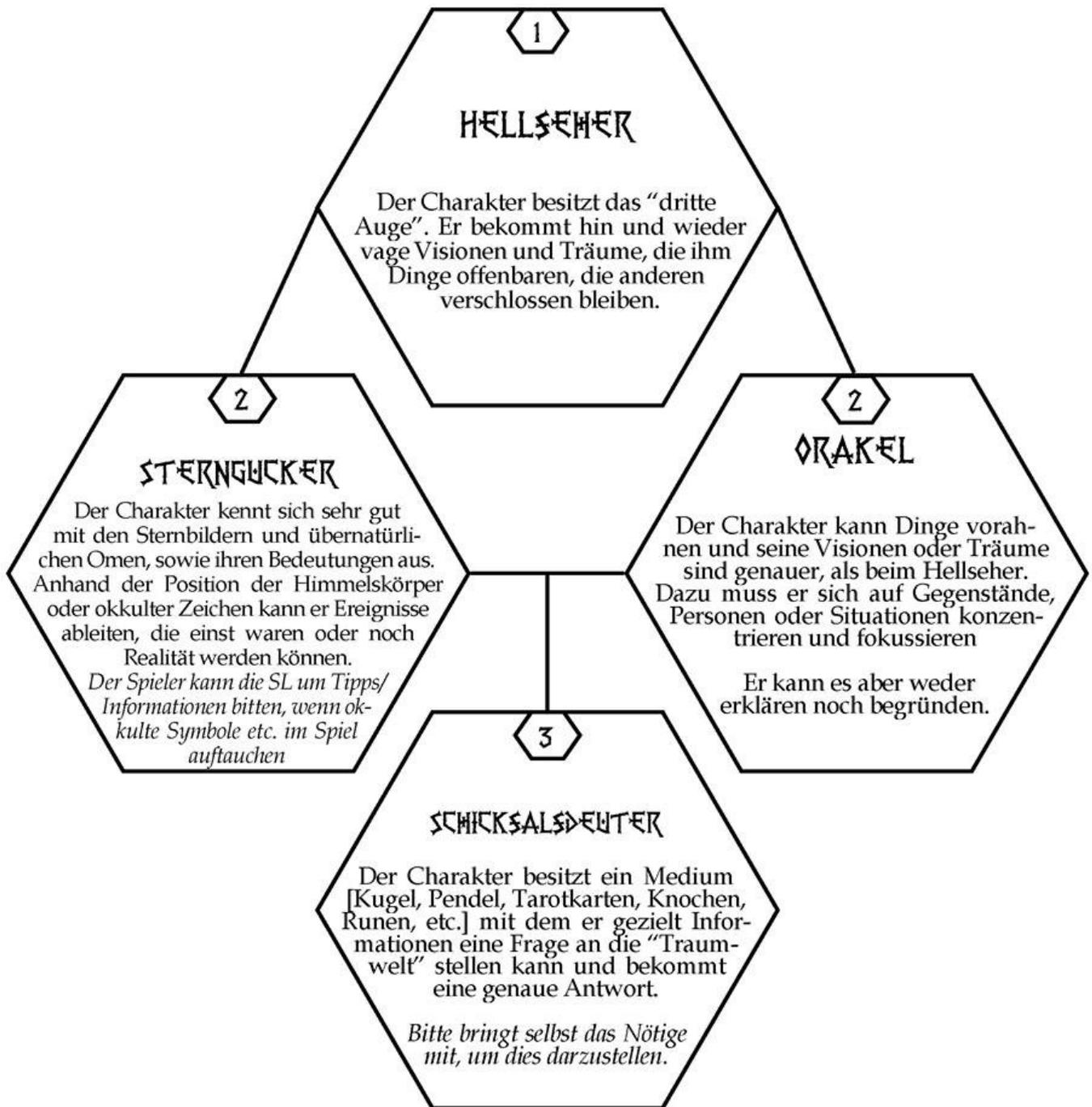
Sozial



Tränke



Wahrsagen



Zauber entwickeln

Hierbei kann ein Spieler seinen Charakter einen Zauber individuell abwandeln oder gar ganz neu erschaffen lassen. Hört sich soweit schon mal sehr cool an, heißt aber Arbeit. Man kennt ähnliche Prozeduren aus dem Fantasy LARP mit Meisterprüfungen, nur dass der Charakter nach dieser Aktion keinen Meistertitel trägt.

Er hat einfach einen Zauber, den andere nicht haben. Er kann diesen Zauber auch erst einsetzen, wenn die nächste Con gestartet ist, da er selbst den Zauber erst noch üben muss. Auch ein eigener Zauber will gekonnt sein.

Es geht also darum einen schönen und logischen neuen oder modifizierten Zauberspruch zu basteln und ihn ordentlich auszuspielen. Dann sollte das ganze auch klappen. Ob eure Zauberidee euch den Aufwand wert ist, müsst ihr selbst entscheiden.

Das Modifizieren /Erschaffen von Zaubern und Tränken wird LIVE ausgespielt. Nicht online! Vorbereitung ist erforderlich. Die Orga hilft bei Fragen gerne aus.

**Schickt eure Ideen und Konzepte an:
info@rauhnaechte-larp.de**

Ablauf

Analyse

Der Zauber wird auf die Grundbestandteile analysiert. Hierbei braucht man etwas Logik. Man muss die Art des Zaubers, evtl. Elemente, Stärke etc. einbeziehen. Von welchen Zaubern leitete es sich ab, wie sieht die Bewegung aus, wie passt der Spruch dazu etc. Dies kann man gern schriftlich machen. Danach der erste Check von der Orga.

Vorbereitung

Wenn alles in Ordnung ist bereitet man alles zur Erschaffung des Zaubers vor. Man braucht dazu Komponenten, die auf den Zauber selbst abgestimmt sind und eine passende Bewegung plus Spruch. Zweiter Orgacheck. Diese beiden Punkte kann man auch schon vor der Con abhaken.

Auf der Con

Auf der Veranstaltung sucht man sich einen Zeitpunkt und einen Ort für die Ausführung. Ist dies klar bespricht man das Ganze mit dem fachspezifischen Lehrer (SL anwesend). Dieser eröffnet einen Schutzkreis damit der Schüler seinen neuen Spruch ausprobieren kann, ohne sich selbst oder andere in Gefahr zu bringen. Maximal können hier zwei Leute an einem Zauber basteln. Aber bei mehr Spielern erwarten wir auch mehr Aktionen.

Resultat

Beim ersten Wirken des Zaubers wird der Spruch und die Bewegung ausgeführt und mehrfach deutlich wiederholt. Ist es geglückt kann der Charakter diesen Zauber nun, was auf dem Charakterpass und im Charakterbogen vermerkt wird.

Tränke entwickeln

Hierbei kann ein Spieler seinen Charakter einen Trank individuell abwandeln oder neu erschaffen lassen. Dafür ist gewisser Vorlauf und Vorbereitung nötig, die teilweise schon im Vorfeld der nächsten Veranstaltung stattfindet.

Es geht darum sich einen schönen und logischen neuen oder modifizierten Trank zu erdenken. Ob eure Trankidee euch den Aufwand wert ist, müsst ihr selbst entscheiden.

Das Modifizieren /Erschaffen von Zaubern und Tränken wird LIVE ausgespielt. Nicht online! Vorbereitung ist erforderlich. Die Orga hilft bei Fragen gerne aus.

**Schickt eure Ideen und Konzepte an:
info@rauhnaechte-larp.de**

Ablauf

Analyse

Der Trank wird auf die Grundfunktionen analysiert. Hierbei braucht man etwas Logik. Man muss die Art des Trankes, mögliche Zutaten und Wirkungsweise bestimmen. Von welchen Tränken leitete es sich ab, wie sehen die Mengen aus etc . Dies kann man gern schriftlich machen. Danach der erste Check von der Orga.

Vorbereitung

Wenn alles in Ordnung ist bereitet man alles zur Erschaffung des Trankes vor. Man bestimmt die Zutaten und Mengen zusammen mit einer Zubereitungsanleitung, die in das Muster passt, welches in unserem Tränkebuch vorgegeben wird.

Auf der Con

Auf der Veranstaltung sucht man sich einen Zeitpunkt und einen Ort für die Ausführung. Ist dies klar bespricht man das Ganze mit dem fachspezifischen Lehrer (SL). Dieser wohnt dem Brauen des Trankes bei. Maximal können hier zwei Leute an einem Trank arbeiten.

Resultat

Ist es geglückt kann der Charakter diesen Trank nun brauen, was auf dem Charakterpass und im Charakterbogen vermerkt wird.

Fremdrassen

Es existieren humanoide Fremdrassen in unserer Spielwelt. Keine davon ist als SC spielbar. Folgende Fremdrassen könnten jedoch im Spiel thematisiert werden oder sind allgemein bekannt:

- Banshee
- Inperi
- Riesen
- Seemenschen
- Trolle
- Vampire
- Veela
- Waldgeister
- Werwölfe

Wichtige Begriffe

Spieler / Charakter

Ein Spieler ist Gast der Organisatoren. Er hat den Regeln und Ansagen der Organisatoren und ihrer Helfer zu folgen und sich verantwortungsbewusst zu verhalten.

Die Organisatoren haben das Recht verschiedene Vorgaben durchzusetzen und der Spieler ist frei, denen zu folgen oder das Gelände zu verlassen. Fragen können jederzeit gestellt und Anmerkungen gemacht werden. Jeder Organisator freut sich über konstruktive Vorschläge.

Orga / Organisatoren

Die Organisatoren richten die Veranstaltung aus und haben das Hausrecht der Lokation. Ihre Vorgaben sind Gesetz, so sie die Rechte der anderen Beteiligten nicht untergraben. Sie haben das Recht jemanden vom Veranstaltungsort zu verweisen, wenn man sich nicht an die Regeln hält.

SL/Spielleiter

Die Spielleiter haben Rechte und Pflichten von den Organisatoren übertragen bekommen. Sie können Spielkommandos ausrufen und Situationen selbsttätig vorgeben, welche im Spiel ausgelebt werden sollen. Sie bewachen den Spielvorgang und kümmern sich um die Spieler. Sie leiten Fragen weiter oder beantworten sie direkt. Sie sind die ersten Ansprechpartner für die Spieler und sind durch Bänder, Leuchten, Shirts oder ähnliches für jeden zu erkennen

IT (in-Time)

Im Spiel - also in Rolle.

OT (Out-Time)

Außerhalb des Spiels.

Wenn jemand also erwähnt, dass er gerade OT ist, spielt er in diesem Moment nicht, sondern gönnt sich eine Auszeit. OT ist im Allgemeinen auf einem gerade bespielten Gelände eher ungerne gesehen, aber jeder braucht mal eine kleine Pause.

Dafür kann man sich für die Zeit, die man braucht gern mal außen hinstellen oder sich zurückziehen. Wichtig dabei ist nur, dass die Spieler, die noch IT sind in ihrem Spiel nicht gestört werden.

Viele Veranstalter stellen dafür einen OT-Bereich zur Verfügung. Sollte dies nicht der Fall sein, kann man sich auf sein Zimmer zurückziehen, oder in einen momentan nicht bespielten Bereich.

Stop!

Wenn man im Spiel, also als sein Charakter einen Einwand äußern will, sollte man auf keinen Fall „Stopp“ rufen, denn dieses Wort soll den Spieler OT vor einer Gefahr warnen und das Spiel unterbrechen. Wenn ein Spielleiter, NSC oder Organisator Stopp ruft, muss das Spiel unterbrochen werden um eine Gefahrensituation aufzulösen. Auch ein Spieler kann das Spiel so anhalten, wenn er eine gefährliche Situation erkennt.

Zum Beispiel, wenn in einer Kampfsituation jemand stürzt und in Gefahr kommt überrannt zu werden. Unfälle sind zu vermeiden, ganz gleich, ob es das Spiel stört. Ein Spieler, der an seine Grenzen stößt und sich aus einer beklemmenden Situation retten will, kann den „Stoppbefehl“ ebenfalls anwenden.

Wichtig ist hier nur, dass dieser Ausruf lediglich dann getätigt werden soll, wenn eine Gefahr droht. Es ist eine Art Notruf und nicht dazu da um sich kurz zu sammeln oder den Charakter zu retten.

Wenn ein Charakter im Spielverlauf etwas zu sagen hat, sollte der Spieler ausweichen auf Begriffe, wie „Halt“ oder „Moment mal“. Wenn jemand Stopp sagt, muss jeder im Umfeld das Spiel unterbrechen und vorsichtig sehen, wo die Gefahr ist, um sie zu meiden oder um anderen Spieler zu helfen.

Rasputins Schüler

Codewort für OT-Grund IT etwas nicht zu tun oder nicht anwesend zu sein (Unlust ist kein Grund!). Bsp: „Ich kann leider nicht mit in den dunklen Keller - Rasputins Schüler hat gesagt ich sollte nicht in den Keller gehen.“ In Wahrheit ist dem Spieler sehr unwohl dabei in den Keller zu gehen und zieht sich somit ohne das Spiel zu stören aus der Situation.

Time Freeze

So man dieses Wort von einem SL oder NSC hört, hält man sich die Ohren zu, schließt die Augen und summt. Es bedeutet, dass etwas vorbereitet wird, was im Spiel ohne zeitliche Verzögerung geschieht.

Die Zeit zwischen Timefreeze und dem erlösenden Ruf Time-in ist OT und im Spielverlauf praktisch nicht existent. Es ist wie ein unausgespielter Wimpernschlag.

Heiler und Sanitäter (Sani)

Auf Veranstaltungen in der Magie eine Rolle spielt gibt es sogenannten Heiler, die nicht mit Sanitätern zu verwechseln sind. Wenn In-Time ein Charakter verletzt wird, auf keinen Fall nach einem „Sani“ oder Sanitäter rufen, sondern nach einem Heiler rufen.

Der Ruf nach einem Sani ist dazu da, dass Out-Time ein Mensch mit medizinischen Kenntnissen zu einem verletzten Spieler gerufen wird.

Erfahrungspunkte (EP)

Erfahrungspunkte. Am Anfang hat ein Charakter einen Punktwert. Diese Punkte werden regelgetreu auf Fähigkeiten verteilt oder gesammelt.

Nach einer RN-Con erhält man 3 zusätzliche Punkte, um den Charakter weiter zu entwickeln.

Cons, die im Hintergrund der Rahnächte-Reihe spielen, aber nicht von der Bogatyr-Orga ausgerichtet werden, gewähren keine Erfahrungspunkte.