

Die Zeit der Großen Abenteuer wird wieder lebendig!

„Wenn ich dieses Spiel verliere, dann soll das nicht daran liegen, dass ich nicht alles gegeben hätte.“
(Mary Crawford in Mansfield Park von Jane Austen)

Eine ungewöhnliche Spielhülle zum abenteuerlichen Rollenspiel



Diese Spielhilfe für ABENTEUER 1880 gibt den Spielern die Kontrolle über das Spiel zurück. Sie besteht aus insgesamt 220 Spielkarten, die mit einem einfachen Regelmechanismus in ein Abenteuer, ja eine ganze Kampagne, integriert werden können. Das Regelheft erklärt auf gerade einmal 32 Seiten mit vielen Beispielen den Einsatz der Karten. Spieler können nun:

- ihre Würfelwürfe verbessern
- zusätzliche Schicksalspunkte erhalten
- erfolgreiche Würfe der Gegenspieler fehlschlagen lassen
- im Abenteuer Informationen und Gegenstände finden
- Einfluss auf die Handlungen eines Abenteurers nehmen
- und ihre eigenen Nebenhandlungen einbringen

Erhältlich *nur* als PDF-Produkt (vorbereitet zum Ausdruck bei einer Online-Druckerei)
auf www.midgard-1880.de