



ABENTEUER 1880 für Einsteiger



Mit dem Abenteuer „In geheimer Mission“

Inhalt

Leitfaden für alle Spieler	2	Allgemeines zum Anwenden von Fertigkeiten	9
Geschichte und Fantasie	2	Hilfsfertigkeiten	10
Die Grundregeln von ABENTEUER 1880	3	Universelle Fertigkeiten	10
Eigenschaften und Prüfwürfe	4	Die Sinne eines Abenteurers	10
Prüfwürfe	4	Die Fertigkeiten im Einzelnen	11
Fertigkeiten und ihr Einsatz	5	Waffenfertigkeiten	13
Erfolgswürfe	5	Sprachen	13
Widerstandswürfe	5	Spielbereite Figuren	14
Abzüge, Zuschläge und kritische Würfelwürfe	5	Ein Spielbeispiel	16
Kämpfe	5	In geheimer Mission	18
Handeln in Kampfsituationen	6	Einführung für die Spielerfiguren	18
Schaden	6	Ein paar Hintergründe	20
Schadensfolgen	6	Kardinal Ruffo-Scilla	21
Heilung und Erholung	6	Der Zeitplan	22
Dein Abenteurer und die Welt	7	Wo müssen wir eigentlich hin?	22
Ruhm	7	Unterwegs mit der Kutsche	23
Die Gunst des Schicksals	7	Wächter der geheimen Bibliothek	24
Vermögensverhältnisse	7	Unter London	26
Für Spielleiterinnen	7	Vorraum zur Hölle	28
Nichtspielerfiguren	8	Der Attentäter	29
Wer würfelt eigentlich?	8	Der Flammenwerfer	30
Zusatzregeln	8	Ausklang	30
Besondere Kampfsituationen	8	Weiterführende Belohnungen	32
Sonstige Schadenswirkungen	9	Abbildungsverzeichnis	32
Wissenswertes zu Fertigkeiten	9	Abkürzungsverzeichnis	32

Impressum

Copyright 2011 by Effing Flying Green Pig Press, Mainz, unter Lizenz des Verlags für F&SF-Spiele, Stelzenberg
Printed in Germany, 1. Auflage

Autoren: Heinrich Glumpler und Jürgen E. Franke (Originalregeln), Rainer Nagel (Regelüberarbeitung, Abenteurer)

Lektorat: Sönke Brodersen

Ursprüngliche Umschlaggestaltung: Katja Nickmann

Zierleiste: Aubrey Beardsley

Gestaltung: Bettina Scholten, Christian Hanisch

Lageplan: Lars Böttcher

Brillante Ideen und Latein-Beratung: Alexandra Velten

Besonderer Dank an: Elsa Franke, Alexis Kennedy, Katja Nickmann, Robert Nickmann, Jan Christoph Steines

Spieltester: Oliver Buck, Katja Nickmann, Robert Nickmann, Martin Seegel, Sylvia Wagner

Die Verwendung des Bildes von Felix Mertikat (ursprünglich im Waffenhandbuch für das Cthulhu-Rollenspiel erschienen) auf Seite 30 erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Pegasus Spiele.

<http://www.midgard-1880.de>
auf Facebook unter Midgard Abenteurer 1880

ISBN 978-3-9813601-2-7

Leitfaden für alle Spieler

Vielleicht hast du dich schon gefragt, was ein Rollenspiel wie ABENTEUER 1880 überhaupt ist? Dabei leitet ein Teilnehmer als **Spilleiterin** ein Abenteuer wie zum Beispiel *In geheimer Mission* im hinteren Teil dieses Hefts. Alle anderen schlüpfen als **Spieler** in die Rolle eines **Abenteurers**. Zusammen spielt ihr als **Gruppe** eine Spielhandlung durch, die sich über mehrere Sitzungen erstrecken kann.

Eine kurze Anmerkung zum Sprachgebrauch in diesem Regelheft: Frauen und Männer können natürlich gleichermaßen Spieler/innen und Spilleiter/innen sein! Statt der üblichen Ausflüchte um „Kürze“ und „Lesbarkeit“ tragen wir dem Rechnung, indem wir durchgehend die Formulierungen „der Spieler“ und „die Spilleiterin“ benutzen.

Dies findet in der Epoche von etwa 1870 bis 1900 statt – in der realen Welt in der „viktorianischen“ oder „wilhelminischen“ Zeit, oder auch auf einer fiktiven Erde, wie man sie in den zeitgenössischen Romanen von Jules Verne oder H. G. Wells beschrieben findet. Bei den Abenteuern handelt es sich um Menschen, die durch ihren Beruf, ihre finanzielle Unabhängigkeit oder auch ihre Veranlagung leicht in abenteuerliche Affären verwickelt werden – im Gegensatz zu Durchschnittsbürgern, die sich nur ihrem Beruf und ihrer Familie widmen und niemals auf die Idee kämen, Mörder aufzuspüren, auf Vampirjagd zu gehen, die Quellen des Nils zu suchen oder im Dschungel von Zentralafrika alte Kultstätten zu erforschen.

Für die Dauer des Spiels schlüpfen die Spieler in die Rolle ihrer **Spielerfiguren**, d.h. der Bewohner der Welt um 1880, die eine wesentliche Rolle im Abenteuer spielen. Alle anderen Menschen und Tiere, die nicht der Kontrolle der Spieler unterliegen, die sogenannten **Nichtspielerfiguren**, werden von der Spilleiterin geführt. Bei ihnen kann es sich um Personen handeln, die für das Abenteuer wichtig sind, z.B. der Mörder, den die Spielerfiguren aufspüren sollen, oder um Figuren, die eher eine Nebenrolle spielen, z.B. die Putzfrau, die sich in der Nähe des Tatorts aufgehalten hat und als Zeugin dienen kann, der Kutscher, der die Spielerfiguren durch die Stadt fährt, oder der Wachhund, der ihr Eindringen in die Villa eines Verdächtigen verhindert.

Auch beim Rollenspiel kommen vor dem eigentlichen Spielen die Spielvorbereitungen. Bevor du also zusammen mit den anderen Mitspielern daran gehen kannst, *In geheimer Mission* zu spielen, schau dir die vorgefertigten Spielerfiguren auf den Seiten 14-15 an und suche dir eine als deinen Abenteurer aus. Dabei kannst du die Namen und auch das Geschlecht nach Belieben wählen. Hast du dich entschieden, versuche gedanklich, die Rolle deiner Spielerfigur anzunehmen und nicht bloß dich selbst zu spielen. Dein Abenteurer verfügt über anderes Wissen als du, ist überhaupt ein ganz anderer Typ. Das Hineindenken und -fühlen in eine andere Rolle mag dir am Anfang noch etwas schwer fallen, doch das wird schon! Es sind noch keine wahren Helden einer Geschichte einfach so vom Himmel gefallen.

Anschließend kannst du die folgenden Grundregeln durchlesen. Für die Spilleiterin gibt es auf S. 7 noch ein paar Zusatzinformationen, eine einführende Beschreibung einer Spielszene (von der die Spieler die Finger lassen sollten!) auf S. 16-17 und natürlich ab S. 18 die Beschreibung der *geheimen Mission*. Dann seid ihr schon bereit für das erste Abenteuer!

Geschichte und Fantasie

Die Handlung von ABENTEUER 1880 spielt vor dem Hintergrund unserer realen Welt, was seinen besonderen Reiz hat. Die Spieler haben eine Vorstellung von der Umgebung, in der ihre Helden leben, und von den Möglichkeiten, die ihnen zur Bewältigung ihrer Aufgabe offen stehen. So kann es durchaus geschehen,

dass eine Spielerfigur mit einer Persönlichkeit dieser Zeit zusammentrifft, die erst später berühmt wird und bis auf den heutigen Tag bekannt ist.

Spieler und Spilleiterin sollten sich aber auch nicht von der geschichtlichen Realität fesseln lassen. Es macht nichts, wenn Dr. Watson an einem nebligen Tag des Jahres 1888 Sherlock Holmes zum Aufwärmen einen Tee aus der Thermoskanne reicht, auch wenn diese nützliche Vorrichtung erst 1892 von James Dewar und Reinhold Burger entwickelt wurde. Das Spielen soll Spaß machen und nicht zum umfangreichen Quellenstudium zu jeder unbedeutenden Einzelheit ausarten. Grobe Schnitzer wie eine Taxifahrt von Paris nach Calais im Jahr 1880 sollte man allerdings vermeiden – Daimler und Benz bauten zwar das erste fahrtüchtige Automobil 1885, aber in der Epoche, in der dieses Rollenspiel spielt, bleiben Bahn und Kutsche die vorherrschenden Verkehrsmittel. Gegen ein einzelnes Abenteuer gegen Ende des Jahrhunderts, in dem das Benutzen eines der ersten Automobile spielentscheidend ist, ist natürlich nichts einzuwenden!

Auf der anderen Seite kann und sollte die Spilleiterin fantastische Elemente in ihre Abenteuer einbauen, wenn sie zur Epoche passen. Eine Begegnung mit einem Vampir im Südosten der Donaumonarchie oder eine Probefahrt mit einer Zeitmaschine, ein vergessenes Tal in den Anden mit einem dampfenden Urwald voller Saurier, eine Geistergeschichte im schottischen Hochland oder ein zweitausendjähriger Zauberer in einem abgelegenen Winkel Chinas – diese und viele andere Ideen für Abenteuer findet man in der Abenteuerliteratur der Jahrhun-

Rollenspiel verbindet

Rollenspiel in seiner klassischen Form ist immer eine gesellige Angelegenheit – man trifft sich mit anderen und spielt, allerdings nicht gegeneinander wie in den meisten anderen Spielformen, sondern miteinander, und erlebt „im Kopf“ die tollsten Abenteuer. Das Aufeinander-Reagieren, das Austauschen von Gedanken, das Flachsen und – selbstverständlich – die Spannung während der fiktiven Erlebnisse machen das Rollenspiel zu einer der inte-

ressantesten, abwechslungsreichsten und gemeinschaftsbildenden Spielformen überhaupt. Wer bisher noch nie gespielt hat und auch sonst (noch) niemanden kennt, der kann Gleichgesinnte mit Leichtigkeit über einschlägige Fachgeschäfte (Aushang) oder das Internet finden – am einfachsten über das MIDGARD-Forum (www.midgard-forum.de). Unsere Internetpräsenzen auf Facebook und Twitter sind ebenfalls gute Ansatzpunkte.



dertwende. Ob die Begegnung mit dem Übernatürlichen oder die Realisierung fantastischer Ideen aus den Romanen von Jules Verne und H. G. Wells die Ausnahme bleibt oder eine ganze Reihe von Abenteuern bestimmt, bleibt dem Geschmack der Spielergruppe überlassen.

Soweit man sich auf den realen historischen Hintergrund bezieht, sollte man auf der anderen Seite tunlichst vermeiden, im Spiel die Vergangenheit völlig auf den Kopf zu stellen, da man sich so leicht der logischen Grundlage für spätere Abenteuer beraubt. Werden wichtige historische Ereignisse entscheidend verändert, ist die Spielleiterin gezwungen, die weitere Geschichte der Welt neu zu schreiben – eine Aufgabe, die sie eventuell sehr viel Zeit kosten würde, Zeit, die ihr dann nicht mehr für den Entwurf und das Spiel der eigentlichen Abenteuer zu Verfügung steht. Ob nun Marconi das Radio erfindet oder eine Spielerfigur, und ob dies 1895 oder 1885 geschieht, hat letzten Endes auf die Entwicklung der Weltgeschichte keinen großen Einfluss. Sollte allerdings Otto von Bismarck im Frühjahr 1870 einem Attentat zum Opfer fallen, hätte dies gravierende Auswirkungen auf die politische Weltlage!

Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass die Spielerfiguren jemals so mächtig und einflussreich werden, dass sie in der Lage sind, den Lauf der Geschichte substanziell zu verändern. Dies sollte ihnen auch dadurch erschwert werden, indem man ihnen verbietet, ihr Wissen (als Spieler) zu verwenden, um historische Ereignisse vorherzusagen und entsprechende Gegenmaßnahmen zu veranlassen.

Möchte die Spielleiterin diesen Aspekt des Spieles unter Kontrolle halten, hat sie dafür mehrere Möglichkeiten. Zum einen kann sie dafür sorgen, dass die gespielten Abenteuer keine umfassenden Auswirkungen auf die Geschichte der Welt haben, indem sie z.B. kein Abenteuer spielt, bei dem es um die Verhinderung eines Krieges geht. Eine interessantere und unkritischere Alternative besteht darin, die Aktivitäten der Spielerfiguren vor dem Hintergrund des tatsächlichen Verlaufes der Geschichte zu interpretieren. So sind die Spielerfiguren vielleicht tatsächlich die einzigen Menschen, die wissen, wer Jack the Ripper war und warum die Morde im Jahre 1890 mysteriös endeten – z.B. weil sie den Ripper zur Strecke brachten oder ihre Aktivitäten zwar nicht von Erfolg gekrönt waren, den Killer jedoch so verunsicherten, dass er es vorzog, aus London zu verschwinden! Trotzdem bleibt das Rätsel um den Killer ungelöst, weil die Spielerfiguren nicht in der Lage sind, Beweise vorzulegen, die ihre schockierenden Informationen untermauern.

Die Grundregeln von ABENTEUER 1880

Im Rollenspiel wird durch Würfeln bestimmt, ob der Kavallerieoffizier Otto von Billroth im Kampf seinen Gegner mit dem Säbel trifft, ob es der Journalistin Carla Franksins gelingt, in der Hitze des Gefechts eine gelungene Fotografie zu machen, oder ob es dem Archäologen Dr. Stuart Pierson möglich ist, die in sehr unsauber geschriebenen Hieratisch abgefasste Inschrift zu entziffern.

ABENTEUER 1880 kennt vier Arten von Würfelwürfen, auf denen alle anderen Spielregeln aufbauen:

Erfolgswürfe (EW) entscheiden darüber, ob dein Abenteuerer beim Einsatz seiner Fertigkeiten erfolgreich ist. EW führst du mit W20 durch.

Widerstandswürfe (WW) werden angewandt, wenn ein Gegner z.B. erfolgreich einen Schlag mit dem Kavalleriesäbel oder eine soziale Fertigkeit wie *Verhören* eingesetzt hat und sich dein Abenteuerer dagegen zur Wehr setzen möchte. WW machst du mit W20.

Prüfwürfe (PW) gegen eine Eigenschaft werden durchgeführt, falls es für eine Handlung keine speziellen Fertigkeiten deines Abenteuerers gibt.

Die Würfel

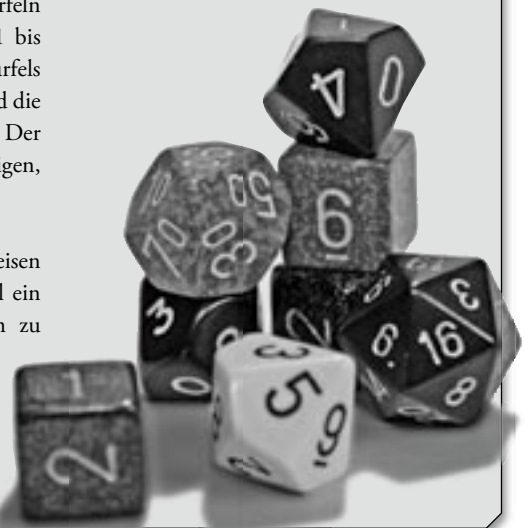
Zum Spielen von ABENTEUER 1880 benötigt man mehrere normale sechsseitige Würfel, im folgenden kurz **W6** genannt, einen zwanzigseitigen Würfel (**W20**), der mit den Zahlen 1 bis 20 markiert ist, sowie sogenannte Prozentwürfel (**W%**), d.h. zwei unterschiedlich gefärbte Würfel, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen. Mit Prozentwürfeln erzeugt man Zahlen im Bereich von 1 bis 100, indem man die Zahl des einen Würfels als Zehnerstelle des Resultats nimmt und die Zahl des anderen Würfels als Einerstelle. Der Wurf, bei dem beide Würfel eine 0 zeigen, zählt als 100.

In den Regeln werden Kurzschreibweisen verwendet, die angeben, welche Würfel ein Spieler bei bestimmten Gelegenheiten zu benutzen hat, beispielsweise:

1W6+3: einmal mit einem W6 würfeln und 3 zu dem Ergebnis hinzuzählen.

2W6-2: mit zwei W6 würfeln und 2 vom Ergebnis abziehen; Ergebnisse unter 0 zählen als 0.

1W3: mit einem W6 würfeln, das Ergebnis halbieren und aufrunden: die Augenzahlen 1 und 2 zählen so als 1, die Augenzahlen 3 und 4 als 2 und die Augenzahlen 5 und 6 als 3.



ers gibt. PW führst du mit W% durch, falls dein Abenteuer für eine Handlung keine spezielle Fertigkeit besitzt.

Schadenswürfe bestimmen die Höhe des Schadens, den deine Spielerfigur oder der Gegner deiner Spielerfigur durch Treffer im Kampf, durch die Anwendung von Gift oder durch Unfälle erleidet. Schadenswürfe machst du mit einem oder mehreren W6.

Wenn im Rollenspiel solche Aktionen durch Würfeln entschieden werden sollen, müssen die Abenteuer und ihre Gegner über festgelegte Spielwerte verfügen, mit denen in einer entsprechenden Spielsituation gewürfelt werden kann. Es gibt Spielwerte aus den folgenden Bereichen:

die körperlichen und geistigen **Eigenschaften** sowie die Bewegungsweite (**B**);
die Lebenspunkte (**LP**) und die Ausdauerpunkte (**AP**);
den Ruhm, die Schicksalsgunst (**SG**) und das Einkommen;
sowie die verschiedenen **Fertigkeiten**.

Was diese Daten und Werte bedeuten und wie sie im Spiel benutzt werden, erklärt dir dieser Leitfaden.

Eigenschaften und Prüfwürfe

Zunächst einmal verfügt dein Abenteuer über sechs körperliche und geistige Eigenschaften, die Werte zwischen **1** (grottenschlecht) und **100** (fantastisch gut) haben:

Stärke (**St**), Geschicklichkeit (**Gs**), Gewandtheit (**Gw**), Konstitution (**Ko**), Intelligenz (**In**), mediales Talent (**mT**)

Stärke ist ein Maß für rohe Muskelkraft. Starke Abenteuer richten im Kampf mehr Schaden an als schwache.

Geschicklichkeit beschreibt die Fingerfertigkeit und die Feinmotorik. Sehr geschickte Abenteuer sind besonders treffsicher im Kampf.

Gewandtheit umfasst körperliche Vorzüge wie guten Gleichgewichtssinn und allgemeine Körperbeherrschung. Abenteuer mit großer Gewandtheit können im Kampf besser ausweichen.

Konstitution ist ein Maß für die Gesundheit und körperliche Widerstandskraft eines Abenteurers. Eine hohe Konstitution bedeutet eine hohe Ausdauer und eine größere Widerstandskraft gegen Gifte und Krankheiten.

Intelligenz steht für Gedächtnis, Lernfähigkeit und logisches Denken. Sehr intelligente Abenteuer sind besonders lernfähig und geistig flexibel.

Mediales Talent ist ein Gradmesser dafür, in welchem Umfang ein Lebewesen eine Begabung dafür hat, „übersinnliche“ Eindrücke wahrzunehmen, z.B. über einen „sechsten Sinn“ verfügt.

Hinzu kommen noch vier weitere abgeleitete Eigenschaften, die nach der gleichen Skala abgebildet werden:

Aussehen (**Au**), persönliche Ausstrahlung (**pA**), Willenskraft (**Wk**) und Selbstbeherrschung (**Sb**)

Aussehen erfasst die äußere Wirkung einer Person auf ihre Mitmenschen. Man beachte, dass die seinerzeitigen Vorstellungen von „Schönheit“ nicht ganz mit unserem heutigen Geschmack übereinstimmen!

Persönliche Ausstrahlung steht für das Charisma einer Person, für ihre Stimme, ihre Überzeugungskraft und für andere persönliche Eigenheiten, mit denen sie bei längerem Kontakt auf Mitmenschen wirkt.

Willenskraft erlaubt dem Abenteuer, Körper und Geist auch bei extremer Beanspruchung unter Kontrolle zu halten.

Selbstbeherrschung sagt etwas darüber aus, wie leicht sich eine Person von Versuchungen anfechten lässt – zum Beispiel von einem hübschen Gesicht, von einer Flasche guten Weines oder vielleicht auch von einer seltenen Antiquität.

Prüfwürfe

Um zu überprüfen, ob deine Spielerfigur im Spiel für eine bestimmte Situation stark oder schlau genug ist, wird einmal mit W% gewürfelt. Ist die Augenzahl dabei nicht größer als der Eigenschaftswert, so hat dein Abenteuer den Test bestanden. Dieses Würfeln mit W% gegen einen Eigenschaftswert wird Prüfwurf genannt. Wird beim W%-Wurf 100 als Augenzahl gewürfelt, so gilt der Prüfwurf immer als gescheitert.

Für Prüfwürfe gibt es in Regeln und Abenteuerbeschreibungen eine Kurzschreibweise: ein Prüfwurf gegen Stärke wird z.B. als **PW:Stärke** angegeben.

Zuschläge und Abzüge: Gelegentlich ist eine Aufgabe, die dein Abenteuer mit einem Prüfwurf bewältigen soll, besonders schwer oder

leicht. Um dies zu berücksichtigen, kann die Spielleiterin Zuschläge oder Abzüge auf den Prüfwurf vergeben. Das Endergebnis wird mit dem Eigenschaftswert verglichen und entscheidet über Erfolg oder Misserfolg der Aktion. Hierfür wird als Kurzschreibweise z.B. **PW+30:Geschicklichkeit** verwendet. Das bedeutet: Als Spieler musst du mit W% würfeln und **30** zu deinem Würfelergebnis hinzuzählen. Du scheiterst mit deinem Prüfwurf dann, wenn das Gesamtergebnis den Geschicklichkeitswert deiner Spielerfigur übertrifft.

Drei besonders oft benutzte Prüfwürfe haben einen eigenen Namen:

Ein **Kraftakt** ist ein Prüfwurf gegen die durch **10 geteilte Stärke**. Damit kann sich dein Abenteuer an Aktionen wie dem Verbiegen von Gitterstangen, dem Anheben einer schweren Kiste oder dem Verschieben einer schweren Steinstatue versuchen, die nur mit äußerster Kraftanstrengung gelingen können. Manchmal gelangt ein Abenteuer an einen toten Punkt, weil beispielsweise einige wichtige Würfelwürfe nicht geklappt haben oder weil den Spielern wichtige Informationen entgangen sind. In solchen Fällen kann die Spielleiterin zulassen, dass ein Abenteuer einen **Geistesblitz** hat und ihm mit einem Hinweis auf die Sprünge helfen. Ein Geistesblitz ist ein Prüfwurf gegen die durch **10 geteilte Intelligenz**. Ein Prüfwurf gegen Gift (**PW:Gift**) ist ein Prüfwurf gegen **30+Konstitution/2**. Gelingt

Prüfwurf mit W%

PW erfolgreich, wenn Augenzahl höchstens so groß wie Eigenschaftswert

Augenzahl von **100**: immer Misserfolg

Kraftakt: PW:Stärke/10

Geistesblitz: PW:Intelligenz/10

Erfolgswurf mit W20

EW erfolgreich, wenn Augenzahl + Fertigkeitswert mindestens 20

Augenzahl von **20**: kritischer Erfolg

Augenzahl von **1**: kritischer Fehler

Widerstandswurf mit W20

(nur nach einem geglückten EW eines Gegners)

WW erfolgreich, wenn Ergebnis mindestens so groß wie gegnerisches Ergebnis beim EW

Augenzahl von **20**: kritischer Erfolg

Augenzahl von **1**: kritischer Fehler

er, so erleidet ein vergifteter Abenteurer keinen oder weniger Schaden durch Gift.

Fertigkeiten und ihr Einsatz

Ein Blick auf die Daten deiner Spielerfigur zeigt dir: Neben den Eigenschaften verfügt deine Figur auch über bestimmte Fertigkeiten. **Fertigkeiten** sind beispielsweise *Beredsamkeit*, *Beschatten*, *Boxen* oder *Säbel* sowie *Abwehr* und *Ausweichen*.

Wie gut dein Abenteurer eine Fertigkeit beherrscht, wird durch den **Fertigkeitswert** angegeben, der normalerweise zwischen +0 und +18 liegt. In den Regeln wird für eine Fertigkeit samt ihrem Fertigkeitswert die Schreibweise *Beredsamkeit*+12 oder *Säbel*+7 benutzt.

Erfolgswürfe

Wenn im Spiel eine bestimmte Fertigkeit wie *Beredsamkeit* zum Einsatz kommt, wird zur Entscheidungsfindung mit **1W20** ein Erfolgswurf durchgeführt. Die Anwendung ist von Erfolg gekrönt, wenn die erwürfelte Augenzahl zusammen mit dem jeweiligen Fertigkeitswert deines Abenteurers mindestens **20** ergibt. Für Erfolgswürfe wird als Schreibweise zum Beispiel **EW:Beredsamkeit** benutzt.

Widerstandswürfe

In vielen Spielsituationen wird ein Gegner etwas dagegen haben, dass dein Abenteurer beim Einsatz seiner Fertigkeit Erfolg hat – oder umgekehrt. Der Betroffene kann versuchen, mit einem **Widerstandswurf** den Erfolg zu verhindern oder zumindest die Folgen abzuwehren – z.B. kann dein Abenteurer versuchen, den erfolgreichen Säbelangriff eines Kavalleristen abzuwehren. Ein Widerstandswurf ist nur nötig, wenn einem Gegner zuvor ein Erfolgswurf gelungen ist. Dies nennen wir häufig auch eine **Konkurrenz**.

Möchte dein Abenteurer Widerstand leisten, würfelst du mit **1W20** und zählst den Fertigkeitswert der dazu passenden Fertigkeit hinzu; im Falle eines Angriffs auf deinen Abenteurer ist beispielsweise die passende Fertigkeit die **Abwehr** deiner Spielerfigur. Zum Gelingen des Widerstandswurfs muss das Endergebnis mindestens so hoch sein wie das Endergebnis des gegnerischen Erfolgswurfs. Gelingt der Widerstandswurf, hat der erfolgreiche Einsatz der Fertigkeit geringere oder sogar gar keine Auswirkungen. Für Widerstandswürfe wird

Gelingen Erfolgs- und Widerstandswurf, erzielt der Handelnde einen **leichten Vorteil**.

Gelingt der Erfolgswurf, aber der Widerstandswurf scheitert, erzielt der Handelnde einen **großen Vorteil**.

als Abkürzung zum Beispiel **WW:Abwehr** benutzt.

Abzüge, Zuschläge und kritische Würfelwürfe

Gelegentlich ist eine Aufgabe, die dein Abenteurer mit einem Erfolgs- oder Widerstandswurf bewältigen soll, besonders schwer oder leicht. Wie beim Prüfwurf kann die Spielleiterin Zuschläge oder Abzüge auf den Würfelwurf vergeben. In vorgefertigten Abenteuern wird hierfür als Schreibweise z.B. **EW-4:Werfen** benutzt. Der Spieler würfelt mit 1W20 und zieht 4 ab, bevor er seinen Fertigkeitswert für Werfen hinzuzählt. Das Gesamtergebnis muss wenigstens 20 sein, damit die Aktion gelingt.

Das Salz in der Suppe beim Erfolgs- und Widerstandswurf sind die gewürfelte 20 und die gewürfelte 1 als Augenzahl. Zeigt der Würfel im Spiel eine **20**, ist deinem Abenteurer ein **kritischer Erfolg** geglückt. Fällt dagegen eine **1**, ist ihm ein **kritischer Fehler** unterlaufen. Die Spielleiterin setzt den kritischen Erfolg und den kritische Fehler passend zur Spielsituation um. Die Aktion eines Abenteurers wird dann als besonders gelungen ausgelegt, oder deiner Spielerfigur ist bei einer Aktion ein katastrophaler Fehler unterlaufen.

Ein kritischer Erfolg bei einem Erfolgswurf bedeutet normalerweise immer, dass die geplante Aktion geglückt ist, selbst wenn ein Gegner etwas dagegen hat und ihm ein Widerstandswurf glückt. Allerdings kann ein kritisch gelungener Erfolgswurf durch einen kritischen Erfolg beim Widerstandswurf gekontert werden.

Kämpfe

In diesen Grundregeln gibt es zwei Arten zu kämpfen; für beide gelten überwiegend die gleichen Regeln. Im **Nahkampf** stehen sich die Gegner Auge in Auge gegenüber und versuchen, mit Waffen, Zähnen oder Klauen einen Treffer zu erzielen. Dabei kann eine Figur von jeder Seite – vorn, rechts, links, hinten – von



einem Gegner angegriffen werden. Steht sie an der Wand oder in der Ecke, kommen natürlich nur drei bzw. zwei Gegner an sie heran.

Im **Fernkampf** bekämpfen sich die Gegner auf größere Entfernung mit Schusswaffen oder Wurfgeschossen. Der Schütze muss sein Ziel dabei deutlich im **Blickfeld** haben und es nicht nur aus den Augenwinkeln sehen, und das Ziel muss innerhalb der **Reichweite** der Fernkampfwaffe sein.

Um im Kampf einen **Treffer** zu landen, muss der angreifenden Figur ein **Erfolgswurf** mit dem Fertigkeitswert der gerade benutzten Waffe gelingen (kurz: ein **EW:Angriff**). Andernfalls geht der Schlag oder Schuss daneben, und der Angreifer hat sein Ziel verfehlt.

Ist der Angriff **erfolgreich** gewesen, führt der Getroffene einen **Widerstandswurf** aus. Bei Nahkampfangriffen setzt er dazu seinen Wert für Abwehr (**WW:Abwehr**) ein, bei Fernkampf seinen Wert für Ausweichen (**WW:Ausweichen**).

Gelingt die Abwehr, hat der Angreifer einen **leichten Treffer** erzielt, bei dem die getroffene Figur nur Ausdauerpunkte verliert. Du kannst dir das so vorstellen, dass sie anstrengende Ausweichbewegungen gemacht oder den einen oder anderen kleinen Kratzer abbekommen hat. Misslingt der Abwehrwurf, ist dem Angreifer ein **schwerer Treffer** gelungen, der den Getroffenen verwundet, das heißt ihn Ausdauer- und Lebenspunkte gleichermaßen kostet.

Handeln in Kampfsituationen

In einer abenteuerlichen Geschichte lassen sich Kämpfe nicht immer vermeiden. Die Anhänger der Göttin Kali, die Räuber der Libyschen Wüste oder die Agenten der russischen Ochrana haben es auf euch abgesehen, und ein richtiger Abenteurer flieht dann nicht, sondern wehrt sich seiner Haut.

Um eine solche Kampfsituation besser im Spiel in den Griff zu bekommen, wird das Spiel dabei in **Runden** von 10 Sekunden Dauer unterteilt. Um den Überblick nicht zu verlieren, laufen in einer Runde immer drei Dinge **nacheinander** ab:

Bestimmung der Initiative

(Würfe auf Kampftaktik)

Bewegung

Handlung

(in der Reihenfolge der Gewandtheit)

Jede am Geschehen beteiligte Partei legt einen *Kampftaktik*-Wurf ab; wer das höchste Ergebnis erzielt, hat die **Initiative** gewonnen und darf sich aussuchen, ob sich in dieser Runde erst ihre Figuren bewegen oder die der anderen Parteien. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Wer *Kampftaktik* nicht als Fertigkeit gelernt hat, verfügt über den universellen Bonus von »+5«.

Das Richtmaß für die Bewegung eines Abenteurers ist die **Bewegungsweite (B)**. Der Zahlenwert auf deinem Spielerblatt gibt an, wie weit sich dein Abenteurer in der Hektik eines Kampfes innerhalb von 10 Sekunden in Metern bewegen kann.

Nachdem sich alle Figuren so bewegt haben, wie sie wollten, darf jede genau eine **Handlung** durchführen. Dabei ist die Figur mit der höchsten Gewandtheit zuerst an der Reihe, diejenige mit der niedrigsten Gewandtheit zuletzt. Bei gleicher Gewandtheit kann im Zweifelsfall ein Würfelwurf entscheiden, oder die Handlungen finden zur gleichen Zeit statt. Abhängig davon, wie viel Zeit du mit Laufen verbracht hast, gibt es drei Möglichkeiten:

Hast du dich um **mehr als die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 also um 13 – 24 m), kannst du in der laufenden Runde keine Handlung mehr ausführen, die länger als einen Augenblick dauert.

Hast du dich um **höchstens die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B24 also um 0 – 12 m), kannst du eine Tür öffnen oder schließen, einen Gegenstand gezielt werfen,

eine Waffe ziehen oder mit einer Nahkampfwaffe zuschlagen, d.h. eben alles tun, was nicht allzu lange dauert und keine große Konzentration erfordert.

Hast du dich wirklich nur ein wenig, also um **höchstens 1 m** bewegt, kannst du zudem mit einer Schusswaffe angreifen, die Waffe wechseln oder eine Waffe vom Boden aufheben, aus liegender oder kniender Position aufstehen und all das machen, wozu ein bisschen Ruhe und Konzentration benötigt wird.

Das Abwehren von Treffern zählt **nicht** als Handlung. Ein Abenteurer kann versuchen, jeden Treffer, den er in einer Runde erhält, einzeln abzuwehren.

Schaden

Wird dein Abenteurer im Kampf getroffen, wird Gift unter sein Essen gemischt, stürzt er aus großer Höhe ab oder ereignen sich ähnlich missliche Dinge, erleidet er Schaden. Die Schadenshöhe bestimmt der **Schadenswurf**. Gewürfelt wird mit einem oder mehreren W6. Zum Ergebnis wird dabei eventuell eine feste Zahl hinzugezählt oder abgezogen, z.B. 2W6-2 oder 1W6+3.

Wie viel Schaden dein Abenteurer im Kampf anrichtet, findest du auf dem Spielblatt jeweils in Klammern hinter der Angriffsfertigkeit. Dieser Schadenswert ergibt sich aus der Art der Waffe und aus deiner Stärke und Geschicklichkeit.

Beim Schaden wird zwischen **leichtem** und **schwerem Schaden** unterschieden. Bei leichtem Schaden verliert deine Spielerfigur lediglich **Ausdauerpunkte (AP)**. Je geringer die AP deiner Figur sind, desto erschöpfter ist dein Abenteurer. Bei schwerem Schaden verliert er zusätzlich in der Regel noch in gleicher Anzahl **Lebenspunkte (LP)** – je geringer die Anzahl an LP, desto schwerer ist die Verletzung deines Abenteurers. Über wie viele LP und AP dein Abenteurer verfügt, gibt dir dein Spielerblatt Auskunft. Verringern sich durch Schaden die AP und LP, trage bitte den jeweils aktuellen Stand hinter dem aufgedruckten Maximalwert auf deinem Spielerbogen ein.

Schadensfolgen

Sinken die **AP auf 0**, ist dein Abenteurer völlig erschöpft und kaum noch handlungsfähig. Sinken deine **LP** auf einen Wert zwischen **1**

und 3, bist du völlig hilflos, kannst nicht mehr handeln und dich gerade einmal mit B4 dahinschleppen. Mit **0 LP** bricht dein Abenteurer zusammen und muss getragen werden.

Sinken gar die **LP unter 0**, stirbt deine Spielerfigur, wenn sie nicht schnellstens geheilt wird! Du selbst bist dann völlig hilflos, und deinen Gefährten bleiben nur **10 Minuten**, um dir mit *Erster Hilfe* oder medizinischen Heilmitteln das Leben zu retten, sprich: dir so viele LP zurückzugeben, dass du wieder mindestens 0 LP hast.

Heilung und Erholung

Verlorene Lebenspunkte stehen für erlittene Wunden und ähnliche Verletzungen. Diese heilen mit der Zeit von selbst, so dass ein verletzter Abenteurer **jeden Tag 1 LP** zurückgewinnt, bis er wieder ganz gesund ist. Außerdem kann man verlorene Lebenspunkte durch *Erste Hilfe* zurückbekommen. Aber wie auch immer die Heilung geschieht: Der auf dem Spielerblatt aufgedruckte LP-Höchstwert wird niemals überschritten!

Verlorene Ausdauerpunkte erhält ein Abenteurer wesentlich schneller zurück; er muss nur eine bestimmte Zeit lang ungestört schlafen. In **4 Stunden Schlaf** gewinnt ein Abenteurer die **Hälfte** der AP zurück, die ihm zu seinem AP-Höchstwert gefehlt haben. Nach **8 Stunden Schlaf** hat eine Figur schließlich **alle** verlorenen AP zurückgewonnen. Wer so erschöpft ist, dass er nur noch **0 oder 1 AP** hat, kommt bereits nach einer Verschnaufpause von **30 Minuten Ruhe** wieder etwas zu Kräften: Der Abenteurer hat danach immerhin **2 AP**.

Ganz so leicht wie es klingt, ist die Sache mit dem Schlafen allerdings nicht! Jede Unterbrechung durch Kampfgeräusche, Berührungen usw. lässt alle bereits ge-



schlafene Zeit verfallen, soweit sie nicht schon zur Erholung gedient hat. Wer nach 3 Stunden Schlaf von seinen Gefährten geweckt wird, weil er jetzt mit dem Wachestehen an der Reihe ist, hat außer schönen Träumen nichts gewonnen.

Dein Abenteurer und die Welt

ABENTEUER 1880 ist ein Rollenspiel in einer zivilisierten Zeit, und dein Abenteurer hat auch einen gesellschaftlichen Hintergrund. Im Spiel werden besonders sein Bekanntheitsgrad und seine finanziellen Verhältnisse berücksichtigt.



Ruhm

Je mehr Ruhm eine Person angesammelt hat, um so bekannter ist sie in ihrer heimatlichen Umgebung. Ob ihr Ruhm eher nutzt oder eher schadet, hängt von den Umständen und vor allem von der Art der Aktivitäten ab, für die sie bekannt geworden ist. Daher wird deutlich zwischen Taten unterschieden, die der Durchschnittsbürger als ehrenhaft und für die Gesellschaft nützlich ansieht, und denen, die er missbilligt (aber insgeheim für interessant hält) oder die gar den Mitmenschen schaden. Der Ruhm einer Person ist daher zweigeteilt: die beiden Werte geben an, wie **berühmt** und wie **berüchtigt** sie ist. Die Werte liegen zwischen 0 (völlig unbekannt) und 100 (wird in der Heimatstadt überall erkannt), in Ausnahmefällen sogar über 100 (weltbekannt). Der Bekanntheitsgrad eines Abenteurers wird in der Form *Ruhm* 12/3 notiert, d.h. er hat durch ehrenvolle Taten eine Berühmtheit von 12 und durch Missetaten oder spektakuläre Fehlschläge einen Ruch von 3 erlangt.

Die Werte für *Berühmt* und *Berüchtigt* sind keineswegs ein objektiver Maßstab für „gute“ oder „böse“ Taten einer Person. Eine solche Schwarz-Weiß-Malerei ist in einer komplexen, relativ modernen Welt nicht möglich. Außerdem hat der Ruhm nichts mit dem Charakter eines Abenteurers zu tun, sondern mit der Meinung, die Durchschnittsbürger in seiner Heimat von ihm haben.

Die Gunst des Schicksals

Die Abenteurer sind etwas Besonderes und ragen aus der Masse ihrer Mitmenschen heraus.

Als Helden einer abenteuerlichen Geschichte haben sie einfach mehr Glück. Im Spiel wird dies durch **Schicksalsgunst** (SG) reflektiert. Schicksalsgunst ist zu Spielbeginn an den **Ruhm** der Figur gebunden. Pro **angefangenen 5 Punkten** Ruhm erhält die Spielerfigur **1 Punkt SG**.

Dein Abenteurer kann **Schicksalsgunst** einsetzen, um sich aus einer Notlage zu retten. Er hat einfach das „Mehr“ an Glück, das außergewöhnliche Personen gegenüber ihren „normalen“ Mitmenschen auszeichnet. Opfert der Abenteurer einen Punkt SG, wird **einer** seiner Erfolgs- oder Widerstandswürfe oder ein Schadenswurf, der ihn direkt betrifft, wiederholt. Es ist nicht möglich, Schicksalsgunst für andere Personen einzusetzen.

Du musst die Entscheidung, ob du mit Schicksalsgunst die Wiederholung eines Wurfes erkaufen möchtest, sofort nach dem Würfeln treffen – du darfst nicht abwarten, bis weitere Zufallsentscheidungen gefallen sind!

Vermögensverhältnisse

Die finanzielle Lage deines Abenteurers wird durch die Angabe seiner Vermögensverhältnisse oder kurz seines Vermögens beschrieben, das mit einem Buchstaben von **A** (tief verschuldet) bis **L** (sagenhaft reich) bezeichnet wird. Als Beispiele, was genau unter einer solchen Einstufung zu verstehen ist, findest du unter deinem Spieldaten dein monatliches Einkommen in Mark. Eine **Mark** entspricht ungefähr 10 heutigen Euro.

Für Spielleiterinnen

Du bist bereit, die Position der Spielleiterin zu übernehmen und die Welt um die Figuren der Spieler herum lebendig werden zu lassen. Du beschreibst deinen Mitspielern, in welcher Situation sich ihre Abenteurer befinden, was diese sehen, hören, riechen ... Und du übernimmst die Rollen aller **Nichtspielerfiguren**, d.h. aller Menschen und Tiere, die den Figuren der Spieler im Laufe des Abenteuers begegnen. Manche von ihnen sind freundlich gesonnen, andere wollen erst als Freunde gewonnen werden, wieder andere greifen sofort an.

Du reagierst auf die Aktionen der Spieler und entscheidest mit Hilfe der im *Leitfaden für Spieler* und in diesem Abschnitt beschriebenen Regeln, ob sie von Erfolg gekrönt sind und wie sie sich auf den Fortgang des Abenteurers auswirken. Deine wichtigste Aufgabe ist es, die Mitspieler eine spannende Geschichte erleben zu lassen, in der sie gefährliche Situationen und andere Herausforderungen bestehen, die am Ende aber gut ausgeht – wenn sie sich nicht dumm anstellen oder besonderes Pech haben.

Wie sich der Dialog zwischen dir und den Spielern entwickeln kann, siehst du am Auszug aus einer Spielsitzung ab S. 16. Lies dir außerdem das Abenteuer In geheimer Mission im zweiten Teil dieses Hefts durch. Danach solltest du schon einen recht guten Eindruck davon haben, wie ein Rollenspiel abläuft.



Nichtspielerfiguren

Die im Spiel nötigen Eigenschaften und Fertigkeiten von Nichtspielerfiguren werden ähnlich beschrieben wie die Spielwerte der Abenteurer, die von den Spielern übernommen werden. Bei Tieren werden an Eigenschaften aber nur Gewandtheit (**Gw** – zum Festlegen der Handlungsreihenfolge – s. S.6), Stärke (**St**) und Intelligenz (**In** – ergibt durch 10 geteilt den *Kampftaktik*-Wert) angegeben.

Wesentlich sind die Lebens- und Ausdauerpunkte (LP, AP) und Bewegungsweite (B), die dieselbe Bedeutung wie bei den Abenteurern haben. Außerdem besitzen auch Nichtspielerfiguren Angriffsfertigkeiten (inkl. Fertigkeitenswert und in Klammern angegebenem Schaden), *Abwehr* und *Ausweichen*.

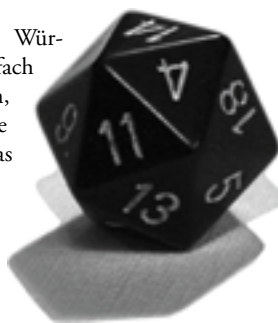
Die meisten Wesen wissen ihr Leben zu schätzen und ziehen sich aus einem Kampf zurück, wenn sie alle AP verloren haben oder schwer verletzt sind, d.h. nur noch einen Bruchteil ihrer ursprünglichen LP besitzen. Wann jemand die Flucht ergreift, ist aber deine Entscheidung.

Wer würfelt eigentlich?

Normalerweise würfeln die Spieler selbst für ihre Abenteurer, und du als Spielleiterin würfelst für alle anderen Menschen und Tiere, mit denen sie es zu tun bekommen. Es kann jedoch vorkommen, dass die Spieler bestimmte Würfelchancen nicht kennen und auch nicht erfahren sollen. Oder das Ergebnis soll selbst beim erfolgreichen Ausüben einer Fertigkeit für die Spielerfiguren unklar bleiben. Ein Spieler kann z.B. nicht wissen, ob die Falltür, die sein Abenteurer gerade aufziehen möchte, wirklich nicht mit einer Falle gesichert ist oder ob ihm diese nur beim Suchen entgangen ist. In solchen Fällen würfelst du als Spielleiterin **verdeckt**, z.B. einen EW:Suchen für den Spieler, um die Spannung zu erhalten.

Es kann auch Spielsituationen geben, in denen du **geheim** für die Spieler würfelst. Dies ist aus Spannungsgründen immer dann der Fall, wenn die Abenteurer zum Beispiel gar nicht wissen können, was ihnen droht. Mit dem *Sechsten Sinn* kann ein Abenteurer z.B. auf einen Hinterhalt aufmerksam werden, aber wenn der Erfolgswurf misslingt, bleibt er ahnungslos – und sein Spieler sollte auch nicht dadurch vorgewarnt werden, dass du ihm verrätst, worauf du gerade würfelst. Um die Spieler im Ungewissen zu lassen, ist es daher

auch ratsam, die Würfel manchmal einfach so rollen zu lassen, ohne dass das eine Bedeutung für das Spiel hätte.



Zusatzregeln

Besondere Kampfsituationen

Manchmal ist das Erzielen eines Treffers oder das erfolgreiche Abwehren eines solchen einfacher oder schwieriger als gewöhnlich. Im Spiel bedeutet das, dass zum EW:Angriff oder WW:Abwehr bzw. Ausweichen ein Zuschlag hinzugezählt oder ein Abzug angerechnet wird. Hier sind ein paar Vorschläge, wann solche Erleichterungen oder Erschwernisse ins Spiel kommen können:

In Kämpfen gibt es das Moment der **Überraschung**. Wer überraschend angegriffen wird, erhält einen Abzug von **-4** auf seinen WW:Abwehr oder seinen WW:Ausweichen, weil er

nur reflexartig reagieren kann. Wer gar **völlig ahnungslos** aus dem Hinterhalt beschossen wird, Opfer eines meuchlerischen Angriffs wird oder bis zuletzt nicht mit einem Angriff rechnet, darf überhaupt **keinen WW:Abwehr** bzw. **WW:Ausweichen** machen.

Liegt das Ziel eines Fernkampfangriffs im **Fernbereich** der Waffe, muss der Schütze von seinem EW:Angriff **4** abziehen; im mittleren Bereich zieht er **2** ab. Kann ein Schütze **sorgfältig zielen**, wobei er sich 1 Runde lang nicht bewegen und auch nicht handeln darf, erhält er bei seinem Schuss in der nächsten Runde einen Zuschlag von **+4** auf seinen EW:Angriff.

Greift eine Figur eine andere im **Nahkampf von hinten** an, erhält sie für ihren EW:Angriff einen Zuschlag von **+2**.

Besonders gestraft sind **wehrlose** Figuren, d.h. Abenteurer oder Nichtspielerfiguren, die alle AP verloren haben, oder Personen, die sich freiwillig auf eine andere Tätigkeit konzentrieren und ihre Abwehr vernachlässigen. Sie dürfen keinen WW:Abwehr machen, und Nahkampfgegner erhalten bei ihren EW:Angriff einen Zuschlag von **+4**. Sie selbst werden zusätzlich mit einem Abzug von **-4** auf ihre Angriffe bestraft.

Zuschläge und Abzüge im Kampf

Situation	Zuschlag/ Abzug	Folge
<i>Nah- und Fernkampf</i>		
Angreifer ist wehrlos	-4	auf EW:Angriff
Angegriffener ist wehrlos		kein WW:Abwehr/Ausweichen
überraschender Angriff	-4	auf WW:Abwehr/Ausweichen
Angegriffener/Opfer ist völlig ahnungslos		kein WW:Abwehr/Ausweichen
Angriff vom Pferd oder aus der Bewegung	-4	auf EW:Angriff
<i>nur im Nahkampf</i>		
Angriff von hinten	+2	auf EW:Angriff
Angegriffener ist wehrlos	+4	auf EW:Angriff
<i>nur im Fernkampf</i>		
Ziel im mittleren Bereich der Waffe	-2	auf EW:Angriff
Ziel im Fernbereich der Waffe	-4	auf EW:Angriff
sorgfältiges Zielen	+4	auf EW:Angriff



Sonstige Schadenswirkungen

Eine häufige Schadensursache sind **Stürze**. Wie viele Lebens- und Ausdauerpunkte je nach Fallhöhe ein Sturz kostet, kannst du aus der folgenden Liste ablesen. Sie liefert auch einen Anhaltspunkt für den Schaden durch andere Unfälle. Wer von einem Zug angefahren wird, erleidet zum Beispiel Verletzungen, als ob er aus 4 m Höhe abgestürzt wäre, also 2W6 Punkte.

Wer von einer giftigen Schlange gebissen worden ist oder mit einer Schlafdroge behandelt wurde, kann noch Glück im Unglück haben, wenn ihm ein **PW:Gift** gelingt (s. S. 4). Vergiftete Abenteurer erleiden **schweren Schaden** und verlieren eine gewisse Zahl an LP und AP, oder das Gift entfaltet eine andere Giftwirkung, die jeweils im Abenteuertext angegeben wird. Gifte können z.B. ihr Opfer verwirren, lähmen oder in Schlaf versetzen.



Schaden durch Stürze

Fallhöhe	Schaden	Fallhöhe	Schaden
2 m	1W6 (nur AP)	6 m	3W6
3 m	1W6+2	7 m	3W6+2
4 m	2W6	8 m	4W6
5 m	2W6+2	usw.	usw.

Wissenswertes zu Fertigkeiten

Neben den im Spielerteil genannten grundlegenden Regeln zur Anwendung von Fertigkeiten solltest du mit einigen weiteren Regelmechanismen vertraut sein.

Allgemeines zum Anwenden von Fertigkeiten

Meist werden Fertigkeiten für die folgenden vier Zwecke eingesetzt:

- um Informationen zu sammeln oder Faktenwissen abzufragen,
- um durch soziale Interaktion Mitmenschen zu bestimmten Reaktionen zu veranlassen,
- um durch körperlichen Einsatz eine besondere Tat zu vollbringen,
- um in Kampfsituationen anzugreifen.

Im Normalfall entsprechen diese vier Ziele den vier wesentlichen Typen von Fertigkeiten (**geistige, soziale, körperliche** sowie **Kampf- und Waffenfertigkeiten**). Untypische Anwendungen sind aber möglich: Mit der körperlichen Fertigkeit *Erste Hilfe* kann

man auch Faktenwissen erhalten, z.B. über die Transportfähigkeit eines Verletzten; die Fertigkeit *Werfen* kann man einsetzen, um in der Kneipe eine Dartscheibe zu treffen usw. Hinzu kommen **angeborene Fertigkeiten**, die meist so speziell sind, dass sie sich keiner der vier oben genannten Gruppen zuteilen lassen.

Wird eine Fertigkeit **körperlich** eingesetzt, ist nur unter besonderen Umständen ein Erfolgswurf erforderlich. Alltägliche Situationen bereiten dem entsprechend ausgebildeten Abenteurer keine Probleme. Bestimmte Fertigkeiten kommen allerdings fast ausschließlich unter besonderen Umständen zum Einsatz, z.B. *Erste Hilfe*, *Fälschen*, *Fingerfertigkeit*, *Schleichen* und *Tarnen*. Hier wird **immer** ein Erfolgswurf gemacht. Erfolgswürfe für körperliche Fertigkeiten werden üblicherweise vom Spieler selbst ausgeführt, da die Konsequenzen von Erfolg oder Misserfolg offensichtlich sind. Ausnahmen sind *Schleichen*, *Tarnen* und ähnliche Fertigkeiten, bei denen sich der Anwender nie ganz sicher sein kann, ob er erfolgreich war oder nicht. Hier würfelt die Spielleiterin den Erfolgswurf **verdeckt**.

Beim **sozialen Umgang** kommt es hauptsächlich darauf an, von einem Mitmenschen Informationen zu erhalten, ihn zu einer bestimmten Handlungsweise zu bewegen oder ihm etwas vorzutäuschen. In fast allen Fällen steht dem Ziel der Überredungs- oder Täuschungskünste ein **Widerstandswurf** für eine passende Fertigkeit (meist *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen*) zu – es sei denn, es ist völlig ahnungslos und vertrauensselig. Glückt der Erfolgswurf, entscheidet der Widerstandswurf wie üblich darüber, ob der Abenteurer einen leichten oder einen großen Vorteil erringt, d.h. ob das Opfer den Wünschen seines Gegenübers mehr oder weniger weit entgegenkommt.

Ein **Widerstandswurf** ist hier aber auch fällig, wenn der Erfolgswurf **mislingt**. Er entscheidet, ob das Opfer das vergebliche Bemühen seines Gegenübers **durchschaut**. Gelingt der Widerstandswurf, kann der Betreffende scheinbar auf die Wünsche seines Gegenübers eingehen und ihn z.B. mit falschen Informationen versorgen, oder er reagiert einfach verärgert, weil er die unlauteren Absichten des Gesprächspartners erkennt. Die Würfelwürfe bei der Anwendung einer sozialen Fertigkeit werden im Normalfall von der Spielleiterin **verdeckt** ausgeführt. Der Abenteurer weiß nicht, ob er sein Opfer überzeugt hat, oder ob es ihn durchschaut hat.

Geistige Fertigkeiten werden oft eingesetzt, um Informationen aufzuspüren, die in Bü-

chern und Zeitungen verborgen sind, oder um sich an Faktenwissen zu erinnern, das der Abenteurer einmal gelernt hat. Ein Erfolgswurf für eine solche Fertigkeit wird immer dann ausgeführt, wenn der Abenteurer mit einer Frage aus dem zugehörigen Wissensgebiet konfrontiert wird. Gelingt der Wurf, kennt die Person die Antwort. Beherrschen mehrere Abenteurer dieselbe geistige Fertigkeit, wird für jeden mit einem Erfolgswurf bestimmt, ob er über das entsprechende Wissen verfügt.

Die Spielleiterin würfelt jeweils **verdeckt**; im Falle eines **kritischen Fehlers** gibt sie dem Spieler irreführende Informationen, muss ihn aber gleichzeitig davon überzeugen, dass die Anwendung der Fertigkeit gelungen ist. Abenteurer können auch **automatisch** Informationen erhalten, ohne dass der Spieler den Einsatz einer Fertigkeit ankündigen muss. Erkennt die Spielleiterin, dass ein Anwesender mit einer seiner Fertigkeiten oder mit einem Sinn etwas Wichtiges bemerken kann, kann sie insgeheim einen Erfolgswurf ausführen. Nur wenn dieser Wurf kritisch gelingt, erhält die Figur (sprich der Spieler) die betreffende Information.

Hilfsfertigkeiten

In manchen Situationen beherrscht ein Abenteurer mehrere Fertigkeiten, die beim Erreichen eines Ziels nützlich sein können. Während du als Spielleiterin letztlich entscheidest, welche Fertigkeit in der Situation entscheidend ist, darf der Spieler darauf hinweisen, dass er in Form anderer Fertigkeiten über unterstützende Kenntnisse und Fähigkeiten verfügt, die sich hier auswirken können. Um

Allgemeinbildung	»+3«	Spurensuche	»+0«
Archivwesen	»+3«	Suchen	»+3«
Beredsamkeit	»+3«	Tanzen	»+8«
Beschatten	»+3«	Tarnen	»+3«
Boot steuern	»+3«	Überleben	»+5«
Einbrechen	»+0«	Verbergen	»+3«
Gespann fahren	»+3«	Verführen	»+3«
Kampftaktik	»+5«	Verhören	»+3«
Klettern	»+8«	Verkleiden	»+5«
Körperbeherrschung	»+5«		
Menschenkenntnis	»+3«		
Meucheln	»+0/6«	Dolch	»+4«
Reiten	»+5«	Pistole	»+4«
Schleichen	»+3«	Schrotflinte	»+4«
Schwimmen	»+3«	Waffenloser Kampf	»+4«
Springen	»+8«	Werfen	»+4«

den Würfelaufwand in Grenzen zu halten, erhält er für jede dieser **Hilfsfertigkeiten** einen **Zuschlag von +1** auf den Erfolgswurf der zum Tragen kommenden Fertigkeit. Die letzte Entscheidung, welche Fertigkeiten er zur Unterstützung anerkennt, trifft wie immer du.

Universelle Fertigkeiten

Jeder einigermaßen geschickte Abenteurer kann versuchen, einen Steilhang hinaufzuklettern oder an einem Wachposten vorbeizuschleichen. Seine Erfolgsaussichten sind nur viel geringer als die seines Gefährten, der im *Klettern* oder *Schleichen* geübt ist. Alle diese universellen Fertigkeiten, die dein Abenteurer auch ohne spezielle Ausbildung anwenden kann, findest du in der obenstehenden

Tabelle – der Erfolgswert ist jeweils in der Form »+X« angegeben. Du kannst eine universelle Fertigkeit in jeder Situation einsetzen, in der die Fertigkeit abgefragt wird – du bist aber nicht so gut wie jemand, der die Fertigkeit richtig gelernt hat.

Die Sinne eines Abenteurers

Auch die fünf Sinne besitzen einen Erfolgswert und werden im Spiel genauso eingesetzt wie Fertigkeiten. Ein Erfolgswurf ist nur dann nötig, wenn ein Phänomen nur subtil wahrnehmbar oder in einer Vielzahl von Reizen verborgen ist.

Im Zusammenspiel mit Fertigkeiten werden Sinne oft für Widerstandswürfe eingesetzt, wenn die Figur keine passenden Fertigkeiten besitzt, mit denen sie sich zur Wehr setzen könnte. Wird eine Fertigkeiten wie *Schleichen* gegen eine Gruppe eingesetzt, kann nur eine Person mit einem WW:Hören versuchen, auf den Schleichenden aufmerksam zu werden.

Hat eine Person einen Erfolgswert von +5 und weniger für einen Sinn, ist dieser **unterentwickelt**. Sie sieht oder hört z.B. schlecht. Die Spielleiterin kann in einem solchen Fall jederzeit einen Erfolgswurf für den Sinn verlangen, wenn die Person eine Fertigkeit einsetzt, bei der dieser Sinn äußerst (!) wichtig ist. Misslingt dieser Erfolgswurf, kann sich dies negativ auf den Erfolgswurf (oder Widerstandswurf) für die Fertigkeit auswirken oder diesen gar unmöglich machen.

Ein Abenteurer kann einen Erfolgswert von +5 oder weniger (jedoch nicht +0) bei den Sinnen *Sehen* und *Hören* durch eine Brille bzw.



ein Hörrohr ausgleichen. Diese Hilfsmittel erhöhen den Erfolgswert auf +6. Insbesondere braucht die Figur keine zusätzlichen Erfolgswürfe für ihre Sinne zu machen und kann Fertigkeiten, bei der es auf besonders gutes Sehen oder Hören ankommt, ungehindert einsetzen.

Die Fertigkeiten im Einzelnen

Hier stellen wir in Kurzbeschreibungen sowohl die Fertigkeiten der vier Spielerfiguren als auch die der beiden wichtigen Nichtspielerfiguren des Abenteurers *In geheimer Mission* vor.

Abwehr (Kampf) ermöglicht mit Widerstandswürfen die Abwehr von Nahkampfgriffen.

Allgemeinbildung (geistig) steht für all das Wissen, das keinem der von anderen geistigen Fertigkeiten erfassten speziellen Gebiete zuzuordnen ist oder zu dessen elementaren Grundlagen zählt. Es beinhaltet Alltagserfahrungen, einfachste Grundlagen von Naturwissenschaft und Technik, örtlich begrenztes historisches Wissen sowie Informationen über Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens.

Archivwesen (geistig) umfasst die Auswertung schriftlicher Informationen, wie sie in Büchereien, Zeitungsarchiven und Polizeiakten vorliegen. Gelingt ein **verdeckter** Erfolgswurf für diese Fertigkeit, kann die Spielleiterin Tipps geben, an welchem Ort eine Information eventuell erhältlich ist. Allerdings benötigt der Abenteurer einen weiteren Erfolgswurf, um dort die entsprechenden Bücher oder Textstellen zu finden.



Ausweichen (Kampf) ermöglicht mit Widerstandswürfen das Ausweichen von Geschossen.

Mit **Beredsamkeit** (sozial) kann ein Abenteurer seinen Gesprächspartner vom eigenen Standpunkt überzeugen. Ein erfolgreicher Einsatz der Fertigkeit erweckt beim Gegenüber den Eindruck, dass es sich bei dem zungenfertigen Abenteurer um eine sympathische Person handelt. Soll mit *Beredsamkeit* jemand zu etwas überredet werden, das seinen Grundüberzeugungen oder seinem Eigeninteresse zuwiderläuft, darf er dem einen WW:Menschenkenntnis oder auch einen WW:Beredsamkeit entgegensetzen.

Beschatten (körperlich) kann man eine andere Person im Straßengewimmel einer Stadt. Der **verdeckte** Erfolgswurf ist jedes Mal neu zu machen, wenn die verfolgte Figur aus dem Sichtbereich des Verfolgers verschwindet. *Beschatten* nutzt nichts in freier Natur; dort werden eher *Tarnen* und *Spurensuche* zum Einsatz kommen. **Misslingt** der Erfolgswurf, verliert der Abenteurer den Verfolgten aus den Augen. Dem Beschatteten steht in diesem Fall ein **Widerstandswurf** gegen *Beschatten*, *Gassenwissen* oder *Sehen* zu, bei dessen Gelingen er den Verfolger bemerkt und seine Absichten **durchschaut**.

Ein Abenteurer, der **Chemie** (geistig) studiert hat, kann chemische Präparate wie Desinfektionsmittel, Explosivstoffe oder Säuren herstellen. Außerdem ist er in der Lage, unbekannte Substanzen zu analysieren. **Misslingt** der **verdeckte** Erfolgswurf, erhält der Chemiker bei der Analyse keine eindeutiges Ergebnis, und die Synthese einer Substanz **misslingt**.

Eidetik (angeboren) beschreibt die Fähigkeit, sich Szenen, Texte oder Bilder, die man einmal kurz gesehen hat, einzuprägen. Die Fertigkeit wird zum Abfragen von Faktenwissen genutzt, und es gelten die entsprechenden Regeln. Insbesondere besteht die Möglichkeit des automatischen Einsatzes, wenn die Spielleiterin der Meinung ist, der Abenteurer könne sich eventuell detailliert an eine Szene erinnern, ohne sich ausdrücklich darauf konzentriert zu haben.

Mittels **Fälschen** (körperlich) können Dokumente, Geld oder auch Unterschriften gefälscht werden. Ein Erfolgswurf wird bei jeder Gelegenheit gemacht, bei der die Fälschung benutzt, vorgelegt oder genauer untersucht wird.

Fingerfertigkeit (körperlich) ermöglicht es dem Abenteurer, Kunststücke mit Karten oder ähnlichen Hilfsmitteln vorzuführen, aber auch

kleinere Gegenstände unauffällig verschwinden zu lassen oder auszutauschen. Bei entsprechender Ablenkung eines Opfers lässt sich *Fingerfertigkeit* auch dazu einsetzen, Taschendiebstähle zu begehen oder die Chancen beim Glücksspiel mit Karten oder Würfeln zu beeinflussen. Bei einem **Diebstahlsversuch** kann sich das Opfer stets mit einem **Widerstandswurf** gegen *Gassenwissen* oder Tasten wehren.

Mit **Fotografieren** (geistig) kann ein Abenteurer mit einem Fotoapparat saubere Aufnahmen machen und diese entwickeln. Ein Erfolgswurf ist nur unter schwierigen Umständen nötig. Steht dem Fotograf ein Labor zu Verfügung und wurde die Aufnahme unter optimalen Bedingungen gemacht (strahlender Sonnenschein, genügend Zeit, stillstehendes Objekt), gelingt die Entwicklung automatisch. Musste Magnesium zum Blitzen eingesetzt werden, ist bereits ein Erfolgswurf fällig.

Ein Abenteurer, der über **Gassenwissen** (sozial) verfügt, ist mit dem Leben in den großen Städten der Welt vertraut – auch mit dessen Schattenseiten! Er weiß, wie man zu preiswerter Unterkunft kommt, in welchen Gesellschaftskreisen man Hilfe und Informationen zu einem bestimmten Problem findet, wo man sich amüsieren kann, welche Trinkgelder angebracht sind usw. Der Abenteurer kennt sich vor allem auch im Milieu der Halb- und Unterwelt aus.

Geschäftstüchtigkeit (geistig) ermöglicht es dem Abenteurer, den Kaufpreis für Waren drücken. **Feilschen** zwei Personen mit *Geschäftstüchtigkeit* gegeneinander, ist das eine **Konkurrenz** wechselseitiger Erfolgs- und Widerstandswürfe. Ein Abenteurer mit *Geschäftstüchtigkeit* ist außerdem in der Lage, den Wert eines Gegenstandes auf einen Blick festzustellen. Der Erfolgswurf für eine Warenwertbeurteilung wird stets **verdeckt** von der Spielleiterin ausgewürfelt.

Kenntnisse in **Geschichte** (geistig) zeigen, dass der Abenteurer sich mit der Vergangenheit seiner Heimat auskennt und auch über Kenntnisse der Geschichte von Nachbarländern verfügt. Zusätzlich ist er eventuell mit der Historie eines entfernten Landes vertraut, wenn dies aus seinem Hintergrund ersichtlich ist.

Mit **Gesetzeskunde** (geistig) weiß ein Abenteurer, welche Strafen auf bestimmte Verbrechen stehen, welche Rechte ein Bürger hat, wie ein Gerichtsverfahren abgewickelt wird, welche Art von Beweisen vor Gericht zugelassen sind usw.

Gespann fahren (körperlich) zeigt an, wie gut der Abenteurer mit den Pferden eines Gespanns zurecht kommt; er kann einen Wagen auch über schwieriges Gelände steuern. Die Fertigkeit befähigt den Anwender auch dazu, kleinere Reparaturen am Geschirr oder am Wagen durchzuführen.

Kampftaktik (sozial) ist die Kunst, eine Gruppe von Abenteurern oder eine militärische Einheit geschickt im Kampf einzusetzen. Der solcherart geschulte Abenteurer hat einen geübten Blick für Konfliktsituationen und kann so für die eigene Partei einen Vorteil herauschlagen.

Wer **Kampf zu Pferd** (Kampf) beherrscht, kann automatisch ohne den für andere Reiter geltenden Abzug von -4 angreifen. Wenn das Pferd galoppiert oder sich Ross und Reiter in anderen schwierigen Situationen befinden, genießt er diesen Vorzug jedoch nur, wenn ihm vor dem EW-Angriff ein **EW:Kampf zu Pferd** gelingt.

Konversation (sozial) ist die Kunst, sich mit Gesprächspartnern aus gutbürgerlichen oder besseren Kreisen zu unterhalten, ohne unangenehm aufzufallen oder sich im Ton zu vergreifen. Hierzu gehört auch das Wissen über Benimmregeln. Im Normalfall hat ein misslungener Erfolgswurf keine üblen Auswirkungen; man hält den Abenteurer schlimmstenfalls für einen Emporkömmling oder Langweiler. Ein kritischer Fehler bedeutet allerdings einen Fauxpas, der die Anwesenden ernstlich schockiert und sie längerfristig gegen den Abenteurer einnimmt.

Mit **Kunstverständnis** (geistig) ist ein Abenteurer nicht nur mit Kunstwerken, sondern auch mit der Szene vertraut, in denen sich Künstler vorwiegend bewegen. Er ist mit der Kunstgeschichte vertraut und kann in etwa abschätzen, in welche Epoche unbekannte Gemälde, Skulpturen und Bauwerke fallen.

Kryptografie (geistig) umfasst die Beschäftigung mit Geheimschriften und anderen Methoden, Informationen zu ver- und entschlüsseln. Die Entschlüsselung eines Kodes ist grundsätzlich schwierig, denn selbst bei einem geglückten Erfolgswurf verhindert ein erfolgreicher **WW:Kryptografie** für die Person, die die Schrift verschlüsselt hat, die Entschlüsselung. Spielt Zeit keine Rolle, sind weitere Versuche zum Knacken des Kodes erlaubt.

Maschinenwesen (geistig) umfasst eine grundlegende theoretische und praktische Ausbildung auf dem Gebiet der Mechanik und der

technischen Physik. Kenntnisse über elektrische Vorrichtungen (Alarmanlagen, Dynamos, Telefone etc.), die im ausgehenden 19. Jahrhundert entwickelt werden und schnelle Verbreitung finden, sind eingeschlossen.

Mechanik (körperlich) ermöglicht das Untersuchen und Reparieren von Maschinen und mechanischen Vorrichtungen. Die Fertigkeit hilft auch dabei, fremde Gegenstände in ihrem Wirkungszusammenhang zu begreifen. Wer über die entsprechenden Hilfsmittel verfügt, kann auch einfache mechanische Vorrichtungen bauen und reparieren.

Mit **Menschenkenntnis** (sozial) gewinnt der Abenteurer einen Eindruck von der Stimmung einer größeren Menschenmenge. Konzentriert er sich auf eine einzelne Person, erhält er beim Gelingen des **verdeckt** ausgeführten Erfolgswurfes einen ungefähren Eindruck vom Charakter seines Gegenübers. Insbesondere lässt sich abschätzen, ob ein Gesprächspartner lügt. Dem Menschenkenner steht allerdings nur ein Erfolgswurf pro Gespräch zu! Misslingt dieser, erhält er eventuell einen falschen Eindruck über die Glaubwürdigkeit eines Gesprächspartners oder ist sich einfach unsicher. Im Falle eines kritischen Fehlers schätzt er sein Gegenüber völlig falsch ein.

Nachtsicht (angeboren) ermöglicht bei schwacher Beleuchtung, z.B. im Licht einer entfernten Straßenlaterne, bei Sternen- oder Fackellicht, eine Sichtweite, die der eines normalen Menschen an einem nebligen Tag entspricht (also zwischen 50 m und 200 m). Daher steht z.B. einer nachtsichtigen Figur gegebenenfalls ein **WW:Nachtsicht** zu, wenn sich jemand in einem dunklen Garten tarnt.

Der Abenteurer mit **Okkultismus** (geistig) ist mit den grundsätzlichen Theorien und Methoden des Okkulten vertraut, kennt die Titel der Standardwerke (und hat sie zumindest zum Teil auch gelesen) und vereinzelt auch die bekanntesten Zirkel und Personen der einschlägigen Kreise. Ein Okkultist hat **keine** über-sinnlichen Fähigkeiten!

Reiten (körperlich) erlaubt es, mit einem temperamentvollen Pferd schnell zu reiten sowie ein Reittier im Kampf zu lenken. Erfolgswürfe müssen nur in kritischen Situationen gemacht werden, wenn das Pferd über ein Hindernis springt, über einen unebenen Acker galoppiert, in vollem Galopp durch ein lichtetes Wäldchen prescht oder der Reiter ein unerwartetes Manöver durchführen will.

Ein Abenteurer mit **Richtungssinn** (angeboren) kann in unübersichtlicher Umgebung die Richtung zu einem Ziel, das er schon einmal mit eigenen Augen gesehen hat, bestimmen. Die Fertigkeit wird jedes Mal eingesetzt, wenn er einen Punkt erreicht, von dem aus er in mehrere Richtungen weitergehen kann.

Auf **Springen** (körperlich) muss nur dann gewürfelt werden, wenn sich ein Wesen über eine Sprunghöhe katapultieren möchte, die seine durchschnittliche Sprunghöhe oder -weite übertrifft. Für je 20 cm, die der Sprung höher bzw. pro 50 cm, die er weiter ausfallen soll, wird der Erfolgswurf um -2 (kumulativ) reduziert. Ein Mensch kann ohne Probleme bis zu 2,50 m weit springen, im Laufen ein 70 cm hohes Hindernis überspringen sowie ein Objekt berühren, das sich nicht mehr als 70 cm über seinem Kopf befindet.



Mit **Suchen** (geistig) kann der Abenteurer verlorengegangene oder absichtlich verborgene Gegenstände und Vorrichtungen wie Geheimfächer, doppelte Böden oder Geheimtüren finden. Im Normalfall wehren sich die Personen, die etwas versteckt haben, mit einem **WW:Verbergen** gegen die suchenden Abenteurer. Suchen kann wie fast alle informationsbeschaffenden Fertigkeiten **automatisch** eingesetzt werden, wenn eine entsprechend befähigte Person in weniger als 2 m Entfernung an einem interessanten Objekt oder einer verborgenen Vorrichtung vorbeigeht.

Telegrafieren (geistig) zeigt, dass der Abenteurer das Morse-Alphabet beherrscht und mit einem Telegrafen Nachrichten übermitteln kann. Erfolgswürfe sind nur unter Zeitdruck erforderlich, wenn eine kodierte oder fremdsprachliche Nachricht gesendet oder empfan-

gen wird oder wenn die Fertigkeit zum Reparieren leichter Schäden an einem Telegrafen eingesetzt wird. Ohne besondere Eile sendet der Abenteurer so viel Wörter pro Minute, wie sein Erfolgswert beträgt.

Überleben (geistig) beschreibt die Vertrautheit mit Überlebentechniken in der Wildnis. Der Überlebenskünstler ist in der Lage, sich Nahrung für einen Tag zu beschaffen, wenn ihm ein Erfolgswurf gelingt. Er darf auch versuchen, den Tagesbedarf weiterer Personen zu decken. Für jede Person wird eigens gewürfelt; nach dem ersten misslungenen Wurf findet er keine weitere Nahrung mehr.

Mittels **Verhören** (geistig) kann man mit elementarer Menschenkenntnis, geschickten Fragetechniken, Ermüdung und seelischem Druck vom Opfer dieser Fertigkeit Informationen erhalten, die es im Normalfall nicht preisgeben würde. Man widersteht einem Verhör mit einem **WW:(Willenskraft/10)**.

Beim **Verkleiden** (sozial) macht sich der Abenteurer durch Hilfsmittel wie Haarfärbemittel, Schminke, hohe Schuhe, Kleidung, falscher Bart, Perücke oder Ähnliches unkenntlich oder gibt sich gar das Aussehen einer ihm bekannten Person. Will man sich wirksam verkleiden, benötigt man Muße und mindestens eine Stunde Zeit. Eine Verkleidung lässt sich auch in Minutenschnelle improvisieren; dies hat aber einen Abzug von **-10** zur Folge. Will der Verkleidete eine Person für längere Zeit täuschen, muss er alle 24 Stunden Erfolgswürfe ablegen, bis der Kontakt abgebrochen wird. Wenn der Beobachter misstrauisch ist, wenn er den Verkleideten in seiner wahren Gestalt kennt oder wenn dieser als eine seinem Gegenüber bekannte Person posiert, steht dem Geräuschten ein **Widerstandswurf** für *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen* oder auch für einen der Sinne zu.

Ein Abenteurer mit **Wachgabe** (angeboren) ist sofort hellwach und einsatzbereit, wenn er geweckt wird. Er wacht von allein auf, wenn in seiner Nähe ein ungewöhnliches Geräusch zu hören ist und der von der Spielleiterin insgeheim durchgeführte Erfolgswurf gelingt. *Wachgabe* versagt, wenn der Abenteurer betäubt, betrunken oder völlig erschöpft ist (d.h. beim Einschlafen keine AP hat).

Werfen (Kampf) beinhaltet die Fähigkeit, Gegenstände wie Münzen, Bälle, Steine, Dynamitstangen und anderes gezielt zu werfen, umfasst aber auch Erfahrungen mit Wurfspielen wie Darts oder Boule.

Waffenfertigkeiten

Der Schaden, den eine Waffe verursacht, steht in Klammern hinter ihrem Namen. Bei Wurf- und Schusswaffen folgen darunter drei Entfernungen: die oberen Schranken des Nahbereichs und des mittleren Bereichs sowie die maximale Reichweite (s. die entsprechenden Abzüge auf S. 8).

Boxen (1W6-4)

Boxen ist im 19. Jahrhundert besonders in England, aber auch in den Vereinigten Staaten populär. Ein Boxer richtet nur **leichten Schaden** an, wenn er seinen Gegner nicht gerade mit einem kritischen Treffer verletzt. Bei jedem schweren Treffer besteht aber die Chance, dass der Gegner kurzzeitig oder endgültig kampfunfähig wird. Misslingt der **WW:Abwehr**, muss der Gegner einen **zweiten** Widerstandswurf gegen denselben **EW:Angriff** würfeln, diesmal aber mit den AP-Verlusten als Abzug: **WW-(AP-Verlust):Abwehr**. Gelingt dieser zweite Wurf, sind seine Reaktionen nur kurzzeitig beeinträchtigt; er muss sich in der folgenden Runde auf die Abwehr konzentrieren und kann selbst **nicht angreifen**. Misslingt der Wurf, muss der Getroffene einen **PW:Konstitution** bestehen. Gelingt der Wurf, ist er angeschlagen und zählt eine Runde lang als **wehrlos**. Misslingt auch dieser Prüfwurf, geht er für **2W6 Runden zu Boden**.

Degen (1W6)

Der Abenteurer kann mit Degen, Rapier und anderen Klingen umgehen, die zugleich stechend und schlagend eingesetzt werden.

Derringer (1W6)

20 m 60 m 500 m
Dieser zweischüssige Derringer (Kaliber 32) lässt sich wegen seiner zierlichen Bauweise leicht in Jacken- und Handtaschen oder in Schulterholstern verbergen.

Dolch (1W6-1)

Der Begriff Dolch umfasst lange, schwere Dolche wie auch vom Gewehr lösbare Bajonettklingen. Kleinere Messer können mit dieser Fertigkeit auch benutzt werden, richten aber weniger Schaden (1W6-2) an.

Pistole (1W6+2)

30 m 150 m 1200 m
Hierbei handelt es sich um einen Revolver des gebräuchlichen Kalibers 44 oder 45 (11 mm im Deutschen Reich), dessen Trommel oder Magazin 6 Schuss fasst.



Raufen steht für unkontrollierten Ringkampf ohne Regeln und spielt in erster Linie im waffenlosen Nahkampf eine Rolle. Die Fertigkeit wird in diesem Abenteuer nicht benötigt und ist nur aus Gründen der Vollständigkeit aufgeführt, um die Figuren später nach Wunsch „hochkonvertieren“ zu können.

Säbel (1W6, zu Pferd: +1)

Ein Säbel hat meist eine mehr oder weniger gekrümmte Klinge und wird ausschließlich schlagend eingesetzt. Als Reiterwaffe richtet er 1W6+1 Schaden an.

Waffenloser Kampf (1W6-4)

Den Kampf mit bloßen Händen beherrscht jeder Mensch als universelle Fertigkeit mit »+4«. Mit solch niedrigen Erfolgswerten entspricht *waffenloser Kampf* mehr oder weniger *Raufen*.

Sprachen

Bei der Auflistung von Sprachen stehen stets zwei Werte. Der Wert vor dem Schrägstrich steht für die Befähigung des Abenteurers, die Sprache zu sprechen und zu verstehen, der nach dem Strich für die Lese- und Schreibfähigkeit.

Die Spieldaten der Abenteurer auf den nachstehenden Seiten sind vollständig, das heißt, du könntest mit diesen Figuren später auch „richtig“ ABENTEUER 1880 spielen. Manche der Angaben (insbesondere *Raufen*) kommen in diesem kurzen Abenteuer nicht zur Anwendung und sind nur aus Gründen der Vollständigkeit aufgeführt.



Spielbereite Figuren

Britischer Kavallerieoffizier

Deine Grundeigenschaften

Stärke	92
Geschicklichkeit	91
Gewandtheit	80
Konstitution	76
Intelligenz	62
Mediales Talent	98
Willenskraft	85
Selbstbeherrschung	51
Persönliche Ausstrahlung	81
Aussehen	72

Deine Sinne

Sehen+8, Hören+8, Riechen+8,
Schmecken+8, Tasten+8,
Sechster Sinn+4

Deine abgeleiteten Eigenschaften

Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	Ausdauerpunkte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
Gifttoleranz	68	Ruhmespunkte	6/2
Bewegung	26	Schicksalsgunst	2
Schadensbonus	+3	Einkommen E	(50 Mark monatlich)

Deine Fertigkeiten

Gassenwissen+10, Geschichte+4, Gespann
fahren+15, Kampftaktik+11, Kampf zu
Pferd+14, Reiten+14, Springen+12, Über-
leben+8, Wachgabe+6, Werfen+7

Deine Waffenfertigkeiten

Boxen+7 (1W6-1), Pistole+7 (1W6+2), Sä-
bel+7 (1W6+3); Raufen+7 (1W6-1)

Abwehr+12, Ausweichen+12

Deine Sprachen

Englisch+18/+18, Französisch+9/+9

Deine Ausrüstung

Uniform, Stiefel, Säbel,
Pistole (Enfield-476 Mk. 1), 20 Schuss
Munition, 2 britische Pfund (entspricht
40 Mark)

Amerikanischer Kriegsberichterstatter

Deine Grundeigenschaften

Stärke	83
Geschicklichkeit	74
Gewandtheit	81
Konstitution	67
Intelligenz	90
Mediales Talent	61
Willenskraft	67
Selbstbeherrschung	56
Persönliche Ausstrahlung	62
Aussehen	90

Deine Sinne

Sehen+8, Hören+8, Riechen+8,
Schmecken+8, Tasten+8,
Sechster Sinn+3

Deine abgeleiteten Eigenschaften

Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	Ausdauerpunkte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Gifttoleranz	13	Ruhmespunkte	6/1
Bewegung	25	Schicksalsgunst	2
Schadensbonus	+3	Einkommen D	(20 Mark monatlich)

Deine Fertigkeiten

Allgemeinbildung+11, Archivwesen+11, Be-
redsamkeit+10, Eidetik+4, Fotografieren+10,
Kampftaktik+8, Mechanik+6, Reiten+13,
Suchen+7, Telegrafieren+11

Deine Waffenfertigkeiten

Derringer+6 (1W6); Raufen+8 (1W6-1)

Abwehr+13, Ausweichen+13

Deine Sprachen

Englisch+19/+19

Deine Ausrüstung

Kleidung, Stiefel, Schlapphut, Leder-
handschuhe, Notizbuch und Stift, trag-
bare Kamera, Derringer, 10 Schuss Mu-
nition, 5 Dollar (entspricht 20 Mark)

Deutscher Auslandsagent

Deine Grundeigenschaften

Stärke	69
Geschicklichkeit	73
Gewandtheit	92
Konstitution	88
Intelligenz	84
Mediales Talent	66
Willenskraft	71
Selbstbeherrschung	100
Persönliche Ausstrahlung	70
Aussehen	69

Deine Sinne

Sehen+8, Hören+8, Riechen+8,
Schmecken+8, Tasten+8,
Sechster Sinn+3

Deine abgeleiteten Eigenschaften

Lebenspunkte	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>15</td><td>16</td><td></td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14					15	16		Ausdauerpunkte	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr><tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	2	3	4	5	6	7																																								
8	9	10	11	12	13	14																																								
				15	16																																									
1	2	3	4	5	6	7																																								
8	9	10	11	12	13	14																																								
15	16	17	18	19	20	21	22																																							
Gifttoleranz	74	Ruhmespunkte	5/6																																											
Bewegung	21	Schicksalsgunst	2																																											
Schadensbonus	+2	Einkommen D	(20 Mark monatlich)																																											

Deine Fertigkeiten

Archivwesen+11, Beschatten+9, Fälschen+9,
Gassenwissen+11, Geschichte+5, Kryptografie+7,
Menschenkenntnis+11, Nachtsicht+6, Verkleiden+7

Deine Waffenfertigkeiten

Dolch+6 (1W6+1); Raufen+7 (1W6-2)
Abwehr+13, Ausweichen+13

Deine Sprachen

Deutsch+19/+19, Englisch+15/+15,
Türkisch+7/+7

Deine Ausrüstung

Kleidung, Schuhe, Lederhandschuhe, Dolch, gefälschter englischer Pass, diverse Schreibwaren, Chiffrier- und Dechiffriertabellen, 60 Mark Reise-spesen (in verschiedensten Währungen)

Französischer Kolonialdiplomats

Deine Grundeigenschaften

Stärke	64
Geschicklichkeit	71
Gewandtheit	65
Konstitution	76
Intelligenz	97
Mediales Talent	44
Willenskraft	88
Selbstbeherrschung	91
Persönliche Ausstrahlung	100
Aussehen	82

Deine Sinne

Sehen+8, Hören+8, Riechen+8,
Schmecken+8, Tasten+8,
Sechster Sinn+6

Deine abgeleiteten Eigenschaften

Lebenspunkte	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ausdauerpunkte	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td></td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7																									
8	9	10	11	12	13	14																									
1	2	3	4	5	6	7																									
	8	9	10	11	12	13																									
Gifttoleranz	68	Ruhmespunkte	6/1																												
Bewegung	24	Schicksalsgunst	2																												
Schadensbonus	+2	Einkommen H	(150 Mark monatlich)																												

Deine Fertigkeiten

Allgemeinbildung+12, Beredsamkeit+12, Geschäftstüchtigkeit+6, Konversation+12, Menschenkenntnis+12

Deine Waffenfertigkeiten

Degen+6 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-2)
Abwehr+12, Ausweichen+12

Deine Sprachen

Englisch+16/+16, Französisch+20/+20,
Türkisch+16/+16

Deine Ausrüstung

Standesgemäße Kleidung, modischer Hut, Samthandschuhe, Stiefel, Diplomatenpass, Beglaubigungsschreiben von Präsident Jules Grévy, verzierter Degen, Pfeife, sechs verschiedene Tabaksorten, 200 Franc zur Deckung der nötigsten Ausgaben (entspricht 160 Mark)

Ein Spielbeispiel

Nachdem du nun die grundlegenden Regeln von ABENTEUER 1880 kennst und deine Spieler ihre Abenteurerfiguren angeschaut haben, kannst du direkt mit dem Abenteuer *In geheimer Mission* ins Spiel einsteigen. Vorher aber gibt es als Beispiel aber noch einen Auszug aus einem Dialog, der während einer Spielrunde abläuft. Damit kannst du dir besser vorstellen, wie sich das Spielen einer Rolle und der Einsatz von Regeln in der Praxis ergänzen.

Spätestens hier sollte man als Spieler aufhören zu lesen!

Die Beteiligten

Alexandra als die *Spielleiterin*

Katja als die deutsche Agentin *Charlotte von Pottenstein*

Robert als der britische Kavallerieoffizier *George Power*

Claudia als die amerikanische Journalistin *Carla Franklins*

Andreas als der französische Kolonialdiplomate *Pierre des Meurtrier*

Die Situation

Die folgende Szene nimmt einen Teil des Höhepunktes des Abenteuers *In geheimer Mission* aus diesem Heft vorweg. Die Abenteurer sind auf der Suche nach dem Attentäter, der die geheime Bibliothek des Vatikans vernichten will, auf der richtigen Spur – aber die Zeit läuft ihnen davon! Der Schurke (der Endgegner des Abenteuers) ist bereits in der Bibliothek und kurz davor, sein zerstörerisches Werk zu beginnen ...

Alexandra: „Okay, die Geheimtür zu finden und zu öffnen, war jetzt wirklich nicht so schwer. Offensichtlich hatte sie jemand schon vor euch geöffnet und nur schlampig wieder verschlossen.“

Claudia: „Da war wohl jemand in Eile, würde ich sagen.“

Alexandra: „Sieht ganz so aus. Na, jedenfalls führt eine enge, staubige Wendeltreppe in dunkle Tiefen, die nicht wirklich abschätzbar sind, selbst nicht ...“, sie macht eine Pause und schaut in Katjas Richtung, „mit Charlottes *Nachtsicht*.“

Katja: „Darf ich denn nicht wenigstens würfeln?“

Alexandra: „Na, von mir aus. Also?“

Katja: [Würfelt mit dem W20.] „17? Das gibt eine 23?“

Alexandra: „Also gut. Ich hatte ja bereits erwähnt, dass die Treppe staubig ist. Charlotte kann im Staub Fußspuren ausmachen, die nach unten führen. Nur eine Person, würdest du schätzen.“

Robert: „Ich pack dann schon einmal meine Pistole aus und ziele auf die Treppe!“

Alexandra: „Wohin genau? Eher oben oder eher Mitte?“

Robert: „Äh ... so am Rande dessen, was ich von der Treppe noch sehen kann.“

Katja: „Was nicht so viel ist, wie? Aber ziel mal nach da ...“ (sie gestikuliert vage), „... das klappt dann schon, sagt meine *Nachtsicht*.“

Alexandra: „Na, dann. Was haben die beiden anderen so vor?“

Claudia: „Ich suche die Umgebung rings um die Geheimtür ab, ob ich vielleicht noch etwas finde. Soll ich mal auf *Suchen* würfeln?“

Alexandra: „Ja, klar, mach ruhig.“

Claudia: [Würfelt mit dem W20.] „13. Mit den +7 für *Suchen* klappt das gerade so.“

Alexandra: „In der Tat. Es sieht so aus, als wären da zwei, drei Tropfen eine dunklen, zähen Flüssigkeit auf den Treppenstufen. Aber lass uns doch mal schauen, ob du beim *Suchen* auch leise warst.“

Claudia: „Dunkle, zähe Flüssigkeit? Öl? – Äh ... was soll ich tun?“

Alexandra: „Kann schon sein, dass das Öl ist. Aber mach doch erst einmal einen *Schleichen*-Wurf!“

Claudia: „Aber ... ich kann doch gar nicht schleichen!“

Alexandra: „Doch, wie jeder halt – universell mit »+3«. Ich geb dir auch noch einmal +2 darauf. Also auf!“

Claudia: „Öhm. Na, gut.“ [(Würfelt.)] „Nun. Eine 5. Das klappt wohl nicht.“

Alexandra: „Nein. Deine Kamera schlägt irgendwo auf dem Stein an und erzeugt ein halbes Geräusch.“

Katja: „Na klasse!“

Robert: „Und? Passiert irgendwas?“

Alexandra: „Sieht nicht so aus. Einstweilen.“

Andreas: „Nun ... jetzt, da jeder weiß, dass wir da sind, können wir das Problem ja auch diplomatisch lösen, nicht wahr? Also ... Ich mache drei, vier Schritte nach vorn ...“

Robert: „Hey! Du läufst mir in die Schusslinie!“

Andreas: „... und rufe in meinem freundlichsten Ton nach unten: ‚Hallooo? Ist darr jemand?‘“ [Imitiert einen französischen Akzent.]

Der Rest der Gruppe: „Waaaaa???“

Alexandra: „Nun gut ... Jetzt weiß ‚man‘ wirklich, dass ihr da seid. Möchte nach dieser Einladung noch irgendjemand etwas tun?“

Claudia/Katja: „Ich ziehe meinen Derringer/meinen Dolch!“

Andreas: „Jetzt mal keine Panik. Aber die Hand halte ich vorsichtshalber auch mal am Degen, man weiß ja nie. Es ... ähm ... dürfte mich dann vorsichtshalber auch ruhig jemand decken.“

Robert: „Was mache ich denn die ganze Zeit?“

Während die Abenteurer ihre Positionen einnehmen, würfelt Alexandra ein paar Mal verdeckt, hauptsächlich Würfe auf *Sehen* und *Hören* für Pierre und George (weil die beiden vorne stehen bzw. die Treppe im Blick haben) sowie Charlotte (weil sie über *Nachtsicht* verfügt).

Alexandra: „Gleichsam als Bestätigung hört ihr von unten eine tiefe, hohl klingende Stimme antworten: ‚Wer wagt es, mich bei der heiligen Aufgabe zu stören, die mir Gottes Wille auferlegt hat?‘ Pierre vermeint ganz kurz, in der Dunkelheit einen hellen Schimmer zu sehen, dazu eine flüchtige Bewegung. Sieht aus wie ein Arm in einem dunklen Ärmel oder so. George, du hörst ein leises Klicken, ganz so, als würde ein Schalter umgelegt.“

Alexandra weiß, dass der „Bote Gottes“ gleich angreifen wird, und lässt deshalb den Abenteurern noch ein paar Sekunden Zeit, vorbereitende Handlungen durchzuführen.

Robert: „Ich ziele weiter auf die Treppe. Das müsste doch jetzt locker für die +4 langen.“

Andreas: „Äh ... ich gehe dann doch mal vorsichtig einen Schritt oder so zurück ...“

Katja: „Ich lasse mich ganz elegant flach auf den Boden fallen und bewege mich geschmeidig nach vorn, so dass ich nach unten sehen kann, ohne selbst gesehen zu werden. Ist da irgendwo so ein kleiner Vorsprung oder Kasten oder so, wo ich mich verstecken kann?“

Claudia: „Ich ziehe mich dann mal unauffällig zurück und bilde die hintere Reihe.“



Alexandra: „Okay, alle fertig? – Charlotte, da ist tatsächlich ein kleiner Aufsatz. Ich mach mal schnell einen Wurf für dich.“ [Sie würfelt.] Also ... Während ihr da angespannt in der Dunkelheit wartet, hört ihr plötzlich eine Art Zischen von unten, doch bevor ihr noch reagieren könnt, explodiert ein Strahl glühend heißen Feuers in eure Richtung! Zugleich wird es dunkel, weil eine tiefschwarze, stinkende Rauchwolke euch einhüllt. Alle außer Carla machen bitte Würfe auf *Ausweichen*, mit +2 für Charlotte wegen der Deckung und für Pierre, weil er in der Rückwärtsbewegung ist.“

Alle Spieler außer Claudia legen ihre *Ausweichen*-Würfe ab. Andreas und Katja sind erfolgreich, nur Robert liegt mit einer 4 klar darunter.

Alexandra: „Gut, anscheinend war das Zentrum des Feuersturms in der Nähe von George. Extreme Hitze hüllt dich ein, versengt dir die Haare, verbrennt dir die Haut ... nimm mal ...“ [würfelt mit 2W6] „... 6 LP und AP Schaden. Die Anderen fühlen dann wohl eher einen warmen Lufthauch, als sie dem Feuer gerade noch ausweichen können. Die Anstrengung kostet euch gerade einmal ...“ [würfelt drei Mal mit 1W6 und zeigt nacheinander auf Andreas, Claudia und Katja] „... 3, 4 und nochmals 3 AP. – Und damit seid ihr jetzt dran!“

Da der Attentäter auf seine Bewegung verzichtet, geht es nun nach der Reihenfolge der Gewandtheits-Werte. Somit ist Carla als Erste dran, danach fast zeitlich Charlotte und George und letztlich Pierre.

Claudia: „Da ich ja ohnehin nur in der Gegend rumstehe, fern vom Schuss ... Wie heiß war denn die Flamme?“

Alexandra: „Du könntest ja George fragen ... ja, ist ja gut, Robert. Was ich meine, ist: Wie willst du das wissen? Du bist die einzige, die nicht damit in Berührung gekommen ist.“

Claudia: „Ja, aber so etwas weiß man doch! Das ist Allgemeinbildung! Ich mag ja Journalistin sein, aber ich sehe doch aufgrund der Farbe einer Flamme, wie heiß sie ist! Grundlagen der Physik!“

Alexandra: „Ja, und genau dafür gibt es *Naturkunde*, von mir aus auch *Chemie*. Ich hab ja gleich gesagt, dass jemand das bei der Charaktererschaffung nehmen soll, aber hört hier jemand auf mich?“

Claudia: „Je nun. Wirklich nicht *Allgemeinbildung*? Die Zeit ist doch von großem Interesse an der Wissenschaft geprägt!“

Alexandra: „Also gut. Dann mach deinen Wurf.“

Claudia: „Ha! 28! Wenn das nicht langt!“

Alexandra: „Okay. Hm ... die Flamme war so orange-gelblich.“

Claudia: „Also nicht weiß, nicht blau, nicht grün? Also nicht *wirklich* heiß? Ein ganz normales Feuer? Komisch, das. Sag mal ... gab's damals schon Flammenwerfer?“

Robert: „Was soll das heißen, nicht *wirklich* heiß? Das tut immer noch weh!“



Alexandra: „Nein zum Thema Flammenwerfer. Jetzt mal von der Spätantike und dem Mittelalter abgesehen, stammt das erste Patent für den Flammenwerfer, wie wir ihn zum Beispiel aus dem Ersten Weltkrieg kennen, von 1901. Jetzt ist aber 1882. Es gab im Amerikanischen Bürgerkrieg wohl mal Gerüchte, dass Griechisches Feuer eingesetzt werden sollte – als an kriegshistorischen Dingen interessierte Amerikanerin weißt du das natürlich. Aber an einen tragbaren Flammenwerfer denkt noch niemand.“

[Selbstverständlich hat der Angreifer einen frühen Flammenwerfer-Prototyp – es spricht ja nichts dagegen, dass das Abenteuer an dieser Stelle von der historischen Realität abweicht. Alexandra kann dies hier natürlich noch nicht verraten.]

Katja: „Was sehe ich denn, wenn ich – vorsichtig! – nach unten schaue?“

Alexandra: „Nichts. Außer viel schwarzen Qualm. Und es stinkt nach Öl.“

Katja: „Hm ... jetzt noch mit ihm oder ihr kommunizieren zu wollen, was immer da unten ist, ist ein bisschen doof. Dann ... öhm ... werfe ich meinen Dolch!“

Alexandra: „Nun. Ja. Das ist ein improvisiertes Wurfgeschoss, du greifst mit *Werfen* an. Nicht, dass du das als Fertigkeit hast.“

Katja: „Aber universell mit »+4«!“

Alexandra: „Und du wirfst praktisch in die Dunkelheit, da du wegen des Qualms so rein gar nichts siehst. Zieh also gleich wieder 4 ab, da du den Körper nicht richtig siehst.“

Katja: „Aber wir haben doch gesehen, wo der steht! Da werf ich hin!“

Alexandra: „Eben. Deshalb ja auch nur -4.“

Katja: „Das ist doof. Aber von mir aus. [Würfelt.] Oh, eine 2. Warte ... ich setze einen Punkt Schicksalsgunst ein und würfale noch einmal! 12. Das war's dann wohl.“

Alexandra: [Nickt weise.] „Der Dolch verschwindet irgendwo in der Dunkelheit und schlägt klappernd auf dem Boden auf. – Robert?“

Robert: „Nutzt mir mein Zielen noch?“

Alexandra: „Du willst mir also sagen, dass du gerade fast verbrannt worden bist und immer noch in die gleiche Richtung zielst, ohne zumindest gezuckt zu haben?“

Robert: „Klar! Ich bin britischer Offizier! So sind wir!“

Alexandra: [Seufzt.] „Dann wirst du wohl auch nichts gegen einen PW:Willenskraft einzuwenden haben?“

Robert: „Aber nein!“ [Würfelt mit dem W% und unterbietet seinen Wert für Willenskraft klar.] „23! Ich hab's doch gesagt!“

Alexandra: [Seufzt erneut.] „Vorausgesetzt, er/sie/es steht noch am gleichen Ort, von mir aus halt, aber die -4 gibt's trotzdem. Hat sich dein Ziel mittlerweile bewegt, zielst du an die falsche Stelle.“

Robert: „Ach was, der steht noch da. Also letztlich die ganz normalen +7 für meine Pistole?“ [Würfelt seinen EW:Angriff.] „Ha! 17! Treffer! Weich einer 24 aus!“

Alexandra: „Ja, gut ...“ [Würfelt den WW: Ausweichen des Mannes in der Robe und erzielt ein Gesamtergebnis von weniger als 24.] „Oh, er scheint sich tatsächlich nicht bewegt zu haben. Das hat ihn wohl getroffen, denn ihr hört einen kurzen Aufschrei. Aber das Ergebnis könnt ihr nicht sehen.“

Andreas: „Ich ziehe meinen Degen und warte, bis da etwas aus dem Rauch kommt!“

Und so nimmt der Kampf um die Bibliothek seinen Lauf ...

In geheimer Mission

„Eine komische Sache, nicht wahr?“

(Dr. Watson zu Sherlock Holmes, in *All-Consuming Fire* von Andy Lane)

In geheimer Mission ist ein kurzes, einführendes Abenteuer, das für die auf den vorangehenden Seiten beschriebenen Spielerfiguren ausgelegt ist; die Spielzeit liegt bei etwa zwei Stunden. Man kann es mit eigenen Figuren spielen; es gibt keine für das Abenteuer unerlässliche Fertigkeiten. Da es sich um ein Einsteigerabenteuer handelt, sind viele Dinge (z.B. die Auftragserteilung) stark vereinfacht, damit die Gruppe möglichst schnell zum Spielen kommt. Ab und an wenden sich Rundkästen an die Spielleiterin, um Elemente des Abenteuers zu erklären oder Hinweise zu geben.

Das Abenteuer greift Motive aus dem Roman *All-Consuming Fire* von Andy Lane (1994) auf, stellt sie aber in einen neuen und eigenen Zusammenhang. Die Pferdekopfamulette sowie das Buch *Slowcake's Exceptionals* sind dem Browser Spiel *Echo Bazaar* entnommen und werden mit freundlicher Genehmigung von Failbetter Games verwendet.

In geheimer Mission ermöglicht zudem eine Überleitung zur großen, aktuell erhältlichen Kampagne STURM ÜBER ÄGYPTEN. Wir gehen im Text davon aus, dass mit den vorgefertigten Figuren gespielt wird; deren Namen und auch Geschlecht können vor Spielbeginn von den Spielern frei gewählt werden. Auf Wunsch können auch die Herkunftsländer durch andere ersetzt werden, was dann aber Änderungen zum Beispiel bei den beherrschten Sprachen nach sich zieht.

Spiel mit eigenen Figuren

Hierbei sollte wenigstens ein Gruppenmitglied über die Fertigkeiten *Beredsamkeit* und *Menschenkenntnis* verfügen. *Schleichen* erleichtert den Höhepunkt des Abenteuers ungemein, aber da keine der vorgegebenen Figuren über diese Fertigkeit verfügt, ist ihr Fehlen nicht so tragisch. Sofern die Abenteurer nicht über eine Lichtquelle verfügen, wird sich angeborene *Nachtsicht* als sehr nützlich erweisen.



Einführung für die Spielerfiguren

„Haben Sie schon einmal von der Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften gehört?“
(Kardinal Ruffo-Scilla in *All-Consuming Fire*)

Im Gegensatz zu anderen Abenteuern beginnt die Handlung von *In geheimer Mission* sehr

direkt mit einer Auftragserteilung. Dies dient dazu, dass die Spieler sofort ins Spiel einsteigen können. Der nachstehende Text kann direkt vorgelesen werden:

Wir schreiben März 1882. Ihr befindet euch auf Einladung von Kardinal Ruffo-Scilla aus dem Vatikan, der für den Papst selbst spricht, in London, in einem kleinen Haus in Maiden Lane, nahe des berühmten Strand. Es ist gegen 16 Uhr. Der Kardinal hat einen ... delikaten Auftrag für euch. Es geht darum, einen Anschlag auf eine geheime Bibliothek des Vatikans zu verhindern, die so genannte „Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften“, die sich im Londoner Stadtteil Southwark befindet. Ihr alle seid ihm durch euren Ruf oder der Kirche bekannte Leistungen aufgefallen, und im Gegensatz zu den „üblichen Beauftragten“ der Kirche seid ihr „unbeschriebene Blätter“, die man einsetzen kann, ohne dass sie „auffallen“ – was immer er damit sagen

möchte. Was er nicht sagt, ihr aber durchaus vermuten könnt, ist, dass ihr vom Standpunkt der Kirche „entbehrlich“ seid und im Falle eines Scheiterns nicht zu ihr zurückverfolgt werden könnt – immerhin gibt es diese Bibliothek nicht offiziell!

Entsprechend seid ihr zu absoluter Verschwiegenheit verpflichtet worden. Dafür allerdings ist die Kirche ausgesprochen großzügig: Jedem von euch hat der Kardinal 25 Pfund (500 Mark) versprochen, wenn ihr „das Problem“ löst. Zudem hat er angedeutet, dass es auch „in anderer Hinsicht Ihr Schaden nicht sein wird“.

Über das Problem selbst weiß der Kardinal erschreckend wenig – sieht man davon ab, dass er von einem Attentäter weiß, der die Bibliothek

Warum gerade wir?

Im vorliegenden Falle erfolgte die Auswahl der „Missionsteilnehmer“ nach diesen Kriterien:

Der **britische Kavallerieoffizier** wurde aufgrund seiner Loyalität sowie seiner militärischen Erfahrung ausgewählt.

Der **amerikanische Kriegsberichterstatte**r wurde aufgrund seines umfassenden Wissens (und der *Eidetik!*) sowie seiner Erfahrungen in Krisensituationen ausgewählt.

Der **deutsche Auslandsagent** wurde als Teil eines nicht näher erläuterten Abkommens mit dem Deutschen Reich sowie wegen seiner besonderen Fähigkeit (*Nachtsicht!*) ausgewählt

Der **französische Kolonialdiplom**at wurde aufgrund seines guten Rufs in Diplomatentreisen und seiner erwiesenen Fähigkeiten im Umgang mit Anderen ausgewählt.

Wird dieses Abenteuer mit anderen Figuren gespielt, muss sich die Spielleiterin Gedanken machen, warum gerade diese das Interesse der Kirche gefunden haben. Grundsätzlich sollte klar werden, dass die direkte „Einladung“ durch einen Vertreter der Katholischen Kirche etwas Außergewöhnliches ist, das um diese Zeit nicht an der Tagesordnung ist.

Fragen zur Bibliothek?

Kardinal Ruffo-Scilla ist sehr zurückhaltend, was die Natur der Bibliothek und der in ihr enthaltenen Bücher angeht. Drängen ihn die Abenteurer, lässt er letztlich folgendes verlauten (in einem leicht gekürzten Auszug aus *All-Consuming Fire*):

„Die Bibliothek ist der Öffentlichkeit nicht wirklich bekannt. Sie ist ein Lagerort für Bücher, die verboten sind, wurden, oder noch verboten werden könnten – entweder von uns oder von einer anderen ... Autorität. Bücher, die so extrem und ungewöhnlich sind, dass wir noch nicht einmal zugeben dürfen, dass wir auch nur an ihnen interessiert sind, um kein öffentliches Ärgernis zu erregen. Bücher, die, aus dem einen oder anderen Grunde, nie hätten geschrieben werden sollen. Aber wir sind ja vernünftig. Wir erlauben ausgewählten Gelehrten und Forschern, diese Bücher einzusehen, damit sie uns die dunkleren Ecken der Schöpfung Gottes ein wenig besser beleuchten können. Da England das Zentrum der vernunftbegabten Welt ist und uns immer stabiler erschien als viele andere Länder, hat die Bibliothek ihren Sitz in London. Je weniger die Bibliothek und die Kirche miteinander in Zusammenhang gebracht werden können, desto besser.“

Eine der drei unbereinigten Ausgaben des Malleus Maleficarum befindet sich in der Bibliothek, die anderen beiden sind in der Bibliothek des Vatikans. In der Bibliothek befindet sich zudem die einzige vollständige Mitschrift der Verhandlung Galileo Galileis, dazu ganze Regale mit Büchern über die chinesische Si-Fan-Gesellschaft und ihren Anführer, Dr. Fu Manchu – ein Mann, den wir vom Vatikan für eine genauso große Bedrohung der Zivilisation halten wie Sie den Anarchismus. Fünf verschollene Dramen von Aristophanes. Die einzige bekannte Abschrift des Basra-Fragments des verschollenen Wörterbuchs der Chasaren, dazu der Beweis zu Fermats Letztem Theorem.“

Mehr ist dem Kardinal aber wirklich nicht zu entlocken.

Die Informationslage ist wirklich dünn: Kardinal Ruffo-Scilla stellt den Abenteurern eine Karte der Londoner Innenstadt zur Verfügung, die ihnen den schnellstmöglichen Weg zur Bibliothek weist (s. *Wo müssen wir eigentlich hin?*). Darüber hinaus gibt er ihnen die Kombination für eine „Geheimtür“ im Boden eines Kellerraumes („an der direkt gegenüber liegenden Wand den dreizehnten Stein von oben links zwei Mal drücken, dann klappt die Falltür auf“) sowie ein „Passwort“ („Karakorum“), mit dem die Gruppe an den „Wachen“ vorbeikommen kann. Über deren genaue Natur verrät der Kardinal nur: „Sie werden Sie schon bemerken, wenn es an der Zeit ist.“

zerstören möchte, und der wohl jetzt gerade dabei ist, seinem schändlichen Tun nachzugehen. Es eilt also! Ein von der Kirche ausgesandter Mann, der den Attentäter abfangen sollte, ist gestern umgebracht worden – von Feuer verzehrt! Dies ist ein weiterer Grund dafür, „unbekannte“ Personen wie euch mit der Sache zu beschäftigen. Doch all diese Hintergründe sind eure Angelegenheit nicht – ihr sollt so schnell wie möglich zur Bibliothek eilen und die drohende Zerstörung verhindern. Und ihr solltet euch so schnell wie möglich aufmachen, damit ihr den Attentäter noch abfangen bzw. ihm in der Bibliothek auflauern könnt. Da es die Bibliothek offiziell nicht gibt, kann sich der Kardinal auch nicht an offizielle Stellen wenden; die Polizei scheidet also aus.

Kommt die Frage nach einem Bibliothekar oder sonstigem Personal auf, erklärt der Kardinal, dass es außer den außerhalb der Bibliothek stationierten Wachen dort niemanden gibt. Beauftragte der Kirche sehen dort in regelmäßigen Abständen nach dem Rechten oder liefern neue Bücher ab. Wer die Bibliothek benutzen darf, gilt als vertrauenswürdig genug, um keinen „Aufpasser“ zu benötigen.

Kurz gefasst, gibt es zwei Möglichkeiten der Anreise: zum einen komplett mit der Kutsche bis direkt vor die Tür der Bibliothek und dann mit dem Passwort vorbei an den Wachen, oder ab einem bestimmten Punkt durch die Kanalisation, wodurch man die Wachen umgehen könnte – die „aus Sicherheitsgründen“ nichts vom Geheim Eingang durch die Kanalisation wissen. Aufmerksamen Spielerfiguren sollte an dieser Stelle klar werden, dass der Attentäter aller Voraussicht nach nicht den Weg an den Wachen vorbei nehmen wird, da er wohl kaum das Passwort kennt – auf Befragung hält auch Kardinal Ruffo-Scilla dies für sehr unwahrscheinlich. Für noch unwahrscheinlicher hält er allerdings, dass der Agent der Vernichtung den geheimen Weg durch die Kanalisation kennt. Er traut ihm aber durchaus zu, diesen herauszufinden. Ein Überwinden der Wachen durch eine einzige Person hält der Kardinal allerdings für „absolut unmöglich“. Liegt den Spielern diese Gedankenkette absolut fern, kann die Spielleiterin ihnen einen *Geistesblitz*-Wurf zugestehen.

Der Kardinal drängt nach Abschluss der Besprechung auf Eile, da der Attentäter bereits auf dem Weg zur Bibliothek sein dürfte. Ruffo-Scilla weiß natürlich nicht, wo sich der Attentäter befindet und wie groß sein zeitlicher Vor-

sprung ist, und deshalb möchte er kein Risiko eingehen. Weitere Informationen hierzu gibt es weiter unten im Abschnitt *Der Zeitplan*.

Ein paar Hintergründe

„Ich bin ein wenig verwirrt. Über welche Art von Büchern reden wir eigentlich?“
(Dr. Watson in *All-Consuming Fire*)

Der Spielleiterin sei an dieser Stelle gesagt, dass bei Weitem nicht alles so ist, wie der gute Kardinal vorgibt. Ja, es gibt die Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften. Ja, sie befindet sich in London, sogar aus den genannten Gründen. Nein, sie ist nicht in Southwark, sondern in Holborn. Die Kirche unterhält in Southwark eine „Ausweichbibliothek“ für genau diesen Fall – jemand, der dieses Wissen nicht haben sollte, ist auf die Spur der geheimen Bibliothek gekommen. Und deshalb ist die „echte“ Bibliothek auch nicht in Gefahr – der Attentäter ist zwar durchaus echt, und er ist auch davon überzeugt, die Bibliothek zu vernichten, aber er befindet sich auf der gleichen falschen Spur, auf die Ruffo-Scilla nun die Abenteurer schickt.

Der „Attentäter“, auf dessen Spur sich die Abenteurer hier setzen und mit dem sie sich gleichsam ein Wettrennen zur Bibliothek liefern werden, ist ein Erfinder namens **Riley P. Tracey**, dem es gelungen ist, einen funktionsfähigen tragbaren **Flammenwerfer** zu entwickeln. Das allein wäre nicht zwingend das Problem; das Problem ist, dass er nach einer quasi-religiösen Erfahrung wahnsinnig geworden ist und sich nun für die „Hand Gottes“ hält, die die Katholische Kirche von ihrem „bedrohlichen Pfad“ abbringen muss. Glücklicherweise wurde der leicht orientierungslose Möchtegern-Kreuzritter schon bald darauf von einem „Boten Gottes“ aufgesucht, den Riley nur als „Selkie“ kennt. Dieser hat ihn auf die Spur der Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften gesetzt und ihn über die Gefahr informiert, die diese für das Wohlergehen der Kirche darstellt. Mehr weiß Tracey nicht, und mehr braucht er auch nicht zu wissen.

Was auch „Selkie“ nicht wusste, war, dass seine Quellen ihm nicht den wahren Standort der Bibliothek zugetragen hatten, sondern nur den des für genau solche Zwecke geschaffenen „Ausweichstandortes“ (dessen Lage deshalb auch etwas einfacher erfahrbare ist als die der „Hauptbibliothek“, aber auch wiederum nicht so einfach, dass man Verdacht schöpfen müsste). Und

Recherche

Kommen die Abenteurer auf die Idee, nach Informationen über die Bibliothek zu suchen, stellen sie fest, dass es diese praktisch nicht gibt. Sie benötigen erfolgreiche Würfe auf *Allgemeinbildung* oder *Geschichte* mit -4, um auf folgende (eher vage) Informationen zu stoßen:

In einem eher obskuren, etwa einhundert Jahre alten theologischen Journal findet sich eine kurze Erwähnung einer Bibliothek dieses Namens, die auf die Kirche San Giovanni Decollato in Rom zurückführbar ist. Dabei handelt es sich um die Kirche der „Bruderschaft der Barmherzigkeit“, deren bekanntestes Mitglied Michelangelo war (er trat 1514 bei). Die Bruderschaft hatte es sich zur Aufgabe gemacht, zum Tode Verurteilte auf ihrem letzten Weg zu begleiten und sie nach der Hinrichtung zu bestatten. Einmal im Jahr hatte sie das Recht, einen zum Tode Verurteilten die Freiheit zu geben. Das Gelände, auf dem die Kirche steht, ging 1490 durch einen Erlass von Papst Innozenz VIII. in den Besitz der aus Florenz stammenden

Bruderschaft über; das Gebäude wurde zwischen 1580 und 1590 vollendet. Die Bruderschaft wählte den Heiligen Johannes den Täufer als ihren Schutzherren, da dieser auch zu den Schutzpatronen von Florenz gehörte. Über dem Hochaltar hängt ein 1553 von Giorgio Vasari gemaltes Bild, das die Köpfung des Heiligen Johannes zeigt. Die Kirche wurde 1727 zum letzten Mal renoviert und ist in eher schlechtem Zustand. (Weshalb es 1888 zu einer weiteren – und letzten – Renovierung kommt, aber davon kann man 1882 natürlich noch nichts wissen.)

Die gleichen Erkenntnisse lassen sich auch mittels Archivwesen erzielen, allerdings erst nach dem Abenteuer, da die Anwendung dieser Fertigkeit Zeit kostet, die den Abenteurern gerade nicht zur Verfügung steht. Natürlich kann die Spielleiterin sich hier auch entschließen, die *Eidetik* des Kriegsberichterstatters zum Einsatz zu bringen, um erwürfeln zu lassen, ob dieser die obigen Informationen vielleicht schon früher aufgenommen hat und sie nun abrufen kann.

so machte sich Tracey auf seine heilige Mission. Der Agent der Kirche, den der sehr spät und über verschlungene Wege informierte Kardinal etwas überhastet losgeschickt hatte, verhielt sich zu ungeschickt und fiel seinem Flammenwerfer zum Opfer. Danach zog sich Tracey erst einmal zurück – weniger, um etwas Gras über die Sache wachsen zu lassen, sondern eher, weil sein Flammenwerfer beim Töten des Agenten der Kirche eine Fehlfunktion entwickelt hatte, die er erst reparieren musste. Nun aber ist er wieder in Sachen „Hand Gottes“ unterwegs (s. *Der Zeitplan*).

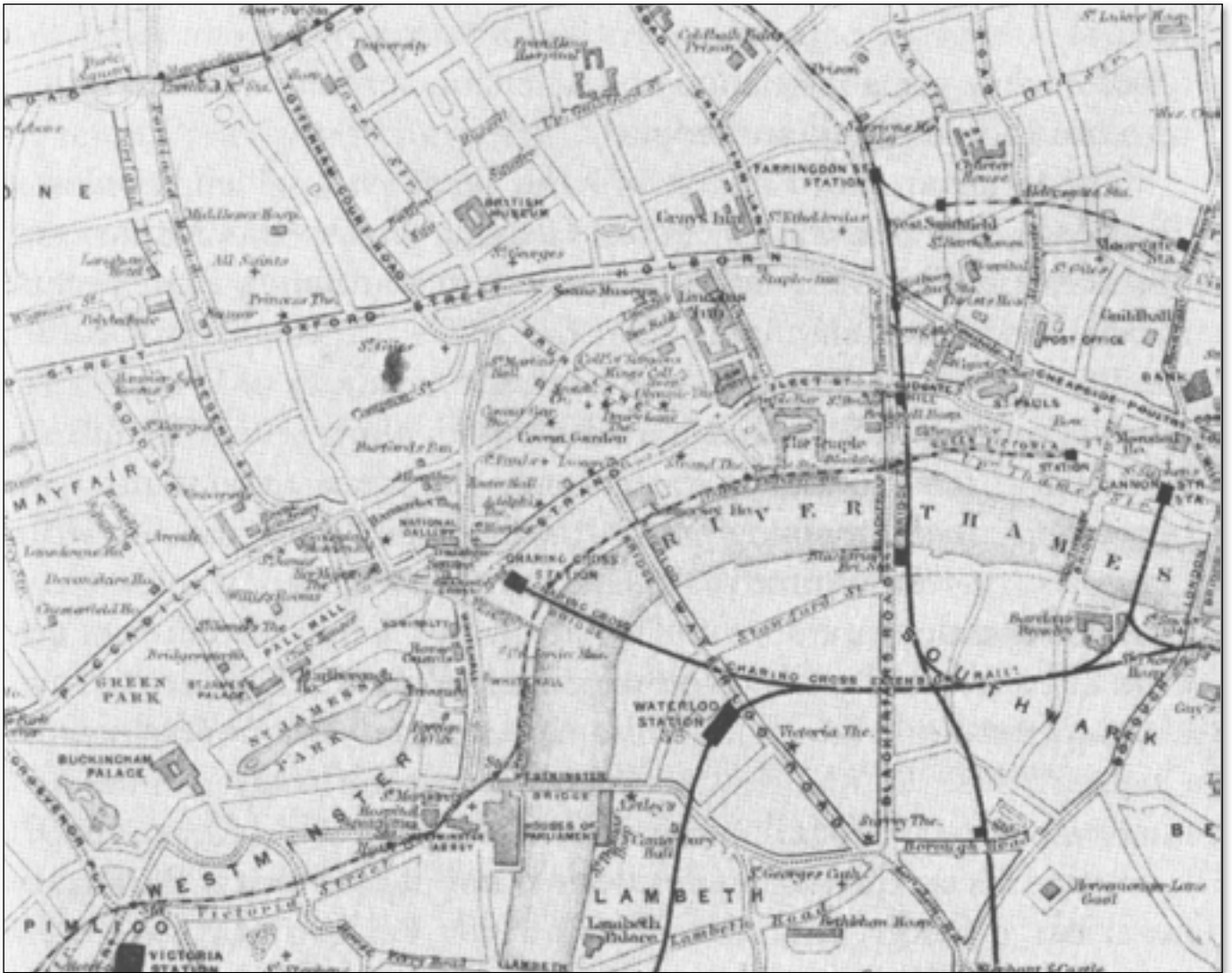
All dies wissen die Abenteurer natürlich nicht. Sie werden das Meiste davon auch nicht erfahren. Sie können an dieser Stelle allerdings einen Verdacht bekommen, dass hier etwas nicht ganz stimmt. Hierzu muss mindestens einem von ihnen während der Unterhaltung mit dem Kardinal ein Wurf auf *Menschenkenntnis* gelingen (die besten Chancen haben der Kriegsberichterstatter und der Diplomat, die beiden Anderen können nur auf das universelle »+3« zurückgreifen), gegen den sich der Kardinal allerdings mit *Menschenkenntnis* verteidigt (er erwartet, dass

Was verschweigt der Kardinal?

Abgesehen von der Tatsache, dass die Bedrohung der Bibliothek nicht echt ist ... warum tut er dies? Nun, er möchte die Abenteurer testen, um sie für „größere“ Dinge einzusetzen. Dass sie durch ihre Fähigkeiten und ihren Ruf seine Aufmerksamkeit erweckt haben, ist durchaus richtig. Allerdings hat der Kardinal eine ganz andere Aufgabe für sie im Auge ... Diese kann die Spielleiterin

entweder passend zu ihrer Kampagne gestalten, oder sie kann dies als Übergang zu STURM ÜBER ÄGYPTEN nehmen.

Der Kardinal hat auch einen Verdacht, wer „Selkie“ ist. Dies ist einer der Gründe, warum er später die Abenteurer nach Ägypten schicken wird ...



die von ihm Angeworbenen seine Geschichte hinterfragen) – was es für die Abenteurer sehr schwer macht! Gelingt dieser Wurf, erkennt die betreffende Spielerfigur, dass der Kardinal zwar aufrichtig mit den Informationen zum vorliegenden Fall umgeht, es aber Dinge im Hintergrund gibt, die er ihnen verschweigt. Und dass er deutlich mehr weiß, als er verrät ...

Kardinal Ruffo-Scilla

Kardinal Ruffo-Scilla ist etwa 50 Jahre alt. Er ist groß und hager. Er trägt eine lange, schwarze Robe, von deren Schultern ein scharlachfarbenes Tuch herabhängt. Eine Schärpe gleicher Farbe zierte die Hüfte, den Kopf mit dem schütterten Haar bedeckt zur Hälfte eine scharlachrote Kappe. Sein ausdrucksloses Gesicht scheint nur aus senkrechten Linien zu bestehen. Der Kardinal spricht mit ruhiger Stimme und zeigt keinerlei Emotionen.

Kardinal Ruffo-Scilla

St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au
56	64	59	77	96	79	92	99	81	55
LP	AP	B	SG	Ruhm					
13	31	24	11	21/6					

Raufen+5 (1W6-3)

Abwehr+13, Ausweichen+13

Allgemeinbildung+16, Beredsamkeit+14, Eidetik+4, Geschichte+16, Gesetzeskunde+17, Konversation+12, Kunstverständnis+15, Menschenkenntnis+17, Okkultismus+16, Verhören+15

Altgriechisch+0/+18, Altthebräisch+0/+18, Deutsch+14/+14, Englisch+18/+18, Französisch+20/+20, Italienisch+20/+20, Latein+18/+18

Der Zeitplan

Das Abenteuer unterliegt einem gewissen Zeitdruck, gleichwohl die Spielleiterin die nachfolgenden Angaben eher als Richtlinie denn als absolute Vorgaben verstehen sollte. Es bringt wenig, wenn die Abenteurer alles richtig machen, angemessen schnell unterwegs sind und ohne eigenes Fehlverhalten dennoch eine Bibliothek in Flammen vorfinden. Andererseits dürfen sie sich natürlich nicht wundern, wenn sie sich zu viel Zeit lassen und dann zu spät kommen ...

Die Handlung des Abenteuers beginnt um **16 Uhr**. Zu diesem Zeitpunkt ist der Attentäter bereits in Süd-London unterwegs. Er kennt die Adresse der vermeintlichen Bibliothek, aber in der Tat (noch) nicht den Weg durch die Kanalisation. Gegen **16.30 Uhr** trifft er mit einem Hansom in der Theed Street ein; vermutlich ist das in etwa die Zeit, in der die Besprechung der Gruppe mit Kardinal Ruffo-Scilla endet. Eine Kutsche lässt sich innerhalb weniger Minuten finden. Sie wird im um diese Zeit recht dichten Londoner Verkehr etwa **15 Minuten** bis zur Ecke Waterloo Street/Stamford Street benötigen und danach noch weitere fünf Minuten bis zur Theed Street.

In dieser Zeit stellt der Attentäter fest, dass er nicht an den Wachen vorbei kommt und macht sich auf die Suche nach Alternativen. Er geht umgekehrt vor wie die Spielerfiguren: Er weiß, wo er hin möchte, und überlegt sich, wie er sein Ziel am besten unterirdisch erreichen könnte – bei der Vielzahl der Tunnel unter London geht er davon aus, dass ihn einer zum Ziel bringen wird – Gott wird ihm schon den Weg weisen! Sein *Richtungssinn* ist in dieser Hinsicht natürlich ebenfalls nützlich. Die Spielleiterin kann

ihn nun einmal pro 5 Minuten Spielzeit auf Suchen würfeln lassen oder sich einfach entscheiden, dass er nach einer Viertelstunde einen der Bibliothek sehr nahe gelegenen Eingang zur Kanalisation gefunden hat.

Aus Gründen der Vereinfachung sagen wir, dass er diesen Einstieg gegen **17 Uhr** entdeckt. Er muss sich dann noch durch etwa 60 Meter Kanalisation schlagen, bevor er schließlich im Untergeschoss des Hauses steht, in dem er die Bibliothek vermutet. Das Öffnen des Deckels, das Hinabsteigen, der Marsch durch die Kanalisation sowie der Wiederaufstieg kosten ihn **15 Minuten** – nicht zuletzt deshalb, da er schwer beladen ist. Danach legt er eine kurze Pause ein und beginnt dann mit der Suche nach der Geheimtür, die er nach nur wenigen Minuten gefunden und geöffnet hat. Ab dann muss er nur noch die Wendeltreppe nach unten gehen, seinen Flammenwerfer einsatzbereit machen und die Bibliothek abfackeln – eine weitere **Viertelstunde**, sagen wir.

Langer Rede kurzer Sinn: Die Bibliothek brennt gegen **17.45 Uhr**. Das gibt den Abenteuern etwa **eine Stunde und 45 Minuten** Zeit. Die folgenden Abschnitte geben jeweils Angaben, welche Handlung die Spielerfiguren wie viel Zeit kostet. Im Idealfall treffen die Abenteurer direkt nach dem Attentäter im Kellerraum ein, so dass dieser bereits Zeit hatte, die Geheimtür zu finden und zu öffnen, aber noch nicht damit anfangen konnte, die Bibliothek anzuzünden.

Die nachstehende Tabelle versucht, den groben Zeitrahmen des Abenteuers abzustecken:

Wo müssen wir eigentlich hin?

„Ein unerwarteter Ort für eine Bibliothek. Ich hätte etwas erwartet, das abgelegener liegt und schwer bewacht ist.“

(Dr. Watson zu Sherlock Holmes in *All-Consuming Fire*)

Das Treffen der Abenteurer mit dem Kardinal findet in einem kleinen, unauffälligen Haus in Maiden Lane in der Nähe des Strand statt, nördlich der Themse in der Nähe von Covent Garden. Die Bibliothek befindet sich auf der anderen Seite der Themse. Am einfachsten nehmen sich die Spielerfiguren eine Kutsche, überqueren den Fluss auf der Waterloo Bridge und fahren dann die Waterloo Street entlang, bis diese auf die Stamford Street stößt. Ab dort gibt es zwei Möglichkeiten: Die Gruppe biegt nach links in die Stamford Street ein und fährt diese etwa 100 Meter entlang, bis es rechts in die Cornwall Road und dann wieder links in die Theed Street geht. Oder sie wählt ab der Kreuzung Waterloo Street/Stamford Street die Kanalisation, die sie direkt zur Bibliothek bringt. Kardinal Ruffo-Scilla liefert Pläne für beide Routen, einschließlich einer (etwas vereinfachten) Detailkarte der Kanalisation.

Auf jeden Fall lässt der Kardinal keinen Zweifel daran, dass **es eilt** – es bleibt den Abenteuern also einstweilen **keine** Zeit für weitere Recherchen, Einkäufe und so weiter. Wollen sich die Abenteurer **verkleiden**, da sie sich für ein Arbeiterviertel „überangezogen“ fühlen, kann der Kardinal einfachere Kleidung beschaffen lassen, was aber **10 Minuten** dauert. Wer Verkleiden nicht gelernt hat, hat den universellen Erfolgswert von »+5«.

Uhrzeit	Attentäter	Spielerfiguren
16.00 Uhr	unterwegs in Süd-London	Besprechung beginnt
16.30 Uhr	Eintreffen in Theed Street	Besprechung endet
16.45 Uhr	Rückzug vor Wachen	unterwegs mit der Kutsche
16.50 Uhr	Suche nach Kanalisation	Eintreffen Ecke Waterloo Street/Stamford Street
16.55 Uhr	Suche nach Kanalisation	Aufenthalt in Cornwall Road (mit Kutsche)
17.00 Uhr	Suche nach Kanalisation	Einstieg in Kanalisation (Ecke Waterloo Street/Stamford Street)
17.05 Uhr	Einstieg in Kanalisation	unterwegs in Kutsche/unterwegs in Kanalisation
17.10 Uhr	Unterwegs in Kanalisation	Eintreffen Theed Street (bei rascher Abhandlung der Demonstration)/Kanalisation
17.20 Uhr	Ausstieg aus Kanalisation	Ende der „Unterhaltung“ mit den Wachen/Kanalisation
17.30 Uhr	Geheimtür gefunden	Ankunft im Kellerraum (beide Reisearten)
17.45 Uhr	Bibliothek brennt	

London (4.770.000 Einwohner) ist Ende des neunzehnten Jahrhunderts die größte und wichtigste Stadt in Europa, nicht zuletzt aufgrund seines Überseehafens. Als Regierungssitz eines die Welt umspannenden Imperiums wächst London nach wie vor in ungeheurer Weise: sowohl in seiner Ausdehnung als auch in der Zahl seiner Einwohner. Doch trotz allen Reichtums und aller strahlenden Paläste gibt es immer noch Stadtteile größter Armut und erschütternder Lebensbedingungen.

London erlebt gerade eine Entvölkerung des Stadtkerns, der sich immer mehr zum Geschäftszentrum entwickelt, das von fünf- bis sechsstöckigen Geschäftsgebäuden

dominiert wird: 1861 wohnen in den 293 Hektar der Innenstadt 112.000 Menschen in 13.298 Häusern, zehn Jahre später sind es noch 74.000 Einwohner in 7.000 Häusern; insgesamt hat London 179 Einwohner pro Hektar. Bereits um 1880 werden in London jährlich 80.000 Festnahmen und 5.000 spurlos Verschwundene registriert.

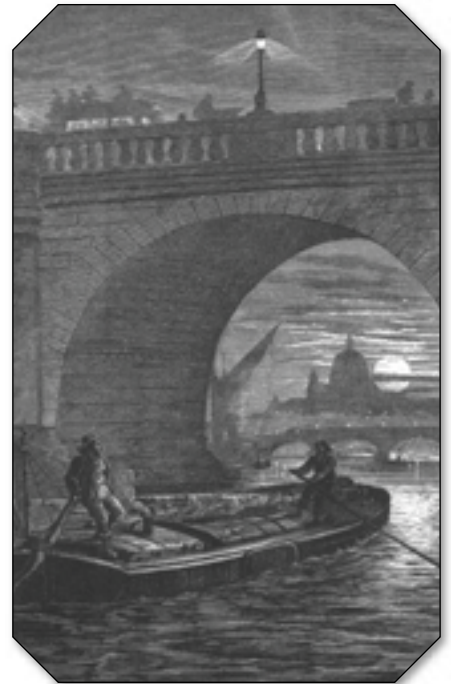
Die Währungseinheit ist das Britische Pfund (Pound) mit folgenden Unterteilungen:
4 Farthings = 1 Penny, 12 Pence = 1 Shilling, 2 Shillings = 1 Florin, 5 Shillings = 1 Crown, 20 Shillings = 1 Pound oder 1 Sovereign; 21 Shillings = 1 Guinea (Gold). Ein Pfund entspricht 20 Mark.

Impressionen einer Londoner Kutschfahrt

„Es war ein Septembormorgen, noch nicht sieben Uhr, nach einem trüben Tag. Dichter, nieseliger Nebel lag tief über der großen Stadt, schmutzige Wolken schwebten trist über den schmutzigen Straßen. Die Laternen längs des »Strands« waren nur diffuse Lichtflecken, die einen schwachen, runden Glimmerkreis auf das nasse Pflaster darunter warfen. Das gelbe Licht der Schaufenster strömte in die dicke, dampfende Luft und versickerte über

der verkehrsreichen Fahrbahn. Ich empfand etwas Unheimliches und Geisterhaftes in diesem endlosen Vorübergleiten von Gesichtern, die ab und an von den Lichtbündeln gestreift wurden – traurige und frohe Gesichter waren es, abgehärmte und glückliche. Sie glitten aus dem Dunkel ins Licht und wieder zurück ins Dunkel.“

(aus *Im Zeichen der Vier* von Arthur Conan Doyle)



weitere Meile sowie jeder zusätzliche Mitfahrer erhöhen den Fahrtpreis um sechs Pence, zusätzliche Gepäckstücke kosten zwei Pence pro Stück. Für sechs bis acht Pence wartet der Kutscher bis zu 15 Minuten.

Bestehen die Abenteurer darauf, selbst eine Kutsche zu fahren (der Kavallerieoffizier beherrscht *Gespann fahren*), kann der Kardinal innerhalb von **10 Minuten** eine Kutsche besorgen (lassen). Der Zeitverlust, der sich daraus ergibt, lässt sich wieder ausgleichen, wenn dem Fahrer zwei Würfe auf *Gespann fahren* gelingen, mit denen simuliert wird, wie er sich durch den Londoner Verkehr kämpft.

Von Maiden Lane bis zum Zielpunkt in der Theed Street sind es etwas weniger als eine Meile, der Reisepreis liegt also bei 1 Shilling (also 1 Mark) sowie 6 Pence für jeden weiteren Reisenden; dies gilt auch, wenn die Gruppe den Weg über die Kanalisation nimmt, da sie dazu erst einmal die Themse überqueren muss.

Während der Kutschfahrt ist nur eine Begegnung vorgesehen, und diese findet erst in der Cornwall Road statt. Abenteurer, die nur bis zur Ecke Waterloo Street/Stamford Street fahren und dann in die Kanalisation einsteigen, haben diese Begegnung also nicht, sondern gehen direkt zum Abschnitt *Unter London*.



Unterwegs mit der Kutsche

Der innerstädtische Verkehr in London beruht auf Pferdefuhrwerken, „Hansom“ (zweirädrig)

und „Clarence“ (vierrädrig) genannt; allein in London existieren über 14.000 davon. Die Fahrt mit der Mietdroschke kostet einen Shilling pro Person für die ersten zwei Meilen; jede

„Die längste und wohl auch die architektonisch bedeutendste aller Londoner Brücken ist Waterloo Bridge: Canova meinte, man müsste eigens von Rom nach London reisen, um sie zu sehen. In neun flachen Bogen schwingt sich der Granitbau leicht und anmutig über den hier 422 m breiten Strom; Sir John Rennie, welcher später auch die neue London Bridge mit Hilfe seiner Söhne erbaute, stellte 1817 die Brücke mit einem Kostenaufwande von 20 Millionen Mark her. Anfangs führte sie den Namen ‚Strand Brücke,‘ da sie jene Pulsader des alten London mit dem Hauptstraßenzuge des jenseits der Themse liegenden Stadtteils

verband. Aber Wellingtons Sieg über Napoleon hatte so nachhaltig die Engländer begeistert, dass, wie man nur Wellington-Stiefel und Waterloo-Hüte trug, oder Wellington-Gasthäuser und Waterloo-Kutschen allen andern vorzog, so auch die neue Brücke, zumal sie am Jahrestage jener denkwürdigen Schlacht (18. Juni 1817) in Gegenwart des Feldmarschall-Herzogs dem Verkehr übergeben wurde, durchaus den Namen ‚Waterloo Brücke‘ erhalten musste.“

(aus *Alt-England. Eine Studienreise durch London und die Grafschaften zwischen Kanal und Piktenwall* von Adolf Brennecke, 1887)

Vor euch ist die Straße durch eine Menschenmenge versperrt. Ihr seht fast ausschließlich Frauen. Sie schwingen Fahnen und Transparente und singen Bibellieder; einige begleiten sie auf Instrumenten. Der Kutscher bringt die Pferde mit einem nicht druckreifen Fluch zum Stehen. „Kann man nix machen, die Herrschaften. Verdammte Abstinenzler!“

Und schon nähert sich eine gut angezogene Frau in einem dunkelblauen Kleid mit passender Haube, eindeutig obere Mittelklasse, eurer Kutsche. „Werte Herren [und Damen]“, ruft sie „eine milde Gabe gegen die Trunksucht, bitte! Auf dass nicht noch mehr Menschen der Macht des Teufels verfallen!“

Die Frau ist ausgesprochen hartnäckig und gibt nicht eher Ruhe, bis sie ihre Spende hat. Sie ist letztlich mit jedem Betrag zufrieden, freut sich aber natürlich mehr über große Spenden. Selbst wenn die Abenteurer sofort zahlen, ist aber nicht an eine umgehende Weiterreise zu denken, denn natürlich muss die versammelte Menge die „edlen Spender“ erst durch ein angemessenes Lied ehren. Und es gibt eine grüne Schleife, die unter großem Zeremoniell angesteckt wird. Selbst im günstigsten Falle verlieren die Abenteurer hier **10 Minuten**, eher mehr.

Möchten sie nicht zahlen, oder weisen sie gar darauf hin, dass sie es eilig haben, hilft ihnen dies gar nichts, denn die resolute Dame verfällt spontan in eine längere Rede zu den Übeln der Eile und den Gefahren, die sich daraus für das Seelenheil der armen Reisenden ergeben. Versuche wie „Wir müssen aber eine geheime Bibliothek der Kirche retten!“ sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, da kein normaler Bürger an solchen Unfug glauben würde.

Erfolg versprechender ist da schon ein allgemeineres „Aber wir sind im Auftrag des Herren unterwegs!“, das am Besten noch durch ein paar passende Bibelzitate abgesichert wird. Hierzu muss eine Spielerfigur die Frau in einer *Beredsamkeit*-Konkurrenz schlagen, das heißt, der *Beredsamkeit*-Wurf des Abenteurers muss höher sein als der Widerstandswurf der Frau (sie „verteidigt“ sich mit *Beredsamkeit*+9). Geeignete Kandidaten für diesen Wurf sind der Kriegsberichterstatte und der Kolonialdiplomate; *Allgemeinbildung* (für die Bibelzitate)

kann als Hilfsfertigkeit gelten. Ein Wurf steht für ein Rededuell von etwa **5 Minuten** Dauer, d.h. auch hier verlieren die Abenteurer mit allem Drum und Dran mindestens **10 Minuten**. Bei misslungenen Würfen oder Ideen, die einfach nicht funktionieren können, kann sich dieser Zeitraum deutlich verlängern.

Möglich wäre natürlich auch ein energischer Auftritt des Kavallerieoffiziers, der all seine Autorität in die Waagschale wirft und der Menge im Namen der Königin befiehlt, den Weg frei zu machen. Dies kann die Spielleiterin durch einen Erfolgswurf auf seine *pA/10* (also mit **+8**) simulieren, bei dem die Frau als Anführerin der Gruppe sich mit ihrer *Beredsamkeit*+9 verteidigt; die Spielleiterin kann Zuschläge für gutes Rollenspiel oder effektives Auftreten (z.B. martialisches Herumfuchteln mit dem Säbel) vergeben, aber nicht mehr als **+2**.

Sobald die Kutsche der Abenteurer Theed Street erreicht, geht es mit dem Abschnitt *Wächter der geheimen Bibliothek* weiter.



Wächter der geheimen Bibliothek

„Die Späher, Watson. Es sind fünf. Sie hatten sie nicht bemerkt?“
(Sherlock Holmes in *All-Consuming Fire*)

Die Straße ist bei Weitem nicht so verlassen, wie es scheinen mag. In einigen der „leeren“ Häuser halten sich die **Wächter** der geheimen (Ersatz-) Bibliothek auf, und zwar **fünf** pro Straßenseite. Mit einem Wurf auf *Suchen* oder *Sehen* mit -2 kann man hinter den dreckigen Scheiben Gesichter sehen, die die Neuankömmlinge aufmerksam mustern.

Die Adresse in der Theed Street ist ein unauffälliges, heruntergekommenes Haus mit zwei Stockwerken. Es scheint verlassen zu sein: Die Fenster im oberen Stock sind vernagelt, aus den Schornsteinen steigt kein Rauch, ihr seht kein Licht hinter den Fenstern im Erdgeschoss. Abgesehen von angelegentlichen Passanten, die ärmlich gekleidet sind und es eilig zu haben scheinen und euch keine Beachtung schenken, ist zudem nichts Auffälliges zu beobachten. Auch die Häuser ringsum scheinen verlassen zu sein. In welcher Gegend hat es euch hier geführt?

Solange die Abenteurer nur auf der Straße herumstehen und ihre Umgebung mustern, tut sich rein gar nichts. Setzen sie sich aber in Richtung der Bibliothek in Bewegung und kommen sie dem Haus bis auf **5 Meter** nahe, überstürzen sich die Ereignisse:

Plötzlich öffnen sich rechts und links von euch die Türen der Häuser, und mehrere ärmlich gekleidete Männer strömen auf die Straße. Es sind fünf auf jeder Seite, zusammen also zehn. Sie alle schauen ausgesprochen unfreundlich drein, und, schlimmer noch, sie halten allesamt Metallstangen oder Holzknüppel in ihren Händen. Sie postieren sich in geübten Bewegungen rechts und links von euch, so, dass sie einen Keil bilden, der vor euch, in Richtung der Bibliothek, zuläuft, euch aber immerhin den Rückweg frei lässt.

Ein großer, breiter Mann in einem löchrigen blau-weiß gestreiften Hemd, der vorn an der Spitze des Keils steht, tritt einen Schritt nach vorn, schlägt mit der Stange, die er in der linken Hand hält, einmal in die offene rechte Hand, spuckt vor euch aus und sagt in schwer verständlichem Englisch etwas, das klingt wie: „Nun? Gibt's was auf die Fresse, eh?“ Ganz sicher seid ihr euch aber nicht. Der Mann direkt neben ihm, der einen alten, zerrissenen Anzug trägt, wirft erst ihm und dann euch einen verächtlichen Blick zu, lässt dann seine schwere Holzkeule einmal um seinen Kopf kreisen und tritt dann eben-

falls einen Schritt nach vorn. Dabei grinst er euch mit einem Mund an, in dem mehr Zähne fehlen, als noch drin sind.

Bevor es hier weitergeht, kann man allein durch Beobachten der Männer so einiges herausfinden. Wer der englischen Sprache mächtig ist, erkennt mit einem Wurf auf *Englisch sprechen*, dass der Mann breitestes Cockney gesprochen hat; ungeachtet der Muttersprache erbringt *Linguistik* das gleiche Ergebnis. *Menschenkenntnis* ergibt, dass die beiden Gruppen einander nicht grün zu sein scheinen, da sie nicht nur die Abenteurer, sondern auch die jeweils Anderen misstrauisch mustern. Und mittels *Suchen* oder *Sehen* kann man herausfinden, dass es trotz aller Unterschiede in jeder Gruppe ein vereinendes Element gibt: Die Männer zur Linken der Gruppe tragen allesamt einen Anhänger um den Hals, der wie ein kleiner hölzerner Pferdekopf aussieht, während die Männer zur Rechten der Abenteurer allesamt eine grüne Strähne im Haar haben.

Was geht denn hier ab?

Die Kirche ist durchaus klug: Sie hat die Bewachung dieser Bibliothek zwei rivalisierenden Straßenbanden übertragen, die einander misstrauisch beäugen. Dies stellt sicher, dass sich niemand durch Bestechung den Weg erkaufen kann, da die beiden Gruppen sich gegenseitig kontrollieren. Sie wissen, dass sie eine geheime Bibliothek bewachen, aber nicht, in wessen Auftrag – doch letztlich könnte es ihnen nicht egal sein, was sie hier tun, solange nur die Bezahlung regelmäßig fließt.

Erfolgt keine Reaktion, schließt sich das allseits beliebte Spiel mit dem Herumschubsen der vermeintlichen Opfer an, die man so lange zu provozieren versucht, bis es zu einer Prügelei kommt – bei der die zahlenmäßig deutlich unterlegenen Abenteurer natürlich den Kürzeren ziehen würden.

Aber so rau sich die Bandenmitglieder auch geben, so einfach sind sie doch zufrieden zu stellen: Sobald die Abenteurer sich durch das Passwort „Karakorum“ identifizieren, verschwinden die Knüppel und Stangen, und die Männer werden richtiggehend zutraulich (für ihre Verhältnisse). Sie bieten sogar „lecker Schnaps und Bier“ an,

Bandenmitglieder

St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au
80	55	70	70	55	40	65	40	50	55
LP	AP	B							
15	20	24							

Keule+8 (1W6+1); Raufen+7 (1W6-2)

Abwehr+13, Ausweichen+13

wovon man aber vielleicht doch besser die Finger lässt, da man nie weiß, welche Gefahren in selbstgebrautem Fusel stecken können.

Befragt man die Wächter, ob denn heute schon einmal jemand versucht hat, in die Bibliothek zu gelangen, bricht lautes Gelächter aus, dann reden mehrere der Männer durcheinander. Gelingt mindestens einem Abenteurer an dieser Stelle ein Wurf auf *Englisch sprechen*, können sie aus dem Stimmenwirrwarr folgende Informationen zusammentragen (vergleiche auch *Der Zeitplan*):

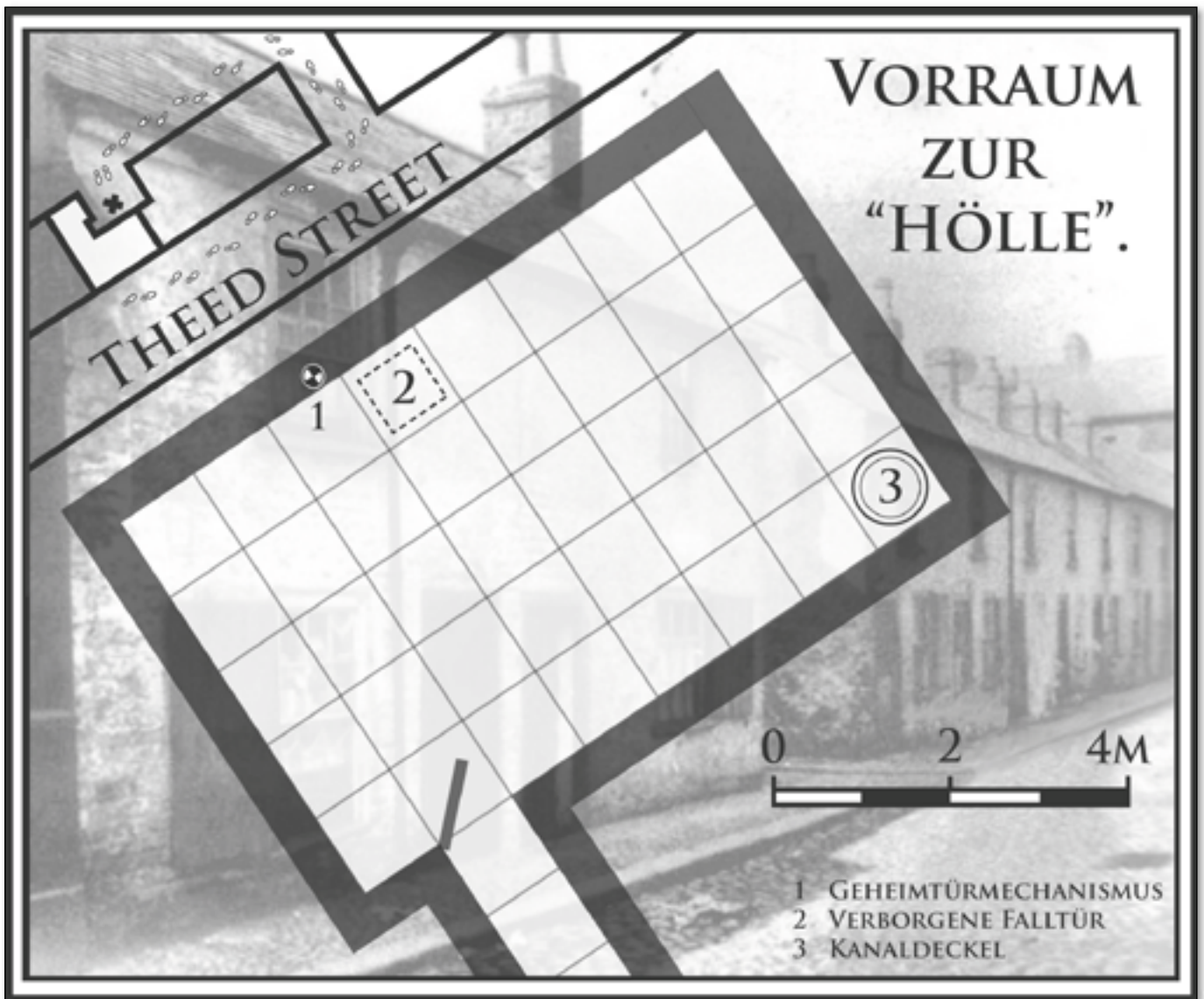
- Ein komischer Mann hat das in der Tat kürzlich erst versucht.
- „Kürzlich“ heißt: „vor einer halben Stunde oder so“.
- Der Mann hatte einen wirren Blick und redete Unfug, so Zeug über „Gottes Rache“.
- Er war etwa so groß wie [zeigt auf den Abenteurer, dessen Größe 1,70 Meter am nächsten kommt].
- Der Mann bewegte sich langsam, als würde er etwas Schweres tragen oder so. Da war auch was unter seinem Mantel.
- Ja, Mantel. Ein langer, schwarzer Mantel. Hab’ ich doch schon gesagt. Und Stiefel. Glaub’ ich.
- Der Mann hatte einen Buckel. Konnte man unter dem Mantel deutlich sehen. Einen ganz schön fetten Buckel.
- Und hat er nicht auch noch ’ne Laterne mit sich rumgeschleppt?
- Der Mann kannte das Passwort nicht. Dumm für ihn.
- Er hat’s dann eingesehen und ging weg. Aber nur, weil er uns ein paar Shillings gegeben hat. Sonst wär’ er gekrochen.

Auf Wunsch gewähren die Wachen der Gruppe umgehend Zugang zur Bibliothek. Dabei stellen die Abenteurer fest, dass die Tür, die in das Haus führt, fest von innen verriegelt ist, also gar keinen Eingang darstellt – ein Sprint direkt zur



Tür beim Auftauchen der Wachen bringt also gar nichts. Um die Bibliothek zu betreten, muss man erst um das Haus herumgehen (ein Umweg von mehreren Minuten, da die Häuser hier sehr dicht stehen) und dann durch eine alte Bieranlieferklappe in einen verlassenen Keller steigen, von dem aus ein muffiger Gang in einen nicht minder muffigen weiteren Keller führt. Zwei der Wachen begleiten die Gruppe bis zum Eingang in den Keller, dann kehren sie um. All dies dauert etwa **10 Minuten**, da die Wachen die Strecke unter der Erde in absoluter Dunkelheit zurücklegen (sie kennen den Weg in- und auswendig), die Spielerfiguren aber entsprechend langsam gehen müssen (mittels *Nachtsicht* kann man zumindest einen Teil des Weges erkennen).

Sobald die Abenteurer diesen Raum erreicht haben, geht es mit *Vorraum zur Hölle* weiter.



Unter London

„Die Kanalisation unter London erstreckt sich über Hunderte und Hunderte von Meilen. Wir setzen ganze Gruppen von Kanalreinigern ein, aber es dauert seine Zeit, bis sie überall gewesen sind. Sofern nicht gerade ein dringendes Problem anliegt, kann es ein gutes Jahr dauern, bis wir irgendwo auftauchen.“

(aus *Thrones, Denominations* von Dorothy L. Sayers und Jill Paton Walsh)

Da die Abenteurer wissen, wo sie suchen müssen, finden sie den nächsten Kanaldeckel an der Ecke Waterloo Street/Stamford Street ohne Probleme. Um diesen anzuheben, ist ein **PW: Stärke** notwendig. Ein Problem könnten dabei allenfalls neugierige Passanten werden, die sich darüber wundern, warum am helllichten

Tag Leute in die Kanalisation einsteigen wollen. Diesen Leuten muss man entweder eine passende Geschichte erzählen, oder man lenkt sie anderweitig ab (und sei es, indem sich drei Gruppenmitglieder um das vierte herumstellen, das den Deckel anhebt).

An dieser Stelle kann die Spielleiterin noch ein wenig Londoner Stadtatmosphäre vermitteln, insbesondere wenn die Abenteurer sehr schnell sind und noch ein wenig aufgehalten werden müssen. Sie könnte die Abstinenzler aus *Unterwegs mit der Kutsche* hier vorbeikommen lassen; ein Schutzmann könnte sich für die sonderbaren Aktivitäten

Schließlich blicken die Spielerfiguren in ein dunkles Loch, aus dem ihnen der Geruch von Fäulnis und Moder entgegen schlägt (was sie als Kinder ihrer Zeit aber nicht wirklich für bemerkenswert halten dürften). Angerostete Eisensprossen, die in mehr oder minder regel-

der Gruppe interessieren; oder Passanten könnten sie für „komisch angezogene“ Kanalreiniger halten und sie auffordern, nach verlorenen Dingen, entflohenen Verbrechern oder geheimnisvollen Kreaturen (den legendären Riesenratten in der Kanalisation ...) zu suchen. All dies sollte Zeit kosten, aber nicht wirklich bedrohlich werden.

mäßigen Abständen in die Wand eingelassen sind, führen nach unten. Alles in allem geht es etwas über **vier Meter** in die Tiefe, wo sich ein Abwasserkanal befindet. Zum Hinabklettern ist ein **EW+4:Klettern** notwendig, bei dessen Misslingen die kletternde Spielerfigur abstürzt und **1W6+2 Fallschaden** erleidet (nur AP-Schaden, wenn ein **PW:Gewandtheit** gelingt); der Schaden ist reduziert, da die Figur nicht direkt abstürzt, sondern eher an der Leiter herabrutscht. Der Rost an den Sprossen ist ungefährlich. Hoffentlich.

Die nachstehende Vorlesepassage kann zur atmosphärischen Ausgestaltung eines Abstechers in die Kanalisation verwendet werden:

Das wenige Licht, das durch die Öffnung nach unten fällt, reicht kaum aus, euch die Umgebung erkennen zu lassen. Lauern hier in der Kanalisation noch andere Gefahren als nur der Gestank? Vermutlich. Ihr stapft durch knöchelhohes, brackiges Wasser. Es ist dunkel, warm und feucht, von überall her hört ihr das Tropfen von Wasser, viel lauter als gewohnt, und andere Geräusche. Manche klingen so, als würden Kreaturen durch das Wasser laufen, manche klingen wie das Heulen des Windes, manche klingen einfach nur fremd und unheimlich. An einigen Stellen schimmern die Wände feucht, als seien sie mit... etwas überwachsen oder als habe jemand von oben eine ölige, schleimige Substanz nach unten gekippt. An anderen Stellen sind die Tunnelwände über und über mit Algen bewachsen. Und der Geruch wird nicht besser.

In der Kanalisation ist es dunkel, und die Abenteurer müssen sich vorsichtig bewegen. Selbst wenn sie keine Lichtquelle haben, können sie sich dank der *Nachtsicht* des Auslandsagenten gut bewegen. Die Strecke bis zum Keller der Bibliothek beträgt etwa **250 Meter**; es gilt die Richtlinie, dass Spielerfiguren in unbekannter geschlossener Umgebung etwa 100 Meter pro zehn Minuten zurücklegen können (d.h. 10 m pro Minute). Dabei gehen wir davon aus, dass die Abenteurer den Boden untersuchen, bevor sie weitergehen, dass sie Wände und Decke eingehend studieren, ab und zu stehen bleiben und nach vorn lauschen, auf mögliche Gasblasen achten und allgemein versuchen, sich so vorsichtig und leise wie möglich zu bewegen. Zusammen



Ratten

LP	AP	Gw	St	In	B
1W3	1W3	70	05	50	18

Biss+6 (1W6-3); Raufen+4 (1W6-5)

Abwehr+10, Ausweichen+12

Gegner erhalten WM-2 auf ihre Angriffe; Ratten können aus dem Stand heraus ihre Höchstgeschwindigkeit erreichen.

mit Einstieg und Abstieg (sowie dem Kampf mit den Ratten weiter unten) verstreichen hier etwa **30 Minuten**, so dass die Abenteurer idealerweise kurz nach dem Attentäter im Keller eintreffen.

Sollten die Abenteurer hier nicht mit der gebotenen Vorsicht vorgehen, steht es der Spielleiterin frei, sie durch gelegentliche Würfe auf *Körperbeherrschung* (nur universell mit »+5« vorhanden) an die Fremdartigkeit und Unberechenbarkeit der Umgebung zu erinnern. Pro misslungenem Wurf verlieren die Abenteurer **1W6-1 AP**, sei es durch Stolpern oder Anstoßen des Kopfes (bzw. anderer Körperteile). Vielleicht zwingt ja auch eine Knallgasblase zu einem Umweg, oder die Abenteurer finden ... etwas im Wasser, das sie ablenkt.

Ein Marsch durch die Kanalisation wäre letztlich natürlich nicht vollständig ohne eine Begegnung mit **Ratten**. Die Spielleiterin legt **verdeckt** für jeden Abenteurer einen **EW:Sehen** (mit +4 für Figuren mit *Nachtsicht*) ab. Wer ihn besteht, sieht rechtzeitig die roten Augenpaare ... die *vielen* roten Augenpaare ... Gelingt der *Sehen*-Wurf wenigstens eines Gruppenmitglieds, findet der Kampf gegen die kleinen Nager nach den üblichen Regeln statt, ansonsten greifen die Ratten mit **Überraschung** an. Je nach Ermessen der Spielleiterin sollte es sich um **zwei Ratten pro Abenteurer** handeln. Da es sich

hier um ein Einsteigerabenteuer handelt, sollte die Spielleiterin davon absehen, die Ratten zu Überträgern von Krankheiten zu machen – sie würden sich in diesem kurzen Abenteuer ohnehin nicht auswirken.

Am zur Bibliothek führenden Aufstieg sollte die Spielleiterin für alle Abenteurer einen *verdeckten* Wurf auf **Suchen** durchführen (mit Ausnahme des Kriegsberichterstatters mit universell »+3«), sofern die Abenteurer nicht selbst auf die Idee kommen, hier genauer nachzusehen. Im Erfolgsfall entdeckt die Spielerfigur an einem etwas hervorstechenden rostigen Nagel ein Stück dicken, sehr neu aussehenden schwarzen Stoffs – der Attentäter ist hier mit seinem Mantel (von dem die Abenteurer an dieser Stelle natürlich noch nichts wissen können) hängen geblieben!

Schließlich stehen die Abenteurer nach einem weiteren **EW+4:Klettern** im Kellerraum der Bibliothek. Wer bereits darauf vorbereitet ist, wieder einen schweren Kanaldeckel beiseite schieben zu müssen, wird angenehm überrascht – der Kanaldeckel ist bereits offen! Jemand war schneller als die Gruppe!

Und wie auch immer der Abstecher in die Kanalisation ausgehen mag – die Kleidung der Abenteurer ist danach mit Sicherheit nicht mehr verwendbar ...

Vorraum zur Hölle

„Es bestand keine Gefahr. Ich hatte fünf verschiedene Fluchtwege ausgearbeitet.“

(Sherlock Holmes zu Dr. Watson in *All-Consuming Fire*)

Im Idealfall treffen die Abenteurer direkt nach dem Attentäter im Kellerraum ein, so dass dieser bereits Zeit hatte, die Geheimtür zu finden und zu öffnen, aber noch nicht damit anfangen konnte, die Bibliothek anzuzünden. Mit diesem Höhepunkt funktioniert das Abenteuer am besten.

Ihr steht in einem nicht allzu großen, dunklen Raum. Laut den Informationen, die euch der Kardinal gegeben hat, müsstet ihr hier im Boden eine gut getarnte Geheimtür finden, deren Öffnungsmechanismus euch bekannt ist. Wo wollt ihr anfangen?

Im Dunkeln sind die Abmessungen des Raumes nicht klar einzuschätzen; der Auslandsagent könnte hier mit einem gelungenen Wurf auf *Nachtsicht* weiterhelfen und auf 8 m x 5 m kommen. Ohnehin ist die Geheimtür eher einfach zu finden, da der Attentäter sie vor wenigen Minuten gerade erst geöffnet und nur notdürftig wieder verschlossen hat – weniger, weil er sich verfolgt fühlt, sondern weil er nicht gedenkt, im von ihm entfesselten flammenden Inferno unterzugehen und sich einen schnellen Fluchtweg offen halten möchte. Ganz schwaches Licht dringt aus der Öffnung, gerade genug, um zu sehen, dass da eine ist.

Sind die Abenteurer durch den Geheimgang gekommen, durch den die Wachen sie geführt haben, erkennen sie zudem, dass in einer Ecke des Raums ein zur Seite geschobener Kanaldeckel liegt – als sei hier jemand (dem Geruch nach zu schließen ...) in die Kanalisation ein- oder aus ihr ausgestiegen!

Derzeit ist der Mann damit beschäftigt, im Raum unterhalb der Geheimtür seinen Flammenwerfer aufzubauen, um sein Werk der Zerstörung zu vollenden; seine Öllampe steht am Fuß der Treppe. Dabei bleibt er aber trotzdem aufmerksam und erhält Widerstandswürfe auf *Sehen* oder

Hören, wenn die Abenteurer im Keller über ihm laute Geräusche verursachen oder sich anderweitig auffällig benehmen (z.B. durch Lichtquellen). Sollte er seine Verfolger wahrnehmen, arbeitet er so konzentriert weiter, wie es ihm möglich ist, und bringt seinen Flammenwerfer so in Stellung, dass er die Wendeltreppe unter Beschuss nehmen kann. Die Treppe selbst führt etwa **4 Meter** nach unten, was aber aufgrund der engen Windung von oben nicht zu erkennen ist.

Doch kehren wir zu unseren Abenteurern zurück ...

Die Geheimtür ist deutlich einfacher zu finden, als ihr euch das vorgestellt habt: Es handelt sich um eine Falltür im Boden – und sie steht ein Stück offen! Ganz schwaches Licht dringt aus der Öffnung, so dass ihr mit Mühe die Umrisse der Falltür ausmachen könnt. Es sieht so aus, als ob der Attentäter schon hier ist! Was wollt ihr tun?

Wie gesagt: Was immer die Abenteurer jetzt unternehmen, sie sollten es **leise** tun (wozu die Spielleiterin notfalls auf *Geistesblitze* würfeln lassen kann) – der Attentäter hört mit! Für die Spielleiterin heißt dies, dass sie bei allen Aktionen der Spielerfiguren würfeln lassen sollte, ob diese auch leise stattfinden. Dies bedeutet: *Schleichen*-Würfe mit **+2**, da der Attentäter ja ein Stockwerk tiefer ist und nicht alles so gut mithören kann. Leider beherrscht keine der vorgefertigten Figuren *Schleichen*, das heißt, es gilt immer nur der universelle Bonus von **»+3«**. Früher oder später dürfte der Attentäter also aufmerksam werden und seinen Flammenwerfer in Stellung bringen ...

Letztlich sollte das Finale so beginnen, wie es weiter oben im Spielbeispiel beschrieben ist: Der Attentäter hat seinen Flammenwerfer in Stellung und wartet darauf, dass seine Verfolger die Wendeltreppe nach unten betreten.

Eine enge, staubige Wendeltreppe führt in dunkle Tiefen, die nicht wirklich abschätzbar sind. Was dort wohl auf euch lauert wird?

Nachtsicht oder *Spurensuche* lassen Fußspuren im Staub, gelegentliche Schleifspuren eines langen Mantels sowie einzelne Tropfen einer dunklen, zähen Flüssigkeit erkennen – Öl? Mittels *Hören*

kann man klickende Geräusche wahrnehmen, das leise Scheppern von Metall auf Stein, die Geräusche einer Pumpe ...Aber sonst geschieht nichts.

Kommt der Attentäter dazu, den Flammenwerfer auszulösen, sieht das so aus:

Während ihr angespannt in der Dunkelheit wartet, hört ihr plötzlich eine Art Zischen von unten, doch bevor ihr noch reagieren könnt, explodiert eine Strahl glühend heißen Feuers in eure Richtung! Zugleich wird es dunkel, weil eine tief-schwarze, stinkende Rauchwolke euch einhüllt.

Den Spielern in **5 Meter Umkreis** um die Treppe stehen nun Würfe auf *Ausweichen* gegen *Flammenwerfer*+8 zu. Trifft der Flammenwerfer und misslingt der *Ausweichen*-Wurf (d.h. der Attentäter erzielt einen großen Vorteil), erleidet der von den Flammen Eingehüllte **2W6 Punkte** schweren Schadens. Man kann zudem davon ausgehen, dass seine Kleidung (sowie andere brennbare Gegenstände im Ermessen der Spielleiterin) hinüber sind. Wer sich im Radius des Flammenwerfers befindet, aber den *Ausweichen*-Wurf schafft, verliert **1W6 AP**.

Damit ist der Flammenwerfer einstweilen außer Gefecht. Er hat zwar noch Flammöl genug für einen zweiten Angriff, doch muss Tracey erst die Zündeinrichtung wieder erneuern (s. *Der Flammenwerfer* weiter unten), was **5 Minuten** dauert. Diese Zeit versucht der Attentäter, mit Bluffen zu überbrücken (siehe unten). Allerdings bleibt es für die nächsten **5 Minuten** aufgrund des dicken Qualms **dunkel** – die Abenteurer erhalten **-4** auf alle Erfolgswürfe, die auf Sehen oder eine Sichtlinie angewiesen sind.

Es mag den Spielern zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewusst sein, aber zum jetzigen Zeitpunkt, nach dem Abfeuern des Flammenwerfers, sind ihre Chancen, den Attentäter auszuschalten, am besten. Stürmen sie sofort die Treppe hinunter, hat er mit Mühe Zeit, seinen Dolch zu ziehen, um sich zu verteidigen. Gegen eine entschlossene Gruppe von Abenteurern hat er aber letztlich wenig zu melden. Sofern die Abenteurer diesen Angriff nicht wirklich in den Sand setzen, sollten sie Tracey ohne Probleme überwältigen können. Diese Idee mag ihnen aber dadurch fern liegen, da der Feuerüberfall sie eingeschüchtert haben dürfte. Möglicherweise solltet du ihnen *Kampftaktik*-Würfe

zugestehen, bei deren Gelingen sie wissen, dass es sich hier aller Voraussicht nach um eine unbekannte, also noch unerprobte, Waffe handelt, die garantiert noch ihre Kinderkrankheiten hat – wie lange Nachladezeiten usw.

Unternehmen die Abenteurer nichts, wartet Tracey **10 Minuten** mit vorbereitetem Flammenwerfer. Haben sich seine Verfolger bis dann nicht nach unten gewagt, wird er ratlos. Er sieht es ja schon als seinen von Gott gegebenen Auftrag an, diese „Bibliothek der Häresie“ zu verbrennen, aber er würde die Aktion auch gern überleben. Er weiß, dass er seinen Flammenwerfer nicht mehr einsetzen kann, sobald erst einmal die Bücher brennen – das Gerät ist zu schwer, um damit schnell genug über die enge Treppe zu fliehen. Er weiß aber auch, dass er kein Kämpfer ist und gegen eine Gruppe von Verfolgern keine Chance haben wird. Also greift er zu ... Bluff und Erpressung.

Verlegt sich der Attentäter auf das Bluffen (sei es, weil er den Flammenwerfer bereits abgefeuert hat, sei es, weil niemand in seine Nähe kommt), gibt er sich mit tiefer Stimme als „Bote Gottes“ aus: *„Wer wagt es, mich bei der heiligen Aufgabe zu stören, die mir Gottes Wille auferlegt hat?“* Gegebenenfalls setzt er noch hinzu: *„Verlasst diesen Ort sofort, oder ihr werdet die Schuld daran tragen, dass er in Flammen aufgeht!“* Weist man ihn drauf hin, dass er dies ja ohnehin vorhat, bringt ihn das kurz aus dem Konzept, aber letztlich wird ihm die Ausweglosigkeit seiner Situation klar: Seine Verfolger werden ihn so oder so besiegen. Dann kann er aber zumindest noch seine Aufgabe erfüllen – und diese Bibliothek niederbrennen!

Ab diesem Zeitpunkt widmet er sich mit voller Energie der Inbetriebnahme des Flammenwerfers. **Drei Minuten** später ist das Gerät auf das größte Bücherregal gerichtet. Der Attentäter lässt noch ein dramatisches *„Und nun seht den Willen Gottes!“* verlauten, dann setzt er den Flammenwerfer ein. Ab diesem Moment ist die Bibliothek in der Tat verloren, da sich die Flammen in dem kleinen Raum mit den alten, trockenen Büchern rasend schnell ausbreiten werden.

Der Attentäter flieht über die Wendeltreppe nach oben, genau in die Arme der Spielerfiguren. Er hofft wider alle Vernunft, vielleicht doch zu entkommen, sie gleichsam zu überrennen und sie in der Kanalisation abzuhängen. Und da gab es doch noch einen zweiten Ein-/Ausgang, richtig? Einen zur Straße? Die Wachen halten ihn beim Weg-

Erster!

Der hier beschriebene Abenteuerverlauf geht davon aus, dass die Abenteurer **kurz nach** dem Attentäter am Ort des Geschehens eintreffen, um in einem spannenden Showdown den Brand zu verhindern. Das ist das ideale und dramatisch angemessenste Ende des Abenteurers. Was aber, wenn sie früher da sind?

In diesem Falle könnten sie sich auf die Suche nach der Geheimtür begeben – was sie am besten dadurch erledigen, dass sie die Wände nach dem Öffnungsmechanismus absuchen, denn bei dessen Betätigung verrät die Tür ihren Standort von selbst. Dann können sie sich zumindest ein paar Minuten lang die Bibliothek anschauen (siehe dann den Kasten *Die Bücher in der Bibliothek* weiter unten). Oder sie legen sich im Kellerraum auf die

Lauer. Dies können sie entweder versteckt tun und über den Attentäter herfallen, wenn er sich unter großen Mühen (immerhin trägt er 30 kg Gepäck) aus der Kanalisation zwingt. Sie können aber auch direkt den Einstieg zur Kanalisation umzingeln und dem Mann so den Zutritt verwehren. Was ihn natürlich zur sofortigen Flucht veranlasst, also nur bedingt klug ist.

In allen Fällen hält sich die Spannung des Finales des Abenteurers aber in Grenzen, da der Attentäter gegen im Kampf erprobte Gegner (wie den Kavallerieoffizier) kaum eine Chance hat. Ihre Belohnung erhalten die Spielerfiguren natürlich trotzdem – was kümmert es den Kardinal, **wie** seine Bevollmächtigten den Auftrag erledigten?

rennen bestimmt nicht auf! Er ist auf jeden Fall kein geübter Kämpfer, auch nicht mit seinem Dolch, und die Idee, als Märtyrer für seinen Glauben zu sterben, behagt ihm auch nicht besonders.

Gelingt ihm die Flucht, klettert er zurück in die Kanalisation und versucht, durch die unterirdischen Tunnel zu fliehen. Ob ihm dies gelingt, liegt erst einmal an den Aktionen der Spielerfiguren und letztlich an der Spielleiterin. Vermutlich werden die Abenteurer im Falle des Brandes der Bibliothek in erster Linie damit beschäftigt sein, sich selbst zu retten – zu löschen ist da nichts!

Der Attentäter

Riley P. Tracey sieht sich als die mit dem göttlichen Feuer bewehrte Hand Gottes, die den lästerlichen Umtrieben der katholischen Kirche und ihrer häretischen Bibliothek endlich ein Ende setzen wird. Tracey ist etwa 1,70 Meter groß und hat einen leichten Bauchansatz. Seine Augen sind blau, das wirre Haar dunkelbraun. Er erfuh von jemandem, den er nur als „Selkie“ kennt, von der Lage der Bibliothek. „Selkie“ war ein unauffällig gekleideter Mann von etwa 1,80 Meter Größe, der „geziertes“ Englisch (also mit einem Oberklasse-Akzent) sprach. Das Gesicht konnte er nicht erkennen.

Bevor Tracey den Weg zum Licht Gottes sah, war er ein mäßig erfolgreicher Erfinder, der es

sich in den Kopf gesetzt hatte, einen funktionierenden **Flammenwerfer** zu entwickeln. Er wusste von frühen Versuchen (insbesondere in China), die allerdings allesamt daran scheiterten, dass das Gerät zu groß zum Transport durch eine einzelne Person war und auch nicht öfter als einmal seine todbringende Ladung versprühen konnte. Mit den Fortschritten in der Materialwissenschaft in der zweiten Hälfte des neunzehnten Jahrhunderts müsste diese Entwicklung aber doch möglich sein! Und sie war, und so erschuf Riley P. Tracey (zumindest in der Welt von ABENTEUER 1880) im Jahre 1882 den ersten tragbaren, mehrfach benutzbaren Flammenwerfer (s. *Der Flammenwerfer* weiter unten).

Von Traceys früherem technischen Genie ist seit seiner „Konvertierung“ kaum etwas geblieben. Nimmt man ihn gefangen, ist ihm wenig Vernünftiges zu entlocken, das über seine „heilige Mission“ hinausgeht.



Riley P. Tracey

St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au
45	76	80	85	91	82	52	41	74	64

LP	AP	B	Ruhm
16	22	26	11/8

Dolch+6 (1W6), Flammenwerfer+8 (2W6 LP und AP / 1 AP in 2 m Umkreis); Raufen+6 (1W6-3)

Abwehr+12, Ausweichen+12

Allgemeinbildung+12, Chemie+15, Fingerfertigkeit+9, Maschinenwesen+9, Mechanik+15, Okkultismus+8, Richtungssinn+12, Werfen+9

Englisch+18/+18

Ausrüstung: stabile Kleidung, Handschuhe, Stiefel, dunkler Umhang, Dolch, Flammenwerfer, Werkzeugset, zwei Reserve-Zündvorrichtungen, leere Geldbörse

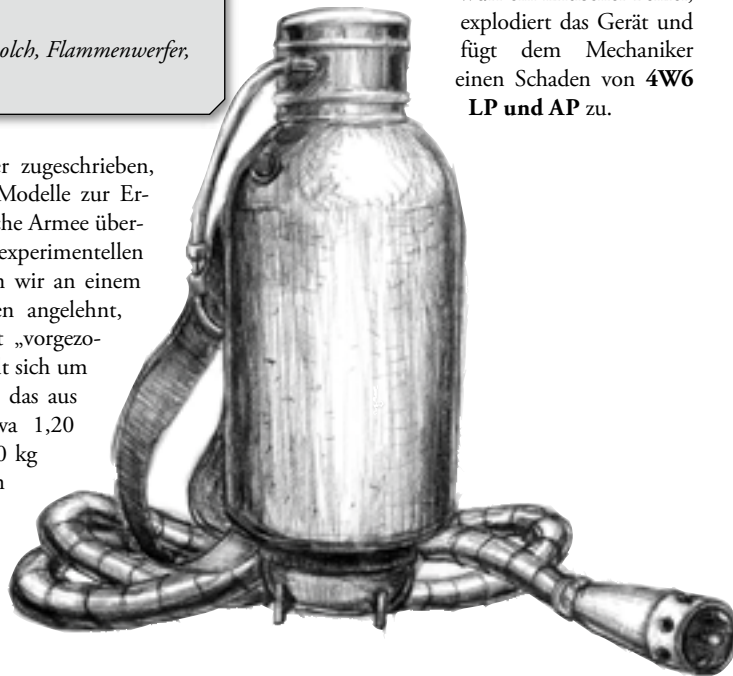
Der Flammenwerfer

Dem Grunde nach ist der Flammenwerfer eine sehr alte Waffe. Bereits 424 v. Chr. berichtet der griechische Historiker Thukydides über den Einsatz einer solchen Waffe in der Schlacht von Delion, in der die Athener gegen die Böotier kämpften. Die Böotier bauten aus einer Esse, einem Blasebalg und einem langen eisenbeschlagenen Rohr eine (wenn auch stationäre) Waffe, um die hölzernen Befestigungen der Athener aus sicherer Entfernung in Brand zu setzen. In der Spätantike sehen wir das Konzept des „flüssigen Feuers“, das von den Byzantinern eingesetzt und später als „Griechisches Feuer“ bekannt wurde.

Den Chinesen gelang mit der Einführung einer Pumpe mit zwei Kammern der erste wegweisende Schritt hin zum „echten“ Flammenwerfer. Das neue Konstruktionsprinzip erlaubt es, mit einer einzigen Bewegung in der einen Kammer anzusaugen und gleichzeitig aus der anderen auszustoßen. Bei der rückläufigen Bewegung tauschen die Kammern mittels Ventilen ihre Funktion; die nun gefüllte Kammer wird geleert, während die andere wieder ansaugt. Erst damit wird ein durchgängiger Strahl möglich. Allerdings verliert der Flammenwerfer trotz gegebener technischer Voraussetzungen mit dem Aufkommen des Schießpulvers immer mehr an Bedeutung.

In der realen Welt wird die Entwicklung des ersten Flammenwerfers im neuzeitlichen Sinne dem deutschen Ingenieur und Feuerwehr-

mann Richard Fiedler zugeschrieben, der 1901 die ersten Modelle zur Erprobung an die deutsche Armee übergab. Riley P. Traceys experimentellen Flammenwerfer haben wir an einem von Fiedlers Modellen angelehnt, das wir zeitlich leicht „vorgezogen“ haben: Es handelt sich um ein „tragbares“ Gerät, das aus einem einzelnen, etwa 1,20 m hohen und etwa 30 kg schweren zylindrischen Metallbehälter besteht, der in seinem Inneren horizontal in zwei Teile aufgeteilt ist. Der obere Abschnitt ist mit dem Flammöl befüllt, während sich im unteren Teil des Behälters das unter Druck stehende Treibgas befindet. Durch Niederdrücken eines Hebels presst das Treibgas das Flammöl durch einen Gummischlauch zu einem stählernen Mündungsstück mit einem einfachen Docht als Zündvorrichtung. Diese Waffe kann für bis zu zwei Minuten unter Entwicklung dichten Ölqualms einen etwa 10 Meter weiten Flammenstrahl feuern. Wiederholte Feuerstöße von kürzerer Dauer sind in der Theorie möglich, aber unpraktisch, da die primitive Zündeinrichtung für jeden Schuss komplett erneuert werden muss.



Flammenwerfer (2W6 LP und AP / 1W6 AP bei gelungenem WW:Ausweichen)

2 m 5 m 10 m

Gw31, *Mechanik*; Erfolgswert+5

Ein Flammenwerfer ist um 1880 eine im höchsten Maße experimentelle Waffe, die nur von begnadeten Erfindern hergestellt werden kann: Die technischen Grundlagen sind zwar vorhanden, aber Schusswaffen wird noch der höhere Wichtigkeitsgrad eingeräumt. Wenn man einen Flammenwerfer findet, ist es ein Einzelstück, das die Ideen und Wünsche des jeweiligen Erfinders widerspiegelt. Ein Flammenwerfer ist noch störungsanfälliger als ein Maschinengewehr: Würfe von **1 bis 4** beim EW:Angriff führen zu einem Blockieren des Geräts, das durch einen EW: Mechanik behoben werden kann. Unterläuft

dem Reparatuer bei diesem Wurf ein kritischer Fehler, explodiert das Gerät und fügt dem Mechaniker einen Schaden von **4W6 LP und AP** zu.

Ausklang

„Seine Heiligkeit möchte Ihren Dank zum Ausdruck bringen.“
(Kardinal Ruffo-Scilla in *All-Consuming Fire*)

Vorausgesetzt, die Abenteurer haben verhindert, dass die Bibliothek abbrennt, lässt Kardinal Ruffo-Scilla ihnen die versprochene Belohnung auszahlen. Zudem teilt er ihnen in einem formalen Schreiben mit, dass sie sich des Wohlwollens der Katholischen Kirche sicher sein

können. Wie sich dies genau äußert, kann die Spielleiterin im Rahmen ihrer Kampagne weitgehend selbst entscheiden. Von unserer Seite aus bietet sich dieses „Wohlwollen“ natürlich ganz wunderbar dazu an, in die große Kampagne STURM ÜBER ÄGYPTEN überzuleiten, in der Kardinal Ruffo-Scilla als Auftraggeber eine nicht ganz unwichtige Rolle einnimmt ...

Riley P. Tracey, so er denn gefangen genommen wird, erweist sich als wenig informativ (s. seine Beschreibung weiter oben). Es scheint sich bei ihm wohl um einen religiös verblendeten Einzelgänger gehandelt zu haben, der letztlich als „wahnsinnig“ eingestuft und aus dem Verkehr gezogen wird. Was es mit seinem Gestammel über „Selkie“ auf sich hat, bleibt ungeklärt. Einstweilen.

Möglicherweise befinden sich die Abenteurer nun ja im Besitz eines durchaus funktionsfähigen Flammenwerfer-Prototypen. Damit sind wir der Entwicklung dieses Geräts zwar um fast zwanzig Jahre voraus, aber für ein historisch letztlich nicht hundertprozentig akkurates Rollenspiel stellt dies kein Problem dar. Die Waffe ist noch nicht ausgereift und schon gar nicht serienreif, und noch dazu ist sie schwer, sperrig und störungsanfällig. Aber wer weiß ... vielleicht erweckt es ja Forschungsinteresse in den Abenteurern, das dazu führt, dass letztlich Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts ein halbwegs verlässlicher Flammenwerfer entwickelt wird ... Fiedler brauchte zehn Jahre, um seinen Entwurf

in Serienreife gehen zu lassen – und wer weiß, aus welchen Quellen er *wirklich* schöpft?

Abenteurer, die sich zu Spielbeginn von Kardinal Ruffo-Scilla haben aufklären lassen, welche Bücher sich in dieser Bibliothek befinden (sollen) und dann das Ende des Abenteurers dazu nutzen, sich die Bücher anzusehen, dürften sich wundern: Zwar finden sich hier tatsächlich einige sehr alte und auch häretische Bücher, aber keinesfalls die literarischen Schwergewichte, die der Kardinal erwähnt hat. Hat der Kardinal gelogen? Gibt es gar noch eine andere Bibliothek? Und warum war der Zugang durch die Kanalisation nicht bewacht? Soll hier gar ... eine „Ablenkungsbibliothek“ vorliegen?

Was geschieht, wenn die (erfolgreichen) Abenteurer einige dieser Bücher an sich nehmen wollen? Nun, das hängt davon ab, wie sie danach die Bibliothek verlassen. Tun sie das durch den Geheimgang, müssen also wieder an den Wachen vorbei, werden sie von diesen peinlichst genau untersucht, und alle mitgenommenen Bücher werden gefunden. Die Wachen versuchen dann, sie ein wenig einzuschüchtern, lassen sie aber letztlich laufen, da mittlerweile entsprechende Anweisungen eingegangen sind. Natürlich werden die Spielerfiguren auch untersucht, wenn sie keine Bücher gestohlen haben .. dafür sind die Wachen ja da. Bei einem Rückzug durch die Kanalisation hingegen ist es durchaus möglich, Bücher mitgehen zu lassen, da es



keine Kontrolle gibt. Bei der nächsten Inventur wird die Kirche dies natürlich bemerken – aber das ist jenseits der Handlungsspanne dieses Abenteurers.

Letztlich stellt sich die Frage, was passiert, wenn die Abenteurer Riley P. Tracey **nicht** aufhalten. Nun, dann brennt die (falsche) Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften halt ab. Das ist ärgerlich für die Kirche, aber auf Dauer kein Beinbruch. Natürlich erhalten die Abenteurer dann die Belohnung nicht. Ob das den Kardinal zwingend davon abhält, die Gruppe mit der Mission zu betrauen, die den Einstieg zu STURM ÜBER ÄGYPTEN bildet, muss dann die Spielleiterin entscheiden.

Die Bücher in der Bibliothek

Wie gesagt: Es findet sich wenig von dem, was der Kardinal erwähnt hat. Immerhin steht hier eine unbereinigte Ausgabe des *Malleus Mallificarum*. Ein Originalmanuskript der *Memoiren der Fanny Hill* von John Cleland (1749) ist noch das Schärfste, das man hier erwarten kann; es ist noch etwas ... deutlicher als die letztlich veröffentlichte Version und hat einige Anspielungen auf eine geheime Gruppe Agenten der Krone, die mit sehr sonderbaren Dingen beschäftigt sind. Manche der hier noch zu findenden Stellen wären zudem für das Andenken Benedikts XIV. nicht besonders schmeichelhaft. Dann gibt es mehrere Versionen von *Gefangener der Arabier*, einer höchst absurden, rassistischen Schwarte eines Percival Peabody, von der man sich fragt, was sie

hier unten macht. Eine Art „Kompendium der Unterwelt“ unter dem Titel *Slowcake's Exceptions* mag für Abenteurer, die in dieser Hinsicht interessiert sind, halbwegs nützlich sein (wobei es allerdings auf dem Stand von vor 20 Jahren ist). Dann ist da noch eine frühe Ausgabe von Margaret Cavendishs *The Description of a New World, called The Blazing World* (der Nachruck von 1688), bekannt als die einzige Utopie (und eine satirische noch dazu), die im siebzehnten Jahrhundert von einer Frau geschrieben wurde. Weiterhin finden sich ein recht aktuelles Manuskript (unveröffentlicht) einer Studie über „Die Pyramiden auf dem Mars“ eines gewissen Marcus Scarman sowie eine mit zahlreichen handschriftlichen Anmerkungen und Zeichnungen versehene Ausgabe von John Hollingsheads *Underground London*

(1862), auf dem die Lage der Bibliothek sehr genau eingezeichnet ist – und die einer weiteren, deutlich größeren Einrichtung in Holborn ... Da ist ein von einem Dr. John Watson verfasstes, dickes Manuskriptbündel mit dem Titel *The Affair of the Politician, the Lighthouse and the Trained Cormorant*. Und passend zum Stadtteil Southwark liegt in einer Ecke ein handgeschriebener Stapel alter, vergilbter Manuskriptseiten, die sich als vollständiges Manuskript der *Canterbury Tales* von Geoffrey Chaucer aus dem späten vierzehnten Jahrhundert entpuppen, in dem die Pilger tatsächlich Canterbury erreichen und einige sehr gotteslästerliche Dinge tun. Die Spielleiterin kann, wenn sie möchte, hier nach Belieben Bücher oder Manuskripte hinzu erfinden.

Die Suche nach „Selkie“

Es könnte sein, dass die Abenteurer nach dem Ende der Geschehnisse Informationen über „Selkie“ einziehen wollen. Dies kann die Spielleiterin durch einen Wurf auf *Gassenwissen* abhandeln. Viel zu erfahren ist im Erfolgsfall aber nicht – nur, dass man in der Unterwelt murmelt, dass jemand dieses Namens für kurze Zeit als „Neuling“ in der Londoner Szene aufgetaucht ist, sich aber mittlerweile nach Alexandria abgesetzt hat.

hierbei ein Verfahren an, das gegenüber den „normalen“ Regeln etwas vereinfacht ist, aber für das erste Abenteuer reicht dies völlig aus.

Zuerst einmal erhält jeder Spieler **20 EP**, wenn die Bibliothek nicht abbrennt; wird zudem Riley P. Tracey gefangen genommen, erhält jeder Spieler weitere **10 EP**. Darüber hinaus ist jede erfolgreiche Anwendung einer Fertigkeit **3 EP** wert – bzw. **6 EP**, wenn der Spieler in einem Wettbewerb einen großen Vorteil errungen hat. Für zivilisierten Umgang mit den Abstinenzlern gibt es **5 EP** pro Gruppenmitglied. Jede getötete Ratte erbringt **3 EP**. Werden die Taten der Abenteurer in den richtigen Kreisen bekannt, bedeutet dies einen Ruhmesgewinn von **1W6|1**.

500 Mark sind eine ganze Menge Geld. Für nahezu jede Spielerfigur (mit Ausnahme derer mit Einkommensklasse K oder L) bedeutet dies einen sofortigen **PW:Aufstieg**. Haben die Abenteurer Bücher aus der Bibliothek mitgehen lassen und versuchen diese zu verkaufen, finden sie erstaunlich schnell einen Käufer, der zwischen 1 und 3 Pfund (20 bis 60 Mark) pro Buch zahlt. Einige Wochen später erhalten sie dann ein von Kardinal Ruffo-Scilla unterzeichnetes Dankeschreiben der Katholischen Kirche für die Wiederbeschaffung gestohlener Bücher ...

Weitere Informationen zu all diesen Belohnungen finden sich im *Buch der Regeln* in Kapitel 5 (Ruhm und Finanzen) sowie Kapitel 6 (Erfahrungspunkte).

Weiterführende Belohnungen

Möchten die Spieler die in diesem Abenteuer geführten Figuren weiterhin einsetzen, könnte es sich anbieten, dass die Spielleiterin ihnen nach den „normalen“ Regeln Erfahrungspunkte und andere Belohnungen gibt. Spielerfiguren in ABENTEUER 1880 lernen durch das Bestehen von Abenteuern hinzu und können so ihre Fertigkeiten verbessern und neue Fertigkeiten erlernen. Wie dies genau geht, ist jenseits des Platzes, den wir hier haben, aber zumindest verraten wir hier, wie viele **Erfahrungspunkte (EP)** die Spieler für *In geheimer Mission* erhalten. Wir wenden

Aber ... aber ... unser Flammenwerfer!

Oh, richtig. Vielleicht möchten die Abenteurer ja die Benutzung des Flammenwerfers erlernen. Nun ... nach den Vollregeln gälte die Fertigkeit *Flammenwerfer* als „schwere Waffenfertigkeit“. Und da kostet allein das Lernen (mit einem Erfolgswert von +5) bereits 400 EP. Keine der Figuren wird so viele Punkte aus diesem Abenteuer

ziehen können. Selbst wenn wir davon ausgehen, dass die Spielerfiguren ausführlich mit dem Gerät herumexperimentieren und dabei dem Lernen Wollenden auch noch ein **EW:Mechanik** gelingt, der die aufzubringende Summe halbiert, sind wir immer noch bei 200 EP. Da müsste wohl noch das eine oder andere Abenteuer folgen ...

Abbildungsverzeichnis

- S. 3 Sherlock Holmes und Doktor Watson
- S. 5 ein Kavallerieoffizier
- S. 6 eine Krankenschwester
- S. 7 ein Londoner Zeitungsjunge
- S. 9 Duell mit Sekundanten
- S. 10 Lauftraining für Olympia
- S. 11 der deutsche Arzt und Chemiker Paul Ehrlich
- S. 12 ein Intore-Krieger in Ruanda (Deutsch-Ostafrika) beim Hochsprung
- S. 13 Mensur bei einer deutschen Burschenschaft
- S. 16 Notizbücher aus *Bloomington's Illustrated 1886 Catalog*
- S. 17 ein Thermometer mit Streichholzhalter aus *Bloomington's Illustrated 1886 Catalog*
- S. 18 ein Panoramabild von London
- S. 21 Stadtplan der Londoner Innenstadt

- S. 23 Waterloo Bridge
- S. 24 Stadtverkehr in London
- S. 25 ein Haus im St Giles-Viertel
- S. 27 eine Kanalisationskreuzung unter Hammersmith
- S. 30 ein Fiedler-Flammenwerfer
- S. 31 eine Enzyklopädie aus dem Sears, Roebuck & Co.-Katalog von 1902
- S. 32 Würfelwerbung aus dem Sears, Roebuck & Co.-Katalog von 1902



Abkürzungsverzeichnis

AP	=	Ausdauerpunkte
Au	=	Aussehen
B	=	Bewegungsweite
EP	=	Erfahrungspunkte
EW	=	Erfolgswurf
Gs	=	Geschicklichkeit
Gw	=	Gewandtheit
In	=	Intelligenz
Ko	=	Konstitution
LP	=	Lebenspunkte
mT	=	mediales Talent
pA	=	persönliche Ausstrahlung
PW	=	Prüfwurf
Sb	=	Selbstbeherrschung
SG	=	Schicksalsgunst
St	=	Stärke
W%	=	Prozentwurf
Wk	=	Willenskraft
WM	=	Würfelmodifikation
WW	=	Widerstandswurf

Die Zeit der Großen Abenteuer wird wieder lebendig!

„Die einzige Pflicht, die wir der Geschichte gegenüber haben, ist die, sie umzuschreiben.“ (Oscar Wilde)

Der Klassiker zum Rollenspiel im ausgehenden 19. Jahrhundert ist wieder da – in neuem Gewand und mit überarbeiteten Regeln!

ABENTEUER 1880 ist ein eigenständiges Rollenspiel auf der Grundlage des erprobten MIDGARD-Regelsystems.



Jetzt neu:

*„Ich will nun ausführlich von Ägypten erzählen, weil es mehr wunderbare Dinge und erstaunliche Werke enthält, als alle anderen Länder.“
(aus *Historien*, Buch II von Herodot)*



Ägypten im Sommer 1882: In angespannter politischer Situation müssen die Abenteuerer in Alexandria einen geheimnisvollen Papyrus finden. Doch dies ist erst der Anfang einer aufregenden Geschichte, die sie durch fast ganz Ägypten führen und auf die Spur eines der größten Mythen der modernen Ägyptologie setzen wird ...

Zeitgenössische Reiseberichte und über 100 Bilder, Zeichnungen und Pläne sowie die Posterkarte Ägyptens von Sabine Weiss vermitteln auf einzigartige Weise die Atmosphäre des faszinierenden Landes am Nil.

www.midgard-1880.de
erhältlich bei www.branwensbasar.de