



# Abenteuer 1880

## Die Regeln der Drittauflage

### Was ist anders?

„Es scheint, als sei unser Element in Aufruhr geraten. Was nun? Was mag als nächstes kommen?“

(Robur, Herr der Lüfte, in einem Brief an Mors den Luftpiraten, zitiert nach *League of Extraordinary Gentlemen* #1)

Der nachstehende Text listet alle Regeländerungen und -ergänzungen auf, die bei der Drittauflage der Regeln vorgenommen wurden und nicht kosmetischer Natur (Umgestaltung des Seitenlayouts, Bereinigung von fehlerhaften Tabellen, alphabetische Umsortierungen, neue bzw. ergänzende Beispiele, erläuternde Rundkästen, Vorwort) oder rein sprachlicher Art sind bzw. klare Tippfehler beheben.

Eine **Konvertierung** bestehender Spielerfiguren oder Abenteuer ist nicht notwendig, da sich keine grundlegenden Regelmechanismen geändert haben.

### Kapitel 1

Es gibt mittlerweile **20 Abenteuerertypen**. Zwei davon sind komplett neu, zwei wurden aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* übernommen. Es handelt sich um den **Diener**, den **Eingeborenen**, den **Gelehrten** und den **Seefahrer**. Zudem erhält der **Kirchenmann** eine kleine Ergänzung.

Der Berufsstand des **Diener**s gehört zu den zahlenmäßig stärksten in der viktorianischen/wilhelminischen Zeit. Im Jahre 1891 machen Bedienstete aller Couleur 16 Prozent der arbeitenden britischen Bevölkerung aus. Keinem bürgerlichen oder gar adligen Weltreisenden käme es in den Sinn, ohne dienstbare Begleitung auszureisen. Gepäck muss getragen werden, Essen gekocht, Kleidung gereinigt, Botengänge getätigt – die Liste ist lang. Das klassische Beispiel für einen solchen in der weiten Welt herumreisenden Diener ist natürlich Jean Passepartout aus Jules Vernes *In 80 Tagen um die Welt*. Oft erweisen sich Diener als tatkräftige Unterstützung ihrer Herrschaften, und nicht selten eignen sie sich in der „Fremde“ Fertigkeiten an, die sie zu Hause nie lernen würden und die sie von vielen der „Daheimgebliebenen“ absetzen.

Von der Ausbildung her ist der Diener, den es in die Fremde verschlägt, also sehr vielseitig. Den Haushalt führende Diener müssen über ein sicheres Gespür für den sozialen Status einer Person verfügen und eigenständig entscheiden können, wer direkt zu den Herrschaften vorgelassen wird und wer warten muss. Der Umgang mit Kamera und Verbandszeug mag sich als ebenso notwendig erweisen als der mit Knüppel oder gar Gewehr – Gargery, der in regelmäßigen Abständen zu Reisen nach Ägypten zwangsversetzte Hausdiener der Emersons aus den Amelia-Peabody-Romanen von Elizabeth Peters, kann davon ein Lied singen.

Einen besonderen Rang nehmen in der Welt von ABENTEUER 1880 die sogenannten **Eingeborenen** ein. Darunter verstehen wir den in der Literatur häufig zu findenden Typ des „erleuchteten Eingeborenen“, der an der Seite unserer Helden kämpft und ihre Abenteuer durch pittoreske Einsichten in die eigene Kultur ergänzt – hauptsächlich, um die westlichen Helden (und ihre Kultur) in noch hellerem Licht erstrahlen zu lassen. Diese Art „Eingeborener“ (sei es nun der noble Winnetou, der tapfere Hadschi Halef Omar oder Allan Quatermain's treuer Umslopogaa) stellt das Klischee des „edlen Wilden“ nach. Auch die „Indianer“, die in den 1890ern mit Buffalo Bill's Wild West Show durch Europa touren, fallen in diese Kategorie.

Eingeborene wären weniger nach Berufsbild, sondern eher nach Herkunft zu klassifizieren – der Lehrplan ist breit genug aufgestellt.

Der **Gelehrte** um 1880 ist noch nicht der hoch spezialisierte Wissenschaftler, wie wir ihn aus dem 21. Jahrhundert kennen. Der Typus steht hier eher für den *Universalgelehrten*, dessen Kenntnisse sich auf alle ihn interessierenden Wissensgebiete erstrecken und der auch keine Scheu kennt, unterschiedliche Wissenschaftsdisziplinen zu vermischen, wenn ihn dies der Lösung eines Problems näher bringt. Wilhelm von Humboldt wäre ein klassisches Beispiel für diesen Abenteurertyp; wer es etwas abenteuerlicher haben möchte, denke an Abraham van Helsing aus Bram Stokers *Dracula*. Der Gelehrte ist durchaus willens, im Zuge seiner Forschungen in die Ferne zu reisen, findet das häufig sogar faszinierend.

Der klassische, auf Abenteuer ausziehende Gelehrte ist der unabhängige *Privatgelehrte*. Er ist wohlhabend genug, nicht von den Ergebnissen seiner Arbeit allein leben zu müssen, und kann es sich leisten, wochen- und monatelang unterwegs zu sein. Ein Gelehrter ist oft auch als *Universitätsprofessor* tätig, der sich für Abenteuer freistellen lassen muss. Manchmal findet man ihn auch als *Gymnasiallehrer* oder als *Privatlehrer*; letzteres könnte über die von ihm unterrichtete Person zu Reisen (und damit Abenteuern) führen.

Beim **Kirchenmann** ist zu ergänzen:

Gerade in ländlichen Ortschaften werden Kirchenmänner (so wie nicht gerade im Deutschland des Kulturkampfes sind) zudem oft als *Volksschullehrer* eingesetzt.

Der **Seefahrer** ist in der Lage, Schiffe über Flüsse und Meere zu navigieren. Im aufkommenden Zeitalter der Dampfschiffe kann er auch das Wissen um die Mechanik einer Dampfmaschine erwerben, um den Dampftrieb seines Schiffs in Schuss zu halten, wenn kein richtiger Ingenieur an Bord ist, was insbesondere dann der Fall ist, wenn die Dampfmaschine nur als Notantrieb bei Flaute oder anderen ungünstigen Wetterlagen genutzt wird. Auch ist es nicht verkehrt, ein wenig militärisches Wissen zu haben, um das Schiff und die Ladung gegen Piraten verteidigen zu können, die es natürlich immer noch gibt.

Man kann grob unterscheiden zwischen dem *Hochseefahrer*, der sich der Überquerung der Ozeane verschrieben hat; dem *Küstenfahrer*, der entweder als Kurzstreckentransporteur oder als Fischer tätig ist; und dem *Binnenschiffer*, der die Flüsse, Kanäle und Seen eines Landes durchquert, sei es, um Waren zu transportieren oder Touristen. Von der *Handelschiffer*-Ausprägung des *Händlers* unterscheidet sich dieser Typ in erster Linie darin, dass er mehr mit der Führung und Instandhaltung seines Schiffes beschäftigt ist als mit dem Gewinn durch Handel; die Grenzen können aber fließend sein. Letztlich aber sind wir hier eher im klassischen Klischee des „Seebären“ als in dem des Überseehändlers mit eigenem Schiff.

## Kapitel 2

### Optionale Zusatzregel: Größe und Statur

Wer es etwas realistischer möchte, kann Körpergröße und -gewicht eines Abenteurers in Relation zu seiner Statur setzen. Dies könnte manchmal nützlich sein, wenn es zum Beispiel darum geht, sich durch ein enges Loch zu zwängen, einen schweren Taucheranzug in einer bestimmten Größe anzulegen oder sich zu verkleiden. Wir unterteilen hierzu Größe und Gewicht in je drei Gruppen:

#### Körpergröße

*klein*: bis 1,65 m

*mittelgroß*: 1,66 m bis 1,80 m

*groß*: ab 1,81 m

- Unter „Normalgewicht“ verstehen wir hier als Richtschnur Körpergröße – 100kg.

#### Gewicht

*schlank*: ab 10% unter Normalgewicht\*

*normal*: ungefähr Normalgewicht\*

*Breit*: ab 10% über Normalgewicht\*

**Diener, Eingeborener und Seefahrer** erhalten bei der Abenteurererschaffung **+3** auf ihre **AP**.

### Tabelle 1: Ruhm zu Spielbeginn

Die neuen Abenteurertypen beginnen das Spiel mit folgenden Ruhmwerten:

	1	2-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
Diener	1/2	1/1	2/1	2/1	3/1	4/1	5/2
Eingeborener	1/3	3/2	4/2	6/1	6/1	10/5	13/8
Gelehrter	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/2	10/4
Seefahrer	2/3	3/2	4/2	5/1	6/2	7/2	9/4

Dienerinnen erhalten keine +2 auf Ruch!

## Tabelle 2: Finanzielle Lage zu Spielbeginn

Die neuen Abenteurertypen beginnen das Spiel mit folgenden Einkommensklassen:

	1	2-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
Diener	A	A	A	A	A	A	A*
Eingeborener	A	B	B	C	D	E	F
Gelehrter	C	E	F	G	G	H	I
Seefahrer	B	C	D	E	E	F	G

\* Da die meisten Ausgaben vom Dienstherrn getragen werden müssen, ist für Diener grundsätzlich Einkommensklasse A anzusetzen.

## Universelle Fertigkeiten: Neu hinzu kommt **Handwerk »+5«** \*.

\* In Absprache mit der Spielleiterin sollte das universelle *Handwerk* etwas spezifiziert werden.

## Ergänzungen bei den existierenden Lehrplänen: Fachkenntnisse

- Agent:** 3 *Lernpunkte* – Landeskunde+10 (**In21**)
- Archäologe:** 2 *Lernpunkte* – Landeskunde+10 (**In21**)
- Athlet:** 3 *Lernpunkte* – Armbrust+6 (**Gs31**), Meditation+6 (**Wk61**)
- Diplomat:** 1 *Lernpunkt* – Landeskunde+10 (**In21**)
- Entdecker:** 2 *Lernpunkte* – Landeskunde+10 (**In21**); 3 *Lernpunkte* – Himmelskunde 6 (**In21**), Skifahren+14 (**Gw21**), Lasso+6 (**Gw61**)
- Feldforscher:** 2 *Lernpunkte* – Landeskunde+10 (**In 21**); 3 *Lernpunkte*: Meditation+6 (**Wk61**), Skifahren+14 (**Gw21**)
- Glücksritter:** 3 *Lernpunkte* – Armbrust+6 (**Gs31**)
- Händler:** 3 *Lernpunkte* – Himmelskunde+6 (**In21**), Landeskunde+10 (**In21**), Mathematik+6 (**In61**), Skifahren+14 (**Gw21**)
- Ingenieur:** 2 *Lernpunkte* – Mathematik+6 (**In61**, **Gs31**); 3 *Lernpunkte* – Himmelskunde+6 (**In21**)
- Journalist:** 3 *Lernpunkte* – Landeskunde+10 (**In21**)
- Kirchenmann:** 3 *Lernpunkte* – Lehren+10 (**In61**, pA31), Meditation+6 (**Wk61**)
- Kriminalist:** 3 *Lernpunkte* – Landeskunde+10 (**In21**)
- Künstler:** 3 *Lernpunkte* – Armbrust+6 (**Gs31**), Meditation+6 (**Wk61**)
- Naturforscher:** 1 *Lernpunkt* – Allgemeinbildung+10 (**In21**); 2 *Lernpunkte*: Himmelskunde+6 (**In21**); 3 *Lernpunkte* – Landeskunde+10 (**In21**)

## Neue Lehrpläne: Fachkenntnisse

### Diener (mindestens **Gw11**, **Gs11**)

#### 1 Lernpunkt:

- Allgemeinbildung+10 (**In21**)
- Gespann fahren+14 (**Gs21**)
- Handwerk+14 (**Gs11**)
- Klettern+14 (**St31**, **Gw61**)
- Konversation+10 (**pA31**)
- Menschenkenntnis+10 (**In31**)
- Radfahren+14 (**Gw21**)
- Schauspielern+10 (**pA21**)
- Keule+6 (**St01**)

#### 2 Lernpunkte:

- Athletik+8 (**St31**, **Ko31**)
- Beredsamkeit+10 (**pA61**, **In31**)
- Beschatten+8 (**Gw61**, pA<81)
- Erste Hilfe+8 (**Gs31**, **In31**)
- Fotografieren+10 (**Gs11**)
- Laufen+8 (**Ko61**)
- Musizieren+6 (**Gs31**)
- Schleichen+8 (**Gw61**)
- Suchen+6 (**In21**, **Gs21**)
- Verbergen+6 (**In31**)
- Zeichensprache+10 (**In31**, **Gs21**)
- Dolch+6 (**Gs01**)
- Pistole+6 (**Gs11**)

#### 3 Lernpunkte:

- Abrichten+10 (**pA61**)
- Archäologie+6 (**In61**)
- Buchführung+6 (**In31**)
- Gassenwissen+10 (**In21**, pA31)
- Gewehr+6 (**Gs21**, **St21**)
- Tanzen+14 (**Gw21**)

## Eingeborener (mindestens Gw31, Gs31)

### 1 Lernpunkt:

Boot steuern+14 (Gs31, St21)  
Handwerk+14 (Gs11)  
Himmelskunde+6 (In21)  
Klettern+14 (St31, Ge61)  
Körperbeherrschung+8 (Gw61)  
Laufen+8 (Ko61)  
Musizieren+8 (Gs31)  
Reiten+14 (Gw21)  
Schleichen+8 (Gw61)  
Schwimmen+14 (Gw11)  
Tanzen+14 (Gw21)  
Überleben+10 (In21)  
Werfen+6 (Gs21)  
Bogen+6 (Gs31, St31)  
Dolch+6 (Gs01)  
Keule+6 (St01)  
Speer+6 (Gs11, St21)

### 2 Lernpunkte:

Abrichten+10 (pA61)  
Athletik+8 (St31, Ko31)  
Erste Hilfe+8 (Gs31, In31)  
Gespann fahren+14 (Gs21)  
Kampf zu Pferd+14 (Gw21)  
Kampftaktik+10 (pA61)  
Pflanzenkunde+6 (In61)  
Spurensuche+6 (In31)  
Tarnen+8 (Gw31)  
Tierkunde+6 (In61)  
Peitsche+6 (Gs81, St21)  
Wurfaxt+6 (Gs61, St31)  
Wurfmesser+6 (Gs61)  
Wurfspeer+6 (Gs21, St31)

### 3 Lernpunkte:

Meditation+6 (Wk61)  
Menschenkenntnis+10 (In31)  
Naturkunde+6 (In31)  
Scharfschießen+6 (Gs61)  
Schießen in Bewegung+14 (Gs31)  
Zeichensprache+10 (In31, Gs21)  
Blasrohr+6 (Gs61)  
Gewehr+6 (Gs21, St21)  
Lasso+6 (Gw61)  
Waffenloser Kampf+6 (Gw21, St21)

## Gelehrter (mindestens In61)

### 1 Lernpunkt:

Allgemeinbildung+10 (In21)  
Archivwesen+10 (In31)  
Geschichte+6 (In31)  
Landeskunde+10 (In21)  
Schreiben+9 (In31)  
Sprechen+9 (In31)  
Dolch+6 (Gs01)

### 2 Lernpunkte:

Anthropologie+6 (In61)  
Archäologie+6 (In61)  
Chemie+6 (In61)  
Linguistik+6 (In61)  
Mathematik+6 (In61)  
Mechanik+8 (Gs31, In31)  
Naturkunde+6 (In31)  
Okkultismus+10 (In21)  
Pflanzenkunde+6 (In61)  
Pharmakologie+6 (In61)  
Schreiben+14 (In61)  
Sprechen+14 (In61)  
Tierkunde+6 (In61)  
Pistole+6 (Gs11)

### 3 Lernpunkte:

Fälschen+8 (Gs61)  
Fotografieren+10 (Gs11)  
Gespann fahren+14 (Gs21)  
Lehren+10 (In61, pA31)  
Maschinenwesen+6 (In61)  
Reiten+14 (Gw21)  
Armbrust+6 (Gs31)  
Gewehr+6 (Gs21, St21)

## Seefahrer (mindestens In 31 und Gs 31)

### 1 Lernpunkt:

Boot steuern+14 (St21, Gs11)  
Geschäftstüchtigkeit+8 (In31)  
Himmelskunde+6 (In21)  
Menschenkenntnis+10 (In31)  
Musizieren+8 (Gs31)  
Schwimmen+14 (Gw11)  
Spielen+10 (In21)  
Dolch+6 (Gs01)  
Pistole+6 (Gs11)  
Säbel+6 (St31, Gs11)

### 2 Lernpunkte:

Athletik+8 (St31, Ko31)  
Beredsamkeit+10 (pA61, In31)  
Gassenwissen+10 (In21, pA31)  
Handwerk+14 (Gs11)  
Klettern+14 (St31, Gw61)  
Körperbeherrschung+10 (Gw61)  
Landeskunde+10 (In21)  
Mechanik+8 (Gs31, In31)  
Naturkunde+6 (In31)  
Springen+14 (St31)  
Zeichensprache+10 (In31, Gs11)  
Werfen+6 (Gs21)

### 3 Lernpunkte:

Abrichten+10 (pA61)  
Erste Hilfe+8 (Gs31, In31)  
Kampftaktik+10 (pA61)  
Maschinenwesen+6 (In61)  
Verführen+10 (pA61)  
Gewehr+6 (Gs21, St21)  
Keule+6 (St01)  
Peitsche+6 (Gs81, St21)  
Waffenloser Kampf+6 (Gw21, St21)

## Schulwissen / Männer:

Ergänzen unter 1 Lernpunkt: Handwerk+12 (Gs11)  
Ergänzen unter 2 Lernpunkte: Landeskunde+8 (In21)  
Ergänzen unter 3 Lernpunkte: Mathematik+4 (In61)

## Schulwissen / Frauen:

Ergänzen unter 1 Lernpunkt: Handwerk+12 (Gs11)  
Ergänzen unter 2 Lernpunkte: Landeskunde+8 (In21)

## Untypische Fertigkeiten

Ergänzen unter 2 *Lernpunkte*: Handwerk+12 (**Gs 11**)  
Ergänzen unter 3 *Lernpunkte*: Landeskunde+8 (**In21**), Skifahren+12 (**Gw21**)  
Ergänzen unter 4 *Lernpunkte*: Armbrust+5 (**Gs31**), Himmelskunde+4 (**In21**)  
Ergänzen unter 6 *Lernpunkte*: Mathematik+4 (**In61**)  
Ergänzen unter 8 *Lernpunkte*: Lehren+8 (**In61**, pA31), Meditation+4 (**Wk61**)

## Kapitel 3

In Kapitel 3 gibt es keine nennenswerten Änderungen oder Ergänzungen, sieht man davon ab, dass die **Astronomie-Konkurrenz** auf die Fertigkeit *Himmelskunde* umgeschrieben wurde. Und in der Tabelle mit den Zuschlägen und Abzügen im Kampf wurde der Hinweis entfernt, dass das „\*“ für Angriffe steht, die nicht abgewehrt werden können – seine einzige Funktion ist, anzuzeigen, dass die Modifikatoren nicht aufaddiert werden.

## Kapitel 4

### Neue Regel: Fertigkeitsanwendung ohne Würfel?

Normalerweise gehen wir davon aus, dass die Anwendung einer **gelernten** Fertigkeit unter Zeitdruck, in einer Konkurrenz mit einer anderen Figur oder einer Gefahrensituation erfolgt und deshalb ein „eingebautes“ Risiko des Scheiterns besteht. Nun mag es aber Situationen geben, in denen ein Scheitern nur schwer vorstellbar ist. Hierzu präsentieren wir folgende **Zusatzregel**:

Ist der Abenteurer nicht bedroht, in einer Konkurrenz oder unter Zeitdruck, kann er sich, statt zu würfeln, für eine **automatische 10** entscheiden. In diesem Fall wird *10* zum Fertigkeitwert addiert. Wird damit der Zielwert erreicht, gelingt die Fertigkeitsanwendung.

Greifen die obigen Bedingungen für die automatische 10 und der Abenteurer hat zudem sehr viel Zeit für die Anwendung der Fertigkeit (sagen wir, das **Zehnfache** des in der Beschreibung erwähnten Zeitaufwandes), kann er sich statt dessen für eine **automatische 20** entscheiden. In diesem Fall wird *20* zum Fertigkeitwert addiert. Wird damit der Zielwert erreicht, gelingt die Fertigkeitsanwendung – allerdings **nicht** als kritischer Erfolg.

Es gibt eine Reihe von neuen Fertigkeiten sowie einige Änderungen der Texte zu den existierenden. Wir listen dies nachstehend alphabetisch auf; dabei sind die neuen Fertigkeiten mit einem „📖“ gekennzeichnet.

### Abrichten

Hier gibt es eine Regeländerung:

Das eigentliche *Abrichten* ist **immer** eine Komplexe Anwendung der Fertigkeit mit einem Zielwert von **200**. Pro Monat ist ein Wurf möglich. Die genaue Dauer der Ausbildung ergibt sich also aus der notwendigen Zahl der Würfe. Bei einem kritischen Fehler scheitert das *Abrichten* – das Tier und der Abenteurer kommen schlichtweg nicht miteinander aus.

### Allgemeinbildung

Der Text zur Fertigkeit wird ergänzt durch:

Zugleich ersetzt *Allgemeinbildung* die Fertigkeit *Landeskunde* im Heimatland der Spielerfigur; das heißt, dass man *Landeskunde* für sein Mutterland nicht lernen muss. Statt der Anwendung von *Landeskunde* auf ein anderes Land kann die Spielleiterin auch den Einsatz von *Allgemeinbildung* mit **zusätzlichen -4** auf den Wurf zulassen (auch universell).

**📖 Handwerk** (körperlich)  
**Gs11**; Erfolgswert+12 »+5«

*Handwerk* steht als Sammelbegriff für jede Art von gelernter Fertigkeit, die in einer Haushaltsumgebung oder als Hobby zum Tragen kommen kann. Man lernt nie einfach „Handwerk“, sondern wählt beim Lernen der Fertigkeit jeweils eine Spezialisierung aus: *Brauen, Haushaltskunde, Kochen, Nähen, Sticken, Schneidern, Schreinern, Töpfern, Weben* ... In der Regel reichen die Kenntnisse für den Hausgebrauch; ab einem Fertigkeitswert von **+16** mag man sich aber auch als gewerblicher Handwerker mit guten finanziellen Erfolgsaussichten verdingen. *Handwerk* kann mehrfach gewählt werden und trägt dann jedes Mal eine neue Spezialisierung (neue Fachkenntnisse) ein.

**📖 Himmelskunde** (geistig)  
**In21**; Erfolgswert+4

Der Abenteurer ist in der Lage, sich auf Grundlage natürlicher Phänomene oder moderner Hilfsmittel (Kompass, Sextant usw.) in der Natur zu orientieren. Er kann angesichts des Sternenhimmels die Richtung Norden sowie die ungefähre Zeit bis zum Sonnenaufgang bestimmen. Tagsüber kann er Informationen über die Jahreszeit und die Lage des Ortes relativ zu seiner Heimat oder seinem Ziel nutzen und aus der Höhe der Sonne über dem Horizont ungefähr die Uhrzeit und die Richtung Norden ablesen. Mit dieser Fertigkeit kann man nicht zuletzt ein Schiff über den Ozean navigieren, wobei *Mathematik* als **Hilfsfertigkeit** dienen kann; Seekarten und Hilfsmittel wie Sextanten geben Zuschläge auf die Würfe.

*Himmelskunde* kann auch für eine praktische Form der Astronomie eingesetzt werden: Man kennt die Positionen und Namen der Gestirne (und die damit verbundenen Sagen), kann aber keine Bahnberechnungen und dergleichen vornehmen, wie es mit *Mathematik* möglich wäre.

Ein Erfolgswurf ist nur unter erschwerten Bedingungen nötig, z.B. wenn der Himmel zu mehr als drei Vierteln bewölkt ist oder in einer tiefen Schlucht nur ein eingeschränkter Teil davon zu sehen ist. Auch das Orientieren unter Zeitnot erfordert einen Erfolgswurf.

**📖 Landeskunde** (geistig)  
**In21**; Erfolgswert+8

Der Abenteurer kennt sich mit den Sitten und Gebräuchen eines fremden Landes und der Mentalität seiner Bewohner aus. Er ist über die politischen und sozialen Verhältnisse im Land informiert und kennt die Beziehungen zu anderen Ländern sowie die aktuelle Geschichte des Landes. Zudem kennt er sich mit Sagen und Mythen aus und weiß Bescheid über die klimatischen Bedingungen, über Wirtschaft und Handelswege und die wichtigsten Städte. Hinzu kommen grundlegende Kenntnisse der Gesetze eines Landes und dessen Rechtssystem.

*Landeskunde* lernt man für jedes Land getrennt, allerdings niemals für das eigene Heimatland – das gehört zur *Allgemeinbildung* (s. dort). Jene Fertigkeit kann zudem nach Maßgabe der Spielleiterin dazu eingesetzt werden, einen Wurf auf *Landeskunde* zu ersetzen, wobei auf den Wurf auf *Allgemeinbildung* allerdings **zusätzliche -4** angerechnet werden.

Erfolgswürfe werden nur nötig, wenn es um weniger bekannte Eigenheiten oder lokale Besonderheiten geht. Versucht man, sich die Informationen im Gespräch mit Einheimischen zu beschaffen, können *Bereitsamkeit*, *Gassenwissen* und *Menschenkenntnis* als **Hilfsfertigkeiten** dienen. Erfolgswürfe werden darüber hinaus nötig, wenn Detailkenntnis des Rechtssystems benötigt werden, z.B. Einreisebestimmungen für Ausländer oder die Strafen auf bestimmte Verbrechen.

**📖 Lehren** (sozial)  
**In61**, pA31; Erfolgswert+8

Mittels dieser Fertigkeit ist man in der Lage, Anderen systematisch etwas beizubringen und dabei auf einen bleibenden Lerneffekt zu hoffen.

Im Spiel wirkt sich die Fertigkeit dergestalt aus, dass der Abenteurer selbst als **Lehrmeister** wirken kann – auch und gerade anderen Spielerfiguren gegenüber. Um eine Fertigkeit zu lehren, muss man sie selbst mit einem Erfolgswert beherrschen, der um mindestens **+4** über dem anfänglichen Erfolgswert des Lernens der Fertigkeit liegt (vgl. Tabelle 9A).

Beim Lehren einer dem Schüler unbekanntem Fertigkeit muss ein **Erfolgswurf** gelingen. Gelingt dieser Wurf, gilt die Fertigkeit als im normalen Regelsinne gelernt, und der Schüler **muss** die Erfahrungspunkte aufbringen, die in

Tabelle 9A angegeben sind. Soll eine bereits vorhandene Fertigkeit **gesteigert** werden, muss der Lehrer die zu lehrende Fertigkeit **zusätzlich** um mindestens **4 Punkte** höher beherrschen als der Schüler vor Beginn des Lernprozesses; auch hier muss ein **Erfolgswurf** auf *Lehren* gelingen. Das Steigern von Fertigkeiten kostet den Schüler **immer** die in Tabelle 9B angegebenen Kosten. Ein misslungener Wurf auf *Lehren* kann frühestens nach **zwei Wochen** wiederholt werden. Die einzusetzenden Lernpunkte verfallen bei einem misslungenen Wurf **nicht**, sondern können solange „aufgespart“ werden, bis der Ausbildungsvorgang erfolgreich war.

Bezüglich der **Lerndauer** empfehlen wir die Lernzeiten auf Seite 115 bzw. 116; die Spielleiterin kann dies allerdings an die Bedürfnisse ihres Abenteurers anpassen, wenn beispielsweise auf einer Schiffsreise gelernt werden soll. Auch die **Kosten** für das Lernen müssen fallweise festgelegt werden.

## **Mathematik** (geistig)

**In61**; Erfolgswert+4

*Mathematik* ist weniger die rechnerischen Grundlagen für bestimmte Wissensfertigkeiten wie *Buchführung*, *Kryptografie* oder *Maschinenwesen*; diese sind in der jeweiligen Fertigkeit bereits enthalten. *Mathematik* steht eher für die theoretische Seite der Wissenschaft, die sich mit dem Erkennen der Grundlagen der Welt beschäftigt und über die Ende des neunzehnten Jahrhunderts entstehende Prädikatenlogik auch eng mit der Philosophie verknüpft ist. *Mathematik* ist zudem die stark theoretisierte Version von *Himmelskunde*, da man viele der dort behandelten Phänomene auch berechnen kann. Insbesondere bietet sich *Mathematik* an, wenn man Astronomie betreiben möchte (wie nicht zuletzt James Moriarty's Dissertation zum Thema *Die Dynamik eines Asteroiden* zeigt): Der Abenteurer ist mit den theoretischen Grundlagen der Wissenschaft vertraut und kann Bahnberechnungen vornehmen. Ein Mathematiker kann zudem komplexe Probleme berechnen wie die Statik von Gebäuden, ballistische Schussbahnen für Geschosse oder die Wahrscheinlichkeit von Ereignissen. Durch Anwendung der Gaußschen Differenzialgeometrie können zudem gekrümmte Weltkarten erstellt und Entfernungen genauer berechnet werden.

Erfolgswürfe sind immer dann nötig, wenn der Abenteurer unter Zeitdruck ist oder Außergewöhnliches leisten möchte. Beispiele wären die schnell zu errechnende Ausrichtung eines Geschützes für einen Punktbeschuss oder die Berechnung der Flugroute eines zu verfolgenden Ballons auf Grundlage von Windstärke und Windrichtung. *Mathematik* gilt grundsätzlich als **Hilfsfertigkeit** für Fertigkeiten, zu denen Grundlage sie gehört (*Ballon fahren*, *Buchführung*, *Geschäftstüchtigkeit*, *Kryptografie*, *Maschinenwesen*, *Spiele*).

## **Mechanik**

Der Text zur Beschreibung der Fertigkeit wird ergänzt durch:

Zudem sind kleinere Basteleien und „Improvisationen“ an technischen Geräten möglich, die nicht über systematische Ausbildung abgedeckt sind, sondern eher Anfälle von „mechanischer Genialität“ abbilden.

## **Meditation** (geistig)

**Wk61**; Erfolgswert +4

*Meditation* wird praktiziert, um die geistigen Kräfte zu sammeln und den Körper unter die Kontrolle des Geistes zu bringen. Der Abenteurer muss sich zu Beginn der *Meditation* entscheiden, ob er seine verbrauchten Kräfte mit einer *Meditation der Entspannung* regenerieren oder sich mit einer *Meditation der Energie* auf sein nächstes Vorhaben einstimmen will. Wird der Meditierende vorzeitig aus seiner Meditation gerissen, erhält er in den nächsten **30 Minuten -2** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe.

Die *Meditation der Entspannung* dauert **eine Stunde**. Bei Erfolg erhöht sich der aktuelle Ausdauerwert des Meditierenden wieder auf den Maximalwert. Der Abenteurer kann so **bis zu drei Mal** hintereinander wieder neue Kräfte sammeln, bevor er zur Regeneration **einen vollen Tag** lang schlafen muss. Der Meditierende kann schon nach der ersten oder zweiten *Meditation der Entspannung* in Folge einen ganzen Tag lang schlafen und danach dann wieder dreimal meditieren, bevor er einen ganzen Tag lang schlafen muss.

Bei einem **kritischen Fehler** schläft der Meditierende ein, was anderen Anwesenden aber nicht auffällt. Wecken sie ihn, weil sie nach mehr als einer Stunde *Meditation* schließlich Verdacht schöpfen, hat sich sein Körper so verkrampft, dass er **-4** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe für körperliche Fertigkeiten erhält. Diese Verkrampfung löst sich erst wieder, wenn der Meditierende 8 Stunden lang schläft. Bei einem normalen Misserfolg sind dem Meditierenden im Lotussitz nur die Beine eingeschlafen, er regeneriert nicht und erhält in den folgenden **30 Minuten -2** auf alle Erfolgswürfe für körperliche Fertigkeiten, bei denen die Beine eingesetzt werden (*Bergsteigen*, *Klettern*, *Radfahren* usw.) und auf WW:Abwehr bei Kämpfen.

Eine *Meditation der Energie* dauert nur **eine Minute**, erhöht die Konzentrationsfähigkeit und mobilisiert alle geistigen Kräfte des Abenteurers. Bei Erfolg erhält der Meditierende im Laufe der nächsten zusammenhängenden Spielsituation **+1** (bei einem **kritischen Erfolg** sogar **+2**) auf alle Erfolgswürfe für die Fertigkeit, auf die er sich konzentriert hat. Bei einem normalen Misserfolg verliert der Meditierende an Selbstvertrauen, weil er die Nachteile oder Gefahren seines Vorhabens besonders deutlich erkennt, und erhält daher **-1** auf alle Erfolgswürfe für die entsprechende Fertigkeit in der nächsten zusammenhängenden Spielsituation. Bei einem kritischen Fehler wird ihm die Unmöglichkeit seines Vorhabens bewusst, und er führt sein ursprüngliches Vorhaben nicht aus.

## Raufen

Der letzte Satz der Beschreibung der Fertigkeit lautet nun:

So nicht speziell anders geregelt, spielt *Raufen* nur im **Handgemenge** eine Rolle (s. Kapitel 3); insbesondere kann man damit **keinen** normalen Nahkampfangriff durchführen.

## Schreiben:Sprache

Diese Fertigkeitsbeschreibung erhält einen Zusatz:

Anstelle aktiver Sprachkenntnis kann beim Entschlüsseln geschriebener Texte auch ein **Wörterbuch** treten. Um diese Zeit sind die meisten Sprachen so gut erfasst, dass Wörterbücher vorliegen, die die Zeichen der jeweiligen Sprache halbwegs genau übersetzen (sofern Aussprachehinweise vorhanden sind, sind diese meist dubios). Wer im Besitz eines Wörterbuches ist, kann pro Versuch, einen Text dieser Sprache zu entziffern, einen **universellen** Wurf auf *Schreiben* mit **+4** ablegen. Pro neuem Wort dauert dies **eine Minute**. Bei längeren Texten steht es der Spielleiterin frei, eine komplexe Fertigungsanwendung anzusetzen.

## Schwimmen

Regeländerung: Einen Abzug (**-4**) gibt es erst, wenn man mindestens ein Viertel der LP (bis maximal zur Hälfte) verloren hat. Der Abzug für *Schwimmen* mit weniger als der Hälfte der LP beträgt nun **-6**.

## Skifahren (körperlich)

**Gw21**; Erfolgswert+12

Der Abenteurer kann sich auf Skiern fortbewegen. Beim Langlauf treten normalerweise keine Probleme auf. Auch bei Abfahrten ist ein Erfolgswurf nur in besonderen Situationen erforderlich, wenn der Skifahrer zum Beispiel über eine Gletscherspalte springen möchte, einem plötzlich auftauchenden Hindernis ausweichen muss oder in voller Fahrt einen Gegenstand vom Boden aufheben will. Bei Misserfolg schlägt das versuchte Manöver fehl, was sich in der Regel in einem unsanften Sturz in den Schnee äußert. Bei einem **kritischen Fehler** erleidet der Abenteurer **1W6 schweren Schaden**, der durch den Aufprall auf ein Hindernis noch erhöht werden kann. Die Geschwindigkeit eines Skifahrers beträgt auf ebener Strecke bei durchschnittlichen Schneeverhältnissen **B24**.

Gegen Ende des Jahrhunderts etabliert sich **Skijoring** (vom norwegischen Wort *skikjoring*) als beliebter Sport: Skifahrer lassen sich von Pferden ziehen. Hat das Pferd einen Reiter, muss diesem ein Wurf auf *Reiten* gelingen, damit alles klappt. Man kann das aber auch ohne Reiter machen. In diesem Fall muss der Skifahrer über *Reiten* verfügen, das bei Erfolgswürfen als **Hilfsfertigkeit** zum Tragen kommt.

## Spielen

Es gibt eine Klarstellung:

Man kann die Fertigkeit mehrmals lernen und beherrscht dann jeweils ein neues Spiel.

## Springen

Regeländerung: Beim Hochsprung gibt es jetzt **-2** pro **10 cm** bis zu einer Höhe von **1,60 m**.

## Zeichensprache



Es gibt eine Klarstellung:

Man kann die Fertigkeit mehrmals lernen und beherrscht dann jeweils eine neue Zeichensprache.

#### **Lasso** (-)

5 m    10 m    15 m

**Gs61**; Erfolgswert+5

Das Lasso besteht aus einer 20 Meter langen Schnur aus Leder oder Pflanzenfasern, die an einem Ende zu einer Schlinge gebunden ist. Zum Wurf braucht ein Abenteurer einen mindestens zwei Meter breiten, freien Raum, das Ziel muss mindestens drei Meter entfernt sein. Der Angriff mit dem Lasso ist ein **Fesselungsversuch**, der stets nur leichten Schaden anrichtet. Bei einem schweren Treffer wird das gefesselte Körperteil ausgewürfelt:

**01-10**: rechter Arm

**11-20**: linker Arm

**21-90**: Rumpf und beide Arme

**91-00**: Hals

Eine Rumpffesselung macht beide Arme bewegungslos und zwingt zudem ebenfalls zu einem PW:Gewandtheit, um einen Sturz zu verhindern. Eine Halsfesselung kostet ein ungeschütztes Opfer sofort und in jeder folgenden Runde, in der die Fesselung hält, **3 AP**. Ab der vierten Runde muss es jede Runde analog zum Tauchen einen EW:Schwimmen ablegen. Misslingt einer dieser Würfe, wird der Getroffene bewusstlos und verliert ab dann nach je 10 sec **2 LP**, bis die Fesselung gelöst wird.

Der Angreifer kann keine andere Handlung ausführen, solange er die Fesselung aufrechterhält; er kann sie mit einem **PW:Geschicklichkeit** lösen. Hat der Gefesselte eine Hand frei und eine entsprechende Waffe parat, kann er mit einem **PW:Geschicklichkeit** das Lasso durchschneiden (er kann natürlich auch mit einer einhändig führbaren Schusswaffe angreifen). Zudem kann er **einmal** versuchen, das Seil mit einem **Kraftakt** zu zerreißen.

Wird ein **Reiter** von einem Lasso gefesselt, muss er statt eines PW:Gewandtheit sofort einen **EW-4:Reiten** ablegen. Misslingt dieser Wurf, wird er aus dem Sattel gerissen und erleidet den üblichen, von der Geschwindigkeit abhängenden Schaden: bis zu B24 wie ein Sturz aus 2 m Höhe, darüber hinaus 2W6 schweren Schaden. Gelingt der Wurf auf *Reiten*, kann der Lassowerfer das Seil nicht festhalten – es wird ihm aus den Händen gerissen. Der gefesselte Reiter kann sich dann mit einem **PW:Geschicklichkeit** von dem Lasso befreien.

#### **Armbrust** (1W6)

30 m    150 m    250 m

**Gs31**; Erfolgswert+5

Armbrüste sind in der Welt von Abenteurer 1880 Sport- bzw. Ritualwaffen, keinesfalls aber im kämpferischen Alltag der zivilisierten Welt bekannt (solange man nicht gerade gegen primitive Gegner antreten muss, die das Schießpulver nicht kennen, sich aber bereits über den Bogen hinausentwickelt haben). Die Angaben gelten für handelsübliche, einhändig führbare Sportarmbrüste. Sie sind mit etwa 60 cm Länge klein genug, um auch vom Pferderücken oder aus einer Kutsche heraus abgefeuert zu werden; auch Schießen im Liegen ist möglich. Eine Armbrust lässt sich schnell und unkompliziert nachladen, so dass der Abenteurerin jeder Runde einen Schuss abfeuern kann.

## Feuerwaffen

Die Reichweiten aller Feuerwaffen sowie der Armbrust wurden überarbeitet. Der Fernbereich stellt jetzt die größte Entfernung dar, auf der eine Kugel noch effektiven Schaden anrichten kann. Gerade Kugeln fliegen zwar deutlich weiter als der dritte Wert, richten dann aber keinen Schaden mehr an.

<b>Armbrust</b>	30 m	120 m	250 m
<b>Flinte</b>	50 m	150 m	300 m
<b>Gewehr</b>	50 m	250 m	400 m
<i>Büffelbüchse</i>	100 m	300 m	500 m
<b>Maschinengewehr</b>	50 m	250 m	400 m
<b>Pistole</b>	20 m	50 m	100 m
<i>Derringer</i>	5 m	10 m	25 m
<b>Schrotflinte</b>	10 m	25 m	100 m
<i>Schrotflinte mit Hackblei</i>	5 m	20 m	50 m

## Gewehr

Die Beschreibung der Fertigkeit erhält einen Zusatz:

Ein weiteres Beispiel sind die seit dem Amerikanischen Bürgerkrieg verfügbaren Scharfschützengewehre. Sie sind ähnlich umständlich zu handhaben wie eine Flinte und einschüssig, aber mit besserer Visiereinrichtung.

**Scharfschützengewehr** (2W6+2)  
100 m    300 m    600 m

## Kapitel 5

### Wir schreiben ein Buch!

Wir schlagen für das Schreiben von Büchern zwecks Gewinnung von Ruhm eine einheitliche Regel vor:

Die folgenden Regeln haben sich in der Praxis bewährt, wenn ein Buch geschrieben werden soll: Das Schreiben der Geschichte decken wir pauschal mit einem Wurf auf *Schreiben:Sprache* ab. Gescheiterte Würfe können nach Belieben wiederholt werden, aber der erste gelungene „steht“, und das gedruckte Werk erbringt **1W6+2 | 2** Punkte **Ruhm**. Das Autorenhonorar ist von der Güte des Geschriebenen abhängig: Die Veröffentlichung als solche wird mit **5 Mark** honoriert. Pro Punkt Ergebnis **über 20** kommen **2 Mark** hinzu, d.h. ein Endergebnis von **30** bringt zum Beispiel **25 Mark**.

Sicherlich werden Abenteurer auf die Idee kommen, die gleiche Geschichte mehrfach veröffentlichen zu wollen. Dies ist theoretisch möglich, allerdings nur einmal pro Stadt – der Literaturbetrieb selbst einer großen Stadt wie London oder Berlin ist so überschaubar, dass man sich einschlägig auskennt und solche Doppelveröffentlichungen vermeidet. Die Spielleiterin sollte beim ersten Versuch großzügig sein und diesen direkt ans Abenteuer anschließen lassen. Weitere Versuche sollten allerdings mit einer Arbeitszeit von jeweils **zwei Wochen** veranschlagt werden, die für neue Abenteuer ausfallen. Solche „Nachveröffentlichungen“ ergeben grob den gleichen Geldbetrag wie oben angegeben, erhöhen den Ruhm aber nur, wenn die Veröffentlichung in einem anderen Land stattfindet – und selbst dann nur noch um **1W6-1 | 1**.

## Kapitel 6

Beim Lernen von Fertigkeiten wird ergänzt:

Eine andere Spielerfigur kann als Lehrmeister dienen, sofern sie über die Fertigkeit *Lehren* verfügt und alle dort aufgeführten Bedingungen erfüllt sind.

Tabelle 9A ist um die **neuen Fertigkeiten** zu ergänzen:

Unter *Körperliche Fertigkeiten*, *leicht* ergänzen: Handwerk (**Gs11**) und Skifahren (**Gw21**)  
Unter *Geistige Fähigkeiten*, *leicht* ergänzen: Landeskunde (**In21**)  
Unter *Geistige Fertigkeiten*, *normal* ergänzen: Himmelskunde (**In21**)  
Unter *Geistige Fähigkeiten*, *schwer* ergänzen: Mathematik (**In61**), Meditation (**Wk61**)  
Unter *Soziale Fertigkeiten*, *normal* ergänzen: Lehren+8 (**In61**, pA31)  
Unter *Kampf- und Waffenfertigkeiten*, *normal* ergänzen: Armbrust (**Gs31**)  
Unter *Kampf- und Waffenfertigkeiten*, *schwer* ergänzen: Lasso (**Gw61**)

### Lernzeiten

Der zweite Absatz der linken Spalte auf Seite 92 entfällt komplett, ebenso der erste Satz des dritten Absatzes. Danach geht der dritte Absatz weiter:

Üblicherweise findet das Lernen **zwischen** Abenteuern statt. In Ausnahmefällen kann mit Zustimmung der Spielleiterin auch Lernen im Abenteuer sowie Lernen parallel zur Ausübung des Berufs möglich sein. Dies sollte dann aber länger dauern, als wenn die Spielerfiguren sich gänzlich auf das Lernen konzentrieren können – eine Verdoppelung erscheint uns sinnvoll. Die zum Lernen nötige Zeit muss die Spielleiterin jeweils aufgrund der Spielsituation in ihrer Kampagne festsetzen. Wir schlagen folgende Rahmenrichtlinien vor, die von der Art der Fertigkeit abhängen (und verdoppelt werden sollten, wenn nicht „ausschließlich“ gelernt wird)

Die Lernzeiten werden erneut **reduziert** zu:

Körperliche oder Kampf- bzw. Waffenfertigkeit	<b>2 Wochen</b>
Soziale oder geistige Fertigkeit	<b>4 Wochen</b>

Und der zum Verbessern einer Fertigkeit benötigte Zeitaufwand wird ebenfalls erneut **reduziert** auf:

Körperliche oder Kampf- bzw. Waffenfertigkeit	<b>1 Woche</b>
Soziale oder geistige Fertigkeit	<b>2 Wochen</b>

Die **Steigerung der Ausdauer** dauert jetzt 1 Woche (bzw. 2 Wochen, wenn nicht „ausschließlich“ gelernt wird). In Tabelle 9C wird ergänzt, dass der Diener, der Eingeborenen und der Seefahrer +6 auf ihre AP erhalten. Die erwürfelten AP-Beträge wurden wie folgt geändert:

3W6-3	30 EP	4W6-4	50 EP	5W6-5	100 EP
6W6-6	200 EP	7W6-4	400 EP	8W6-3	800 EP
9W6-3	1200 EP	10W6-3	1500 EP		

## Anhang

### Dr. C. Horreums Plausibilitäts-Indikator

Der bislang nur über die Homepage erreichbare Indikator ist fester Bestandteil der Regeln geworden.

### Ältere Abenteurer

Steigert man Spielerfiguren höheren Alters, kann man jetzt pro Lernschritt von fünf Jahren **300 EP** verbrauchen.

### Geistige Ausdauer

Der Diener, der Eingeborene, der Gelehrte und der Seefahrer erhalten **+6 auf GA**.



(„H. G. Wells, der englische Autor, beim Spielen eines Kriegsspiels im Hause“ – aus der *London Illustrated News*)



# Abenteuer 1880

**Die Zeit der Großen Abenteuer wird wieder lebendig!**

*„Die einzige Pflicht, die wir der Geschichte gegenüber haben, ist die, sie umzuschreiben.“*  
(Oscar Wilde, „The Critic as an Artist“, 1891)

- Sie sind der Erbe von Sherlock Holmes – decken Sie die sinistren Pläne genialer Meisterverbrecher auf, enthüllen Sie Verbrechen aus Gier und Leidenschaften oder begeben Sie sich auf die Fährte machthungriger Geheimbünde!
- Sie werden Teil der Geschichte – begegnen Sie Emin Pascha und nehmen Sie Teil an der Verteidigung von Equatoria, begleiten Sie Sir Harry Flashman, Henry Morton Stanley und die Transafrika-Expedition – mitten hinein in Abenteuer, die ausgefallener sind als jede Fantasy!
- Sie erwecken die Klassiker der Phantastischen Literatur zum Leben – reisen Sie 20.000 Meilen unter dem Meer, betreten Sie König Salomons Schatzkammer, nehmen Sie die Zeitmaschine in Betrieb oder entdecken Sie die vergessene Welt!
- Nur Ihre Phantasie setzt Ihnen Grenzen auf einer historisch akkurat recherchierten Erde, die viele weiße Flecken auf der Landkarte und noch mehr Abenteuer zu bieten hat.

ABENTEUER 1880 ist ein eigenständiges Rollenspiel auf der Grundlage des erprobten MIDGARD-Regelsystems. Die vorliegende Auflage macht den Klassiker noch um einiges schneller und besser spielbar – ist aber mit den früheren Fassungen voll kompatibel.

*„Die Vergangenheit ist nur der Anfang eines Anfangs.“*  
(H.G. Wells)



Effing Flying Green Pig Press, Mainz  
unter Lizenz von  
Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg

[www.midgard-1880.de](http://www.midgard-1880.de)