

SCORPIO



# Das Spiel des Schicksals

Eine ungewöhnliche Spielhilfe zum abenteuerlichen Rollenspiel

von Rainer Nagel

ANTARES  
Decl. 26° 11' 0" S. R. 16. 18. m

## Impressum

Effing Flying Green Pig Press unter Lizenz des Verlags für F&SF-Spiele, Stelzenberg  
 Copyright © 2014 by Dr. Rainer Nagel, Effing Flying Green Pig Press  
 Printed in Germany 2014; 1. Auflage

Autor: Rainer Nagel

Zierleiste: Aubrey Beardsley

Dank an: Elsa Franke, Katja Nickmann, Robert Nickmann

Meister-Kartenlegerin: Alexandra Velten

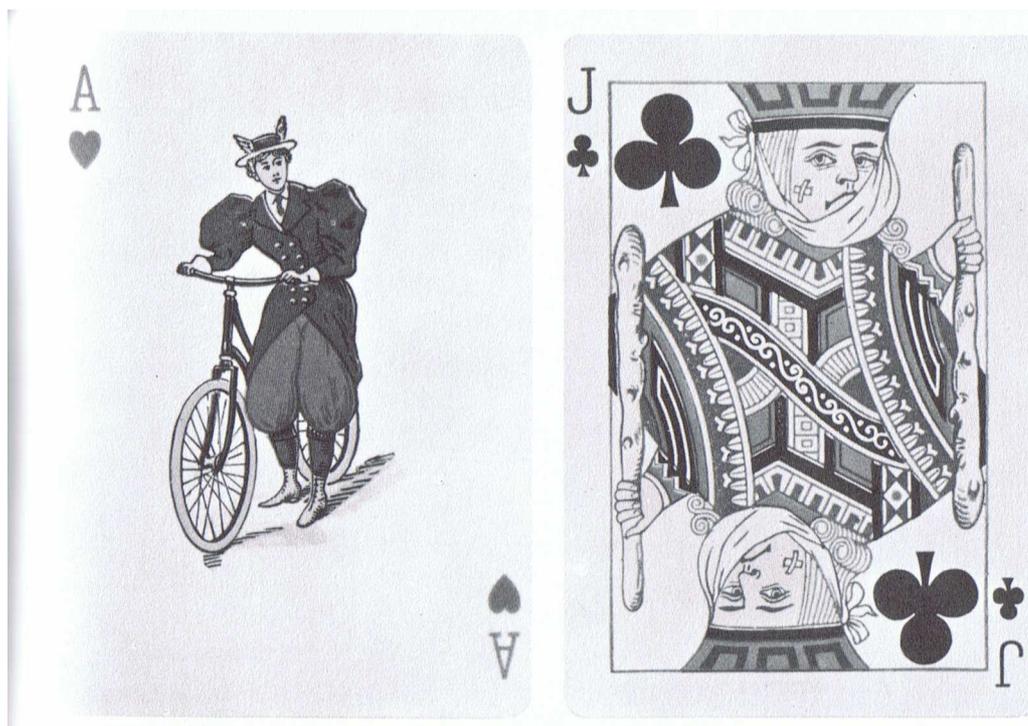
Die Grundidee des Kartensatzes ist an das *Drama Deck* des amerikanischen Rollenspiels *Torg – Roleplaying the Possibility Wars* (West End Games) von Greg Gorden, Douglas Kaufman und Bill Slavicsek (West End Games, 1990) angelehnt. Die Beispielabenteurer mit ihren Spielerinnen und Spielern tauchen zum ersten Mal in *Abenteuer 1880 für Einsteiger* auf. Nachtwanderer (im Original „Night Walker“) ist der Kurzgeschichte „Tales of the Night Walker“ von Grant S. Boucher in *Dragons Over England* (West End Games, 1992) entnommen. Reginald Davenport entstammt dem Grundregelwerk von *Torg – Roleplaying the Possibility Wars*

Auf Facebook unter Midgard Abenteuer 1880. Folgen Sie uns auf Twitter unter Abenteuer1880!

Bei diesem Produkt handelt es sich um eine Testversion der *Schicksalskarten*. Die Texte sowohl der Regeln als auch der Karten sind auf dem letzten Stand des in Arbeit befindlichen Produktes, die äußere Aufmachung hingegen natürlich nicht.

Wir hoffen, dass diese Karten trotzdem eifrig in Spielrunden eingesetzt werden. Da das Produkt noch in der Testphase ist, nehmen wir bis **31.01.2015** gern Spieltestbeschreibungen, Anmerkungen und Verbesserungswünsche entgegen!

Diese bitte schicken an: [rnagel@midgard-1880.de](mailto:rnagel@midgard-1880.de)



## Einleitung

„Und passend zu der Idee eines Feiertages, bestand er darauf, dass wir nach dem Essen Karten spielten.“

(der Erzähler in *War of the Worlds* von H.G. Wells)

*Das Spiel des Schicksals* ist eine Spielhilfe zu ABENTEUER 1880. Sie ist nicht notwendig, um aufregende Abenteuer in der Welt des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts zu erleben – aber sie macht Spielhandlungen um einiges farbenfroher und spannender.

Der Hauptzweck der beiliegenden 180 Spielkarten ist es, Spielerinnen und Spielern mehr Kontrolle darüber zu verleihen, was ihnen in der Spielwelt widerfährt. Sie vermögen durch Einsatz der Karten direkten Einfluss auf ihre Umgebung nehmen: Sie können die Ergebnisse von Würfelwürfen verbessern, gar wiederholen; gegen sie gerichtete Ergebnisse annullieren; im Abenteuer nicht im Skript eingeplante Hilfestellungen erhalten; und gar die Handlung um völlig neue Elemente ergänzen.

Die Spielleiterin muss sich darüber im Klaren sein, dass ihr bei Einsatz dieser Karten einiges an Kontrolle über ihr Abenteuer verloren geht. Ebenfalls kommt ein Mehraufwand an Improvisation auf sie zu – oder an Vorbereitung, falls sie bereits bei der Planung von Abenteuern auf mögliche Nebenhandlungen sowie die Auswirkung „kritischer“ Karten (*Nichts wie weg!* oder *Da kenne ich jemand!*) eingehen möchte. Zu berücksichtigen ist auch, dass eine Gruppe, denen diese Karten zur Verfügung stehen, den Herausforderungen eines

Abenteuers deutlich einfacher gewachsen sein wird als eine, die ohne den Kartensatz spielt.

Dann wiederum fördern die Karten nicht nur den Abenteuerfluss und erleichtern die Aufgabe der Spieler, sondern sie entfalten in ihren Kombinationsmöglichkeiten auch nicht zu unterschätzende taktische Elemente: Soll ich *Leuchtendes Beispiel!* jetzt ausspielen, weil ich weiß, dass mein Mitspieler sich die Karte mit *Meisterstrategie!* zurückholen kann? Greife ich jetzt an und spiele meine beiden *Auf in den Kampf!* auf den Wurf, oder hoffe ich, dass meine Mitspieler noch mehr *Hilfe naht!*-Karten ziehen? Spiele ich meine *Welch Drama!* jetzt aus, um den Schicksalspunkt einsetzen zu können, oder hoffe ich darauf, dass es auch so geht und ich am Ende des Abenteuers mehr Erfahrungspunkte bekomme?

Wir sind der Ansicht, dass der Spielspaß durch Einsatz der Schicksalskarten letztlich nur gewinnen kann.

Zu dieser Spielhilfe gehören 180 Karten sowie dieses Regelbüchlein. Weitere Karten sind für spätere Veröffentlichungen, als Internetpublikationen oder auch als Promoaktionen vorgesehen.

**Beispiel:** Die Beispiele enthalten häufig „Spoiler“ für bereits veröffentlichte Abenteuer (*Das Mädchen aus der Themse* und „In geheimer Mission“), sind also ggf. mit einer gewissen Vorsicht zu genießen.

Für die Karten brauchten wir Zitate. 180 Zitate. Als wir die hatten, haben wir die Quellen ausgezählt. Sie ergeben ganz interessante Einblicke in unsere Lesegewohnheiten. Nachstehend die Spitzenreiter:

*Flashman – Prinz von Dänemark* von George MacDonald Fraser – 13 Zitate

*Dracula* von Bram Stoker – 11 Zitate

*War Under Water* von Georges Le Faure – 8 Zitate

*All-Consuming Fire* von Andy Lane – 6 Zitate

*Die Flamme von Pharos* von Michael Peinkofer – 6 Zitate

Meyers Konversationslexikon (4. Auflage, 1885–1892) – 6 Zitate

*Im Schatten des Todes* von Elizabeth Peters – 5 Zitate

*Studie in Scharlachrot* von Arthur Conan Doyle – 5 Zitate

Die am häufigsten zitierte historische Persönlichkeit ist – völlig überraschend – Otto von Bismarck.

## Die Regeln

„Wenn ich dieses Spiel verliere, dann soll das nicht daran liegen, dass ich nicht alles gegeben hätte.“

(Mary Crawford in *Mansfield Park* von Jane Austen)

Nachstehend stellen wir die verschiedenen Kartentypen vor und befassen uns mit den Regeln für ihren Einsatz im Spiel.

## Anatomie einer Karte

„Ich habe zu meiner Zeit mit australischen Goldgräbern Napoleon um Goldstaub gespielt, auf einem Handelsschiff in der Südsee Siebzehn-und-vier und in einem Mietstall in Dodge City Poker, wobei die Pistolen auf der Tischdecke lagen – und bin bei alledem zusammen nicht so übers Ohr gehauen worden wie an einem einzigen Abend in einem Londoner Club.“

(Harry Flashman in *Flashman – Prinz von Dänemark* von George MacDonald Fraser)

(Harry Flashman in *Flashman – Prinz von Dänemark* von George MacDonald Fraser)

Alle 180 Schicksalskarten sind nach dem gleichen Muster aufgebaut:

<p>1</p> <p><b>Auf in den Kampf!</b></p> <p>[W]</p> <p>Du erhältst +2 auf einen direkt anstehenden Würfelwurf für eine <b>Kampf- oder Waffenfertigkeit.</b></p> <p>„Der ewige Friede ist ein Traum, und nicht einmal ein schöner, und der Krieg ist ein Glied in Gottes Weltordnung.“ (Graf von Moltke am 11. Dezember 1880 in einem Brief an J. C. Bluntschli)</p>	<p><b>Nummer</b></p> <p><b>Titel</b></p> <p><b>Symbol</b></p> <p><b>Spielwirkung</b></p> <p><b>Zitat</b></p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Oben auf der Karte steht eine **Nummer**. Diese hat keinerlei Spielfunktion, sondern ist einzig dazu da, die Karten durchzuzählen.

Der **Titel** hat ebenfalls keine direkte Spielfunktion, gibt aber einen ersten Hinweis auf die Funktion der Karte. Entscheidend ist immer der Kartentext!

Jede Karte enthält eines von vier **Symbolen**. Diese erläutern, wann und wie die Karte ausgespielt werden kann und was nach dem Ausspielen mit ihr geschieht. Mehr dazu erläutern wir im nächsten Abschnitt. Die Symbole und ihre Bedeutungen sind:

[W] Würfel **Aktionskarte** („Würfelkarte“)

[Z] Blitz **Handlungskarte** („Blitzkarte“)  
 [S] Stern **Hilfskarte** („Sternkarte“)  
 [B] Buch **Nebenhandlungskarte** („Buchkarte“)

Unterhalb des Symbols steht der **Kartentext**. Dieser beschreibt die Spielfunktion einer Karte. Die meisten Texte sind selbsterklärend; allerdings besprechen wir im Abschnitt *Das Kartensortiment* jede Karte ausführlich.

Den letzten Teil einer jeden Karte bildet ein **Zitat**. Dieses hat keinerlei Spielfunktion, soll aber Atmosphäre vermitteln – und den Spielerin einen Hinweis geben, wie die Karte im Rahmen einer atmosphärischen Beschreibung eingesetzt werden könnte.

## Einsatz der Karten

„*Sie spielen aus, Herr Stuart!*“  
(Phileas Fogg in *Reise um die Erde in achtzig Tagen* von Jules Verne)

Dieser Abschnitt beschäftigt sich damit, wie Spieler Karten erhalten, sie im Spiel einsetzen – und wann die neue Karten bekommen bzw. Karten abgeben müssen.

## Austeilen der Karten

Zu Beginn eines Abenteuers werden die 180 Karten gemischt; sie bilden dann einen **Zugstapel**, der in günstiger Griffreichweite für alle Mitspieler (ein-

schließlich der Spielleiterin) platziert wird. Bei 180 Karten empfehlen sich aus Stabilitätsgründen mehrere Zugstapel, wobei klar sein muss, welches der gerade aktuelle (Teil-) Stapel ist.

## Spiele mit weniger oder mit mehr Karten

Die Spielleiterin muss nicht alle Karten des Kartenstapels einsetzen. Vielleicht hat sie im laufenden Abenteuer keinerlei Verwendungen für bestimmte Nebenhandlungen – dann kann sie diese auch ebenso gut vor Spielbeginn aus dem Stapel nehmen. Vielleicht möchte sie nicht, dass den Spielern die 1880-Entsprechung von „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ zur Verfügung steht und nimmt deshalb *Nichts wie weg!* aus dem Spiel. Oder sie möchte nicht, dass die Spieler im Abenteuer „zufällig“ Ausrüstung finden oder ihre Finanzen erhöhen können – dann verschwinden *Schwarzmarkt!* und *Geldquelle!* unauffällig aus dem Stapel.

*Gefahr im Verzug!*, *Gescheitert!* und *Verwundet!* (s. Seite 16f.) benötigen eine bestimmte Art von kooperativer Spielweise, die möglicherweise nicht in jeder Gruppe gegeben ist. Sollte die Spielleiterin hier Bedenken haben, empfehlen wir, diese Karten zu entfernen.

Wer möchte, kann auch Karten aus einem zweiten Satz dazu nehmen – oder gar mit zwei kompletten Sätzen spielen. Dabei ist in erster Linie zu beachten, dass es Gründe gibt, warum bestimmte Karten nur einmal in einem Satz vertreten sind. Am deutlichsten ist dies bei den Nebenhandlungen: Es macht wenig Spaß, wenn plötzlich zwei Spieler mit Erzfeinden oder Verwechslungen herumlaufen – das verwässert die eigentliche Handlung nur. Zwei Möglichkeiten zur Flucht machen ein Abenteuer deutlich ungefährlicher, zwei Geldquellen können unerwünschte Folgen haben („Ein Haus haben wir schon, jetzt kaufen wir uns noch ...“). Sofern sich die Spielleiterin dieser Problematiken bewusst ist, spricht aber nichts gegen das Einsetzen zweier Kartensätze zusammen. Man muss dann halt nur noch halb so oft neu durchmischen ...



Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler **4 Karten verdeckt** vom Zugstapel. Es steht den Spielern jederzeit frei, ihren Mitspieler die gezogenen Karten zu zeigen, wobei kein Zwang zur Gegenseitigkeit besteht – wenn Claudia Andreas ihre Karten zeigt, heißt das noch lange nicht, dass auch Andreas Claudia seine Karten zeigen muss! Wird die gleiche Karte mehrmals gezogen, ist dies kein Problem. Entsprechend steht es jedem Spieler frei, die Karten offen oder verdeckt vor sich abzulegen. Auch die Spielleiterin hat kein Anrecht darauf, die Karten ihrer Spieler zu kennen! Sie muss natürlich vor dem Einsatz bestimmter Karten konsultiert werden, aber bis es soweit ist, steht es jedem Spieler frei, seine Hand vor ihr geheim zu halten.

Zu überprüfen ist **sofort**, ob sich unter den gezogenen Karten eine **Nebenhandlungskarte**

(Karte mit Buchsymbol) befindet. Ist dies der Fall, muss der Spieler **umgehend** entscheiden, ob er die Karte ausspielen möchte oder nicht. Ebenfalls muss die Spielleiterin direkt entscheiden, ob sie die Zusatzhandlung in ihr Abenteuer einbauen möchte. Trifft beides zu, wird die Karte ausgelegt, und der

Spieler harrt der Dinge, die da kommen mögen. Lehnen Spieler oder Spielleiterin die Nebenhandlung ab, wird die Karte offen abgelegt, und der Spieler zieht **zwei** neue Karten. Dass er dadurch mehr als vier Karten auf der Hand hält, ist einstweilen kein Problem.

### Mögliche Probleme zu Spielbeginn

Es ist theoretisch möglich, dass sich bereits an dieser Stelle ein Mitspieler eine abgelegte „Buchkarte“ mittels *Meisterstrategie!* zurückholt. Dies sollte die Spielleiterin zulassen, auch wenn sich daraus eine „Aufrüstungsspirale“ entwickeln könnte: Nebenhandlung ablehnen – ablegen – zwei Ersatzkarten ziehen – mit *Meisterstrategie!* zurückholen – ablehnen – ablegen – zwei Ersatzkarten ziehen ... Es gibt nur vier Karten vom Typ *Meisterstrategie!*, und wenn die Spieler sie so früh im Spiel einsetzen, schaden sie sich eher selbst. Entsprechend sollte die Spielleiterin, gerade im frühen Stadium des Einsatzes der Karten, von dieser Taktik abraten. Immerhin passiert in der Anfangsszene noch nicht so viel, und an ihrem Ende muss ja wieder auf vier Karten reduziert werden.

Auch *Und jetzt alle zusammen!* kann theoretisch schon vor Spielbeginn eingesetzt werden. Auch das ist eher die Verschwendung einer zum Höhepunkt eines Abenteuers wichtigen Karte als eine zu große Bevorteilung der Spieler zu Spielbeginn. Auch hier sollte sich die Spielleiterin warnend äußern.

### Zusatzregel: Alternative Kartenzahlen

Die obigen Regeln gehen davon aus, dass vier Karten einen schönen Spielfluss ermöglichen. Sie gehen ebenfalls davon aus, dass entweder das Abenteuer oder die Spielleiterin auf unterschiedlich große Gruppen reagieren – siehe z.B. *Das Mädchen aus der Themse* auf Seite 58 zur Anpassung von Gegnern an verschiedene Gruppengrößen.

Nun mag es aber sein, dass die Spielleiterin andere Vorstellungen zu diesem Thema oder sich keine Gedanken dazu gemacht hat, oder dass das Abenteuer keine Binnendifferenzierung vorsieht. In solchen Fällen kann man die Zahl der Karten von der Zahl der Spieler abhängig machen:

3 Spieler	6 Karten
4 Spieler	5 Karten
5 Spieler	4 Karten
6 Spieler	3 Karten

### Können auch Nichtspielerfiguren Karten erhalten?

In aller epischen Kürze: nein. Schicksalskarten sind dazu da, den Spielern mehr Kontrolle über das Abenteuer ermöglichen. Befinden sich Nichtspielerfiguren in der Gruppe, kann die Spielleiterin allerdings zulassen, dass ein Spieler, der eine Nichtspielerfigur kontrolliert, seine eigenen Karten auch für diese Figur ausspielen kann.

Die einzige Ausnahme zu dieser Regel liegt vor, wenn ein Spieler (aus welchen Gründen auch immer) nur eine Nichtspielerfigur führt, diese für ihn also der eigentliche Handlungsträger im Abenteuer ist. Dann greifen alle Regeln zum Einsatz der Karten wie bei einem Abenteuerer.

## Das Tauschen von Karten

Solange sich die Gruppe **nicht im Kampf** befindet, können die Spieler jederzeit Karten untereinander tauschen. Getauscht werden muss im **Verhältnis 1:1**, d.h. wenn Katja Robert eine Karte gibt, muss Robert Katja eine Karte zurückgeben. Es können mehrere Karten getauscht werden, sofern die 1:1-Regel eingehalten wird. Ein Kartentausch kann auch nach einem Würfelwurf erfolgen, **bevor** das Ergebnis feststeht.

Bei jedem Kartentausch sollten sich die beteiligten Spieler überlegen, wie sie spielintern das Tauschen der Karten durch das Verhalten ihrer Abenteurer erklären können.

**Beispiel:** Die Gruppe befindet sich auf einem Marsch durch die anatolische Wildnis. Die Nahrungsmittel werden knapp. Roberts britischer Kavallerieoffizier George Power (*Überleben*+8) wird auf die Jagd geschickt. Robert würfelt 11, sieht sich also bei einem Endergebnis von **19** – vermutlich zu wenig. Niemand in der Gruppe hat eine *Hilfe naht!* - Karte, aber Claudia hat *Überlebenskünstler!* auf der Hand. Diese Karte bietet sie Robert an.

Spielleiterin Alexandra hat nichts dagegen, erwartet aber, dass Claudia den Tausch rollenspielerisch begründet.

Als sich also George Power zwei Stunden später ermattet ans Lagerfeuer setzt, um von seinem Misserfolg zu berichten, erklärt ihm Claudias amerikanische Journalistin Carla Franklins: „Ich habe mal gelesen, dass die anatolische Bergziege im Sommer tagsüber ruht und nur nachts aktiv ist. Es ist gerade dunkel geworden – vielleicht versuchst du es jetzt noch einmal?“ Die Karte wechselt den Besitzer (Claudia erhält *Ich kann gut mit Menschen umgehen!* dafür), Robert spielt die Karte aus, und eine Stunde später ist George mit dem Gesamtergebnis von **21** unter einer erlegten Ziege wieder da.

Im Kampf (oder jeder anderen Art von Aktion, die in Kampfrunden abgewickelt wird) können Karten nur durch die Spielwirkung anderer Karten (in erster Linie *Und jetzt alle zusammen!*) den Besitzer wechseln.

## Das Ausspielen von Karten

Sofern auf einer Karte nichts anderes erwähnt ist, kann man grundsätzlich jede Karte zu jeder Zeit spielen. Man kann mehrere Karten zugleich ausspielen und eigene Karten als „Reaktion“ auf die Karten anderer Spieler spielen. Es ist ausdrücklich erlaubt, sich vor dem Ausspielen von Karten untereinander abzusprechen – gerade in schwierigen Kampfsituationen kann dies entscheidend sein!

**Beispiel:** Katjas Agentin möchte sich verkleiden, um unerkannt in Kairo zu spionieren. Das ist nicht einfach, und sie traut ihrem *Verkleiden* +7 nur bedingt. Ihre derzeitigen Schicksalskarten sind: *Alleskönner!*, *Ein Blick für Details!*, *Ich kann gut mit Menschen umgehen!* und *Meisterstrategie!*. Noch während sie sich vorbereitet, spielt Andreas' französischer Kolonialdiplomate beim Einholen von Informationen *Ich kann gut mit Menschen umgehen!*. Katja holt sich die abgelegte Karte mit *Meisterstrategie!* zurück und fühlt sich nun optimal vorbereitet. Als sie Kairo betritt, legt sie *Ein Blick für Details!* aus. Und tatsächlich – kurz vor dem Erreichen ihres Zieles teilt die Spielleiterin ihr mit, dass sie das Interesse eines Wächters geweckt habe (und zieht *Ein Blick für Details!* ein). Für Katjas Agentin wird nun ein Wett-

bewerb *Verkleiden* gegen die ihr unbekannteste Fertigkeit der Nichtspielerfigur fällig. Beherrscht diese *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen*, oder setzt sie nur *Sehen* ein? Katja weiß es nicht, aber ihr ist die Sache zu riskant. Sie würfelt zwar eine 13, setzt aber vorsichtshalber alle drei Karten hinter ihren Wurf, für einen Gesamtbonus von +6 – und bleibt unerkannt.

**Beispiel:** Unsere vier Helden stehen kurz vor einem Kampf gegen einen überlegenen Gegner. Sie beschließen, ihn so bald wie möglich mit Fernkampfwaffen unter Beschuss zu nehmen. Die einzigen Abenteurer mit Schusswaffen sind Roberts Offizier und Claudias Journalistin (und die hat nur einen Derringer). Während der Gegner anmarschiert, hält die Gruppe Kriegsrat und studiert ihre Karten. Es gibt insgesamt drei Mal *Auf in den Kampf!*; davon landen zwei bei Robert und eine bei Claudia. Da Robert die Waffe mit dem höchsten Schadenswert hat, bekommt er den einzigen vorhandenen *Gnadestoff!*. *Unser Held!*, eine Karte, die er von Anfang an schon hatte, rundet seine vier Karten ab. Bei Claudia landet zudem eine weitere Karte *Unser Held!*, dazu hat sie je einmal *Günstige Umstände!* und *Ha! Vorbei!*. Bei Katjas Agentin

verbleiben zwei derzeit nicht benötigte *Das weiß ich!*, eine *Hilfe naht!* und ein *Wunder der Medizin!*. Auch Andreas' Kolonialdiplom hat *Hilfe naht!* erhalten, dazu *Günstige Umstände!*, *Und jetzt alle zusammen!* (womit er die beiden erstgenannten Karten notfalls verteilen kann) und die gerade nicht ganz so nützliche *Überlebenskünstler!*. Der Kampf kann beginnen!

Nach Möglichkeit sollte ein Spieler beim Auspielen einer Karte eine kurze rollenspielerische Beschreibung der Kartenwirkung geben. Er kann sich dabei am Kartentitel und am Zitat orientieren, muss dies aber nicht tun.

Das oben auf der Karte abgedruckte Symbol gibt einen Hinweis auf ihre Ausspielmöglichkeiten:



### [W] = Würfel

**Aktionskarte:** Diese Karte wird im Umfeld eines anstehenden Wurfes gespielt und danach abgelegt. Sofern auf der Karte nichts Gegenteiliges erwähnt wird, kann die Karte nach Belieben **vor** oder **nach** dem Wurf gespielt werden. Allerdings muss der Spieler die Entscheidung treffen, **bevor** die Spielleiterin ihm das Ergebnis des Wurfes mitteilt.

**Beispiel:** Im obigen Beispiel schießt Robert auf den ersten Angreifer. Er will abwarten, wie der Wurf wird, entscheidet sich also, seine *Auf in den Kampf!* erst nach dem Würfeln zu spielen – falls überhaupt. Er würfelt eine 12, was mit seinem *Revolver+7* nicht treffen würde. Also spielt er beide *Auf in den Kampf!* direkt auch und kann sich zumindest eines leichten Treffers sicher sein. „Ich warte noch einen Moment ... noch einen ... und ziele *ganz* genau ...“

### [Z] = Blitz

**Handlungskarte:** Diese Karte entfaltet direkt beim Auspielen ihre Wirkung und landet dann auf dem Ablagestapel. Sofern auf der Karte nichts

Gegenteiliges erwähnt wird, kann die Karte nach Belieben **vor** oder **nach** einem Wurf gespielt werden.

**Beispiel:** Robert hat mit seinem Schuss nicht nur getroffen – der Beschreibung der Spielleiterin nach scheint es ein schwerer Treffer zu sein! Robert würfelt eine 4 für den Schaden, was bei einem Revolver einen Gesamtschaden von **6** ergibt. Er entschließt sich, den Schaden durch

*Gnadenstoß!* um weitere **2** Punkte zu erhöhen – die meisten Gegner dürften damit mehr als die Hälfte ihrer LP verlieren! „Ich sagte ja, dass ich ganz genau ziele ... mitten auf die Brust, so ein bisschen nach rechts ...“

### [S] = Stern

**Hilfskarte:** Wird eine solche Karte ausgespielt, legt der Spieler sie offen vor sich aus, so dass die Spielleiterin sie einsehen kann. Es liegt nun an der Spielleiterin, sich zu überlegen, ob und wie sie diese Karte ins Spiel einbauen kann. Sie muss das nicht tun, sollte sich aber nach Möglichkeit bemühen, die Karte sinnvoll ins Spielgeschehen einzubeziehen. Sobald dies geschieht, wird die Karte abgelegt, und ihre von der Spielleiterin beschriebene Wirkung tritt ein. Diese sollte grob dem Kartentext entsprechen, muss dies aber nicht im Wortsinne tun. Ausgespielte *Hilfskarten* zählen nicht gegen das Kartenlimit eines Spielers! Sobald eine Hilfskarte „eingelöst“ wird, wandert sie auf den Ablagestapel, kann also mit *Meisterstrategie!* zurückgeholt werden; solange sie offen ausliegt, ist das nicht möglich.

**Beispiel:** Claudia hingegen hat im gleichen Kampf weniger Glück – ihr erster Schuss geht mit einer gewürfelten 6 daneben, da hülfte auch *Auf in den Kampf!* nichts. Da die ausgearbeitete Strategie aber darauf beruht, möglichst viele Gegner frühzeitig auszuschalten, spielt sie *Unser Held!*, um ihren Wurf zu wiederholen. „Die Nachrichten über meinen Fehlschuss waren ziemlich übertrieben ...“

Falls der Spieler dies möchte, kann er eine ausgespielte Hilfskarte auch wieder auf die Hand nehmen (zum Beispiel, wenn die gesuchte Information mittlerweile auf andere Art und Weise in Erfahrung gebracht wurde, oder weil das Thema unwichtig geworden ist). Dies ist dann nicht mehr im Spiel und wird auf die Kartenobergrenze angerechnet.

### [B] = Buch

**Nebenhandlungskarte:** Durch das Einsetzen einer „Buchkarte“ kann der Spieler die laufende Handlung um eine Nebenhandlung erweitern, in deren Mittelpunkt seiner Figur steht. Die Spielleiterin muss dazu ihre Zustimmung erteilen, da sie die neuen Handlungselemente in das Abenteuer einarbeiten muss. Lehnt die Spielleiterin den Einsatz einer Nebenhandlung ab, oder möchte der Spieler die Karte nicht einsetzen, wird die Karte abgelegt und der Spieler zieht zwei Ersatzkarten. Wird eine Nebenhandlung ins Spiel eingebaut und findet angemessene Berücksichtigung (Entscheidung der Spielleiterin), erhält der Spieler am Ende des Abenteuers zusätzlich **30 EP** oder **3** zusätzliche **Punkte Ruhm** oder **Ruch** oder eine entsprechende Mischung aus diesen Möglichkeiten. Auch abgelehnte Nebenhandlungskarte dürfen mit *Meisterstrategie!* zurück auf die Hand geholt

werden, trotz der daraus möglicherweise resultierenden „Aufrüstungsspirale“ (s. Seite 6).

**Beispiel:** Aufgrund seines Treffers darf Robert eine neue Karte ziehen (s. Seite 11). Er zieht *Oh, diese Gefühle!*, womit er in der jetzigen Situation natürlich gar nichts anfangen kann. Er fragt die Spielleiterin also gar nicht erst, ob sie die Nebenhandlung einbauen könne, sondern legt die Karte direkt ab, um zwei neue ziehen zu können. Er erhält einen weiteren *Gnadenstoß!* sowie *Naturtalent!*. Da seine angeborene Fertigkeit *Wachgabe* ist, ist letztere gerade nicht so nützlich, aber der *Gnadenstoß!* passt gut. „Ich weiß nicht so wirklich, warum, aber in der Hitze des Kampfs fällt mir plötzlich eine alte Flamme ein. Aber sofort verdränge ich den Gedanken wieder und konzentriere mich auf die Gegner ...“

Ausgespielte Karten werden stets **offen** auf den Ablagestapel gelegt, damit Spieler mit *Meisterstrategie!* die Möglichkeit haben, die Karte „zurück-zuholen“.

Ein Spieler sollte nie mehr als eine Nebenhandlung auf einmal „laufen“ haben, da das Abenteuer sonst zu sehr zerfasert und vor lauter „Sonstigem“ untergeht. Dies gilt auch dann, wenn die Nebenhandlung mit *Hört das denn nie auf!* permanent gemacht wurde.

## Szenen und das Nachziehen von Karten

Für unsere Zwecke sind Rollenspielabenteuer in **Szenen** unterteilt. Was genau eine Szene ist, unterliegt letzten Endes der Beurteilung der Spielleiterin. Als grundlegende Definition kann gelten, dass eine Szene eine an sich abgeschlossene Teilhandlung des Abenteurers an einem bestimmten Schauplatz ist. Eine thematisch geschlossene Abfolge von zusammenhängenden Szene könnte man einen **Akt** nennen; diese Einheit spielt allerdings für unsere Kartenregeln keine Rolle. Die genaue Festlegung trifft im Zweifelsfall die Spielleiterin.

In einem veröffentlichten Abenteuer gilt als Szene jeder Abschnitt, der mit einer fett gedruckten Überschrift beginnt. Kapitel (mit Überschriften in größeren Lettern) gälten dann als Akte.

**Beispiel:** Sehen wir uns *Das Mädchen aus der Themse* an. Auf Seite 47 beginnt der Akt *Dolche im Dunkeln*. Alles, was hier passiert, gilt als eine Szene. Im Prinzip ist dies der Angriff der Shiva-Kultisten. Die nächste Szene wäre die optionale *Da haben wir uns wohl etwas übernommen ...*, die den Kampf durch eine zusätzliche Entwicklung bereichert (und die man

statt als zusätzliche Szene ebenso gut als Auswirkung der Karte *Nichts wie weg!* ansehen könnte – s. Seite 17) . Die nächste Szene wäre *Die schnappen wir uns!*, während *Letztes Versteck eines Schurken* die letzte Szene dieses Akts darstellt.

Die Szene ist die Grundeinheit für das Erneuern der Kartenhände. Während einer Szene kann man nur unter sehr bestimmten Umständen Karten nachziehen (s.u.). In der Regel gilt: Wer in einer Szene alle Karten ausgespielt hat, muss den Rest der Szene ohne Karten auskommen!

Am Ende einer Szene kann jeder Spieler nach Belieben Karten ablegen und dann, vor dem Beginn der nächsten Szene, auf die **Kartenobergrenze** aufstocken, d.h. entsprechend viele Karten nachziehen, bis man die Höchstzahl der erlaubten Karten auf der Hand hat. Es gelten die auf Seite 9 erwähnten Regelungen für den Umgang mit gezogenen Nebenhandlungskarten usw. Abgelegte Karten werden auch jetzt **offen** auf den Ablagestapel gelegt, damit Spieler mit *Meisterstrategie!* die Möglichkeit haben, die Karte „zurückzuholen“.

### Die Kartenobergrenze

Unter normalen Umständen liegt die Kartenobergrenze bei **4 Karten**, also der Anzahl an Karten, die man zu Spielbeginn zieht. Wird mit den Zusatzregeln im Kasten *Alternative Kartenzahlen* gespielt, gilt die dort durch die Gruppengröße bestimmte Zahl als Kartenobergrenze.

Kommt es innerhalb einer längeren Szene zu einem **Kampf**, kann dieser als eigene Szene angesehen werden. In diesem Fall dürfen die Spieler vor Beginn des Kampfes ihre Kartenhände nach den gerade genannten Regeln auffüllen, bevor es zur ersten Kampfrunde kommt. Am Ende eines Kampfes gilt das Gleiche wieder – auch wenn der Kampf mitten in der Szene stattfand und die Szene danach ohne Ortswechsel weitergeht.

**Beispiel:** „In geheimer Mission“, veröffentlicht in *Abenteuer 1880 für Einsteiger*, sieht die Abenteurer im Abschnitt *Wächter der geheimen Bibliothek* auf der Suche nach dem Zugang zur Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften. Zu Beginn dieser Szene stocken alle Spieler

ihre Hände auf die Kartenobergrenze auf. Eine kritische Stelle in dieser Szene ist das Zusammentreffen mit den Wächtern. Kommt es nicht zum Kampf, werden auch keine Karten aufgefüllt, und die Spieler müssen mit ihren Karten klarkommen, bis sie in die Bibliothek eindringen oder sich an einer alternativen Handlungsoption versuchen. Kommt es aber zum Kampf mit den Wächtern, wird sofort auf die Kartenobergrenze aufgestockt, und erst dann wird die Initiative ausgewürfelt. Am Ende des Kampfes wird wieder auf die Kartenobergrenze aufgestockt, auch wenn die Gruppe sich immer noch in Theed Street befindet.



## Wie man Karten hinzugewinnt

Vom Auffrischen der Kartenhand am Ende einer Szene abgesehen, gibt es eine weitere Möglichkeit, an Karten zu kommen: Wenn eine Karte mit dem [W]-Symbol erfolgreich eingesetzt wird (d.h. der daran gebundene Wurf gelingt, egal ob aufgrund der Wirkung der Karte oder ohne), kann der Spieler **sofort** eine neue Karte ziehen, die direkt auf die Hand kommt. Setzt man auf einen Wurf mehr als eine Aktionskarte ein, darf man im Erfolgsfall trotzdem nur eine neue Karte ziehen!

**Beispiel:** Im Beispiel auf Seite 8 hat Robert durch den Einsatz von zwei *Auf in den Kampf!*-Karten einen Gegner getroffen. Er darf direkt eine neue Karte ziehen.

Dadurch kann im Verlauf einer Szene die Kartenzahl die Kartenobergrenze übersteigen. Dies ist nicht weiter tragisch. In solchen Fällen wird am Ende einer Szene nicht auf die Kartenobergrenze aufgestockt, sondern es werden entsprechend viele Karten abgelegt, bis die Kartenobergrenze erreicht ist. Die Wahl der abzulegenden Karten liegt beim Spieler.

## Wie man Karten verlieren kann

Neben dem Ausspielen und dem Ablegen von Karten am Ende einer Runde gibt es noch eine dritte Möglichkeit, wie man Karten verlieren kann.

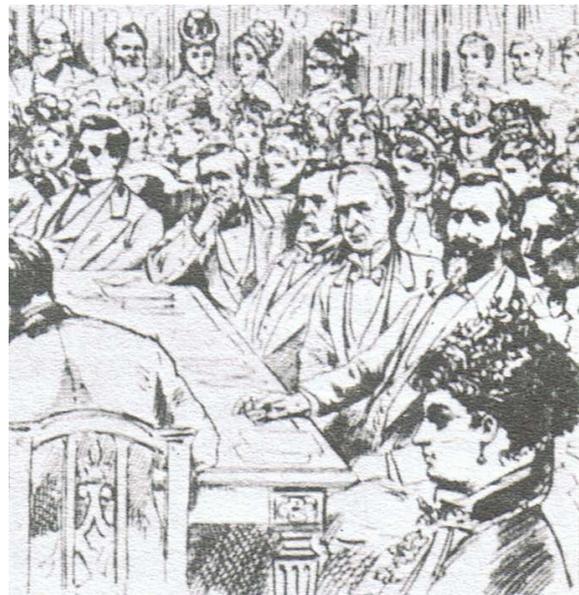
Fällt bei einem Wurf eines Spielers eine **1**, oder bei einem Wurf der Spielleiterin gegen einen Spieler eine **20**, kann sich die Spielleiterin entscheiden, auf die Folgen des kritischen Erfolgs oder des kritischen Fehlschlags zu verzichten und statt dessen dem Spieler eine Karte wegzunehmen. Die Spielleiterin zieht die wegzunehmende Karte **immer** nach dem Zufallsprinzip; hat ein Spieler seine Karten offen ausliegen, nimmt er sie auf die Hand und mischt durch, bevor gezogen wird. Die Spielleiterin darf auf diese Art **keine** ausgespielte Hilfskarte „einziehen“!

Es ist **nicht** möglich, anderen Spielern Karten wegzunehmen!

Die Kartenobergrenze kann auch durch die Auswirkung anderer Karten (in erster Linie *Meisterstrategie!*) überschritten werden. auch hier gilt, dass am Ende der Szene ggf. wieder auf die Kartenobergrenze abgestockt wird.

Eine weitere Möglichkeit des Kartengewinns besteht, wenn ein Spieler bei der Anwendung einer Fertigkeit eine natürliche **20** würfelt. In diesem Fall hat er die Möglichkeit, eine neue Karte zu ziehen, statt die Sonderwirkung der 20 in Anspruch zu nehmen.

**Beispiel:** Roberts Figur ist noch mehrmals in diesem Kampf erfolgreich, und bei einer 20 bei einem Wurf auf Abwehr verzichtet Robert auf den Wurf nach *Tabelle 3* auf Seite 42 des *Buches der Regeln*, sondern zieht eine zusätzliche Karte. Da mittlerweile Andreas seine *Und jetzt alle zusammen!* eingesetzt hat, steht Robert am Ende des Kampfes mit fünf Karten da. Eine davon muss er nun ablegen, bevor es weitergehen kann.



## Was mit Karten am Spielende geschieht

Ist eine Spielsitzung an ihrem Ende angelangt, aber das Abenteuer noch nicht beendet, behalten alle Spieler ihre Karten. Es ist sinnvoll, mit dem Ende einer Szene aufzuhören, damit noch einmal aufgestockt werden kann. Die Spieler können die Karten entweder tatsächlich bis zur nächsten Sitzung behalten, oder sie schreiben sich die Nummern der Karten auf und geben diese der Spielleiterin. Auch über ausliegende Hilfs- und Nebenhandlungskarten muss entsprechend Buch ge-

führt werden. Ausgespielte Sternkarten bleiben auch nach dem Ende einer Szene ausliegen.

Am Ende eines Abenteuers geben alle Spieler ihre Karten ab, um zu Beginn des nächsten Abenteuers neu zu ziehen. Ausliegende, aber nicht „eingelöste“ Hilfskarten verfallen und kommen auf den Ablagestapel. Nebenhandlungskarten können nur dann über ein Abenteuer hinaus aktiv bleiben, wenn die Karte *Hört das denn nie auf!* sie permanent gemacht hat.

### Zusatzregel: Weiterführen von Karten

Wer größeren Wert auf Kontinuität legt, kann sich entscheiden, die aktuellen Karten in das nächste Abenteuer zu übertragen. Dies sollte zwischen Spielern und Spielleiterin abgesprochen werden. Einigen Spielern mag dies entgegen kommen, da sie gerade mit Hilfskarten über längere Zeiträume planen können. Und manchmal findet man bei wirklich guten Handlungskarten trotz aller Bemühungen nicht den passenden Einsatzmoment im Abenteuer, scheut sich aber, die Karte abzugeben – wer trennt sich schon freiwillig von einer der wenigen *Ha! Vorbei!*? Ausliegende Sternkarten kommen bei Anwendung dieser Zusatzregel zurück auf die Hand, und der Spieler muss ggf. auf vier abstocken.

Natürlich spricht auch nichts dagegen, wenn die Spielleiterin eine Nebenhandlung in Folgeabenteuer mit einbezieht, auch ohne dass sie formal zu einem Kampagnenelement geworden ist. Solange sich Spieler und Spielleiterin da einig sind, ist alles in Ordnung.

## Das Kartensortiment

*„Grotesk und närrisch wie das dem nüchternen Leser erscheinen mag, ist es doch vollkommen wahr, und noch bemerkenswerter ist, dass ich dieses Spiel sowie eine andere, die wir spielten, äußerst interessant fand,“*

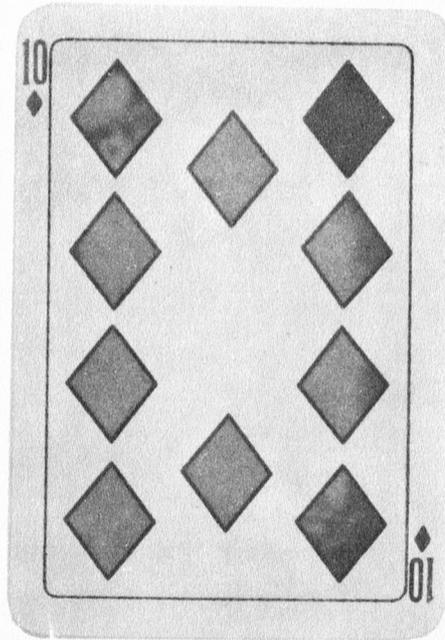
(der Erzähler in *War of the Worlds* von H.G. Wells)

Nachstehend listen wir in alphabetischer Reihenfolge alle Schicksalskarten pro Kartentyp auf und geben notwendige Erläuterungen und Anmerkungen zu Einsatz und Regelwirkungen.

### [W] Würfelkarten

*Alleskönner!* (10x): Diese Karte ergibt einen Bonus von +2, der auf einen beliebigen **Würfelwurf mit dem W20** angerechnet werden kann, bei dem es um die Anwendung einer Fertigkeit geht (Erfolgswurf oder Widerstandswurf). Es empfiehlt sich, die Karte nach dem Wurf zu spielen, um ihre Wirkung besser einschätzen zu können. Der Spieler muss sich entscheiden, ob er die Karte spielt, bevor er das Ergeb-

nis des Wurfes kennt – ist das Endergebnis von 21 auch ohne die Karte erfolgreich, oder kommen noch Abzüge hinzu, von denen der Spieler nichts weiß? Das Ausspielen der Karte ermöglicht bei erfolgreichem Würfelwurf das Nachziehen einer neuen Karte. Es ist ausdrücklich möglich, die Karte auf einen bereits erfolgreichen Wurf zu spielen, um nachziehen zu können.



*Auf in den Kampf!* (10x), *Dafür habe ich trainiert!* (10x), *Das weiß ich!* (10x), *Ich kann gut mit Menschen umgehen!* (10x): Für diese vier Karten gilt sinngemäß das Gleiche wie für *Alleskönner!*; allerdings wirken sie nur auf Fertigkeiten der jeweiligen Fertigungsgruppe, die auf der Karte abgedruckt ist.

*Günstige Umstände!* (12x): Diese Karte verbessert einen beliebigen **Prüfwurf** um 10 Prozentpunkte. Auch hier muss sich der Spieler zum Einsatz der

Karte entscheiden, bevor die Auswirkung des Prüfwurfs bekannt werden, also bevor eventuelle Modifikationen eingerechnet werden. Auch diese Karte kann sowohl vor als auch nach dem Wurf gespielt werden. Sie ist auch bei **Geistesblitzen** und **Kraftakten** anwendbar.

*Naturtalent!* (4x): Für diese Karte gilt sinngemäß das Gleiche wie für *Alleskönner!*; allerdings wirkt sie nur auf angeborene Fertigkeiten.

*Überlebenskünstler!* (4x): Für diese Karte gelten sowohl die unter *Alleskönner!* als auch die die unter *Günstige Umstände!* beschriebenen Anmerkungen, allerdings auf eine sehr spezielle Situation bezogen. Sie wirkt indes nicht nur auf den Einsatz von *Überleben*, sondern auch jede andere Fertigkeit, die in einer Überlebens- oder Entbehrungssituation (s.

## [Z] Handlungskarten

*Carpe diem!* (4x): Der ausspielende Abenteurer gewinnt in der bevorstehenden Kampfrunde automatisch die Initiative, ungeachtet des Wurfes der Gegenseite – sie schlägt selbst eine natürliche 20! Die Karte kann auch nach einem bereits erfolgten Initiativwurf noch gespielt werden, sofern der Kampf noch nicht begonnen hat. Man muss *Kampftaktik* nicht gelernt haben, um diese Karte zu spielen; allerdings erhalten Abenteurer, die die Fertigkeit beherrschen, beim Ausspielen der Karte die Erfahrungspunkte für einen im Wettbewerb errungenen großen Vorteil (6 EP) sowie den anfallenden Praxispunkt.

*Eile mit großer Hast!* (6x), *Eile mit Hast!* (4x), *Eile mit Weile!* (2x): Diese drei Karten ermöglichen es dem Abenteurer, in einer Runde eine zusätzliche Handlung **zu einem beliebigen Zeitpunkt** durchzuführen – der Abenteurer muss mit der Zusatzhandlung also nicht warten, bis er laut Handlungsrang an der Reihe wäre! Die Handlung kann direkt vor oder nach seiner eigenen Handlung sein, oder sie kann direkt vor oder nach der Handlung einer anderen Figur (egal ob Freund oder Feind) stattfinden. Die „eigentliche“ Handlung findet auf jeden Fall zum Zeitpunkt statt, der durch den Handlungsrang festgelegt ist. Die Karten unterscheiden sich ansonsten nur in den Abzügen, die es auf die Zusatzhandlung gibt (in der Reihenfolge der Auflistung hier: **-4, -2, 0**).

*DausendDodeDrolle* 26) zum Einsatz gebracht werden kann, also z.B. *Erste Hilfe*. Sie kann auch Zähigkeitswürfe erleichtern. Der Spieler muss sich beim Ausspielen der Karte entscheiden, ob er einen Prüfwurf oder einen Erfolgswurf/Widerstandswurf beeinflussen möchte.

*Ein leuchtendes Beispiel!* (3x): Die Figur hält eine kurze, motivierende Rede oder geht mit einer inspirierenden Handlung voran. Dies muntert die Gefährten so auf, dass sie **sofort 1W6+2 AP** hinzu gewinnen. Werden zwei (oder 3) dieser Karten zusammen gespielt, erhöhen sich die hinzu gewonnenen AP auf 2W6+4 (3W6+6). Die AP-Höchstwerte dürfen natürlich nicht überschritten werden.

*Für die Katz!* (1x): Mit dieser Karte hindert man einen Gegner daran, in der laufenden Kampfrunde aktiv zu handeln. Sie muss ausgespielt werden, bevor der Gegner seine Handlung durchgeführt hat; er darf sie aber bereits angesagt haben. Das Ziel ist nicht wehrlos und darf sich normal verteidigen. Die Karte kann zu jeder Zeit ausgespielt werden und entfaltet ihre Wirkung, auch ohne dass tatsächlich eine Katze in der Nähe ist. Befindet sich im Spielverlauf aber tatsächlich eine Katze vor Ort, die zu diesem Zwecke in das Spielgeschehen eingebaut werden kann, darf der ausspielende Spieler direkt eine neue Karte ziehen.

*Gnadenstoß!* (8x): Ein gerade abgelegter Schadenswurf erhöht sich um **2 Punkte**. Auch diese Karte kann vor oder nach dem Wurf gespielt werden. Werden zwei (drei, vier usw.) dieser Karten auf einen Schadenswurf ausgespielt, erhöht sich der Schaden um +4 (+6, +8 usw.). Die Karte kann nur auf eigene Schadenswürfe ausgespielt werden.

### Alternativregel zu *Gnadenstoß!* – Spieltestvariante

Die Karte erhöht den erwürfelten Waffenschaden um **+2 pro Würfel**. Das betrifft Flinte, Gewehr, Büffelbüchse, Schrotflinte und Flammenwerfer.

*Ha! Vorbei!* (4x): Mit dieser Karte macht man einen erfolgreichen **Angriff** eines Gegners ungeschehen bzw. annulliert die Auswirkungen eines verlorenen **Wettbewerbs**. Was genau geschieht, hängt vom Zeitpunkt ab, an dem die Karte gespielt wird: Spielt man sie nach dem gelungenen Erfolgswurf des Gegners, aber vor dem eigenen Widerstandswurf, ist der Versuch des Gegenspielers vollständig gescheitert. Spielt man sie nach erfolgreichem Erfolgswurf des Gegners, aber miss-

lungenem eigenen Widerstandswurf, erzielt der Gegner nur einen leichten Vorteil.

*Hilfe naht!* (10x): Je nach Wahl des ausspielenden Spielers hat die Karte entweder die Funktion von *Alleskönner!* oder die von *Günstige Umstände!*. Der Unterschied ist, dass man sie nicht auf sich selbst spielen kann, sondern den Wurf eines Mitspielers unterstützt. Da es keine Würfelkarte ist, darf man im Erfolgsfall keine Karte nachziehen.

*Hört das denn nie auf* (1x): Obwohl diese Karte sich nur auf Nebenhandlungen auswirkt, ist sie trotzdem eine Handlungskarte – man kann sie also nicht direkt nach dem Ziehen „ablehnen“ und dafür nachziehen: Es wird ja keine neue Nebenhandlung eingeleitet, sondern eine bereits bestehende modifiziert. Zudem kann der besitzende Spieler abwarten, wie sich die Nebenhandlung entwickelt und ob sie das Potenzial für ein Kampagnenelement hat. Wie bei einer Nebenhandlungskarte liegt allerdings die letzte Entscheidung bei der Spielleiterin. Da gut gemachte Nebenhandlungen nicht nur einen Spieler, sondern im Idealfall die ganze Gruppe einbeziehen, kann man diese Karte auch auf die ausliegende Nebenhandlung eines anderen Abenteurers ausspielen; dieser muss dann ebenso zustimmen wie die Spielleiterin. Eine durch diese Karte „permanent“ gemacht Nebenhandlung trägt dem Spieler **pro Abenteurer** die auf Seite 9 aufgeführte Belohnung ein.

*Ich hab's!* (3x): Diese Karte funktioniert ganz genau wie ein **Geistesblitz** (s. *Buch der Regeln*, Seite 29). Gewürfelt werden muss nach wie vor – die Karte verhilft nicht automatisch zum Erfolg. Da ein Geistesblitz aber im Prinzip ein Prüfwurf ist, kann *Günstige Umstände!* hier eingesetzt werden. *Ich hab's!* kann auch gespielt werden, wenn in der gleichen Situation bereits ein Geistesblitz fehlgeschlagen ist.

*Kraftprotz!* (3x): Diese Karte funktioniert ganz genau wie ein **Kraftakt** (s. *Buch der Regeln*, Seite 29). Gewürfelt werden muss nach wie vor – die Karte verhilft nicht automatisch zum Erfolg. Da ein Kraftakt aber im Prinzip ein Prüfwurf ist, kann *Günstige Umstände!* hier eingesetzt werden. *Kraftprotz!* kann auch gespielt werden, wenn in der gleichen Situation bereits ein Kraftakt fehlgeschlagen ist.

*Meisterstrategie!* (4x): Mittels dieser Karte kann der Spieler eine gerade ausgespielte oder abgelegte Karte (**nur** die jeweils oberste Karte des Ablagestapels) an sich nehmen; es ist nicht möglich, mittels zweier *Meisterstrategie!* die letzte und die vorletzte abgelegte Karte aufzunehmen. Die „zurückgeholte“ Karte kann sofort ausgespielt oder zur späteren Verwendung aufbewahrt werden. Mit *Meisterstrategie!* kann man auch gerade von der Spielleiterin „eingelöste“ Hilfskarten und abgelehnte Nebenhandlungskarten wieder auf die Hand nehmen.

*Taktikwechsel!* (2x): Dies ist die Karte für Verzweifelungen im Kampf: Alle Spieler können sofort

so viele Karten ablegen, wie sie möchten, und umgehend Ersatz ziehen. Dies kann auch mitten im Kampf geschehen. Abgelegte Karten können mittels *Meisterstrategie!* zurückgeholt werden, wobei für *Meisterstrategie!* natürlich nicht nachgezogen werden darf. Ausliegende Hilfskarten können auf diese Art und Weise nicht abgelegt werden.

*Und jetzt alle zusammen!* (4x): Auch mit dieser Karte lassen sich insbesondere im Kampf die Erfolgchancen verbessern. Sie ermöglicht es dem Ausspielenden, bis zu zwei seiner Karten entweder anderen Spielern zukommen zu lassen (beide dem gleichen oder je eine pro Spieler) oder sie abzugeben. Auf jeden Fall wird pro „abgegebenen“ Karte nachgezogen. Dadurch können die Kartenzahlen der „übernehmenden“ Spieler über die Kartengrenze steigen, was aber während einer laufenden Szene kein Problem ist. Abgelegte Karten können mit *Meisterstrategie!* zurück ins Spiel geholt werden, an andere Spieler weitergegebene Karten natürlich nicht.

*Unser Held!* (10x): Diese Karte bringt dem Spieler einen zusätzlichen **Schicksalspunkt** und kann ganz genauso eingesetzt werden (s. *Buch der Regeln*, Seite 33). Der Schicksalspunkt wird nicht auf dem Datenblatt aufgeschrieben, sondern existiert nur in Form der Karte; von daher empfiehlt es sich, beim Einsetzen von Schicksalspunkten zuerst die auf Karten zu nehmen und erst dann die „eigenen“. Werden am Ende eines Abenteurers die Karten abgegeben, verfallen nicht genutzte Schicksalspunkte aus *Unser Held!*.

*Welch Spektakel!* (5x): Was den **Schicksalspunkt** angeht, wirkt die Karte genau wie *Unser Held!*. Im Gegensatz dazu kann man sie aber am Ende des Abenteurers gegen eine kleine zusätzliche Belohnung eintauschen – man hat ja bewusst darauf verzichtet, sich durch den Schicksalspunkt das Abenteuer einfacher zu machen, hat sich also eine Belohnung verdient. Es kann **eine** von drei möglichen Belohnungen gewählt werden: **10 EP** oder **1 Punkt Ruhm** oder **1 Punkt Ruch**. Wird die Karte als Schicksalspunkt eingesetzt, verfällt diese Belohnung natürlich.

*Wunder der Medizin!* (8x): Ein gerade abgelegter Heilwurf (s. *Erste Hilfe* auf Seite 57 des *Buchs der Regeln*) erhöht sich um **2 Punkte**. Auch diese Karte kann vor oder nach dem Wurf gespielt werden. Werden zwei (drei, vier usw.) dieser Karten auf einen Heilwurf ausgespielt, erhöht sich der Bonus auf +4 (+6, +8 usw.). Die Karte kann nur auf eigene Heilwürfe ausgespielt werden.

## [S] Hilfskarten

*Da kenne ich jemand!* (4x): Diese Karte kann zum Einsatz kommen, wann immer die Spielerfiguren Informationen recherchieren müssen. Statt sich diese durch Rollenspiel oder Fertigkeitwürfe selbst zu erarbeiten, kann man sie auf abstrakte Art und Weise auf Nichtspielerfiguren auslagern. Der Spieler sagt an, welche Information er recherchieren möchte, und legt die Karte dann offen vor sich aus. Es liegt nun an der Spielleiterin, wann und wie sie die entsprechende Information vermitteln möchte. Insofern hat sie die Kontrolle über die Geschwindigkeit des Informationsflusses.

*Ein Blick für Details!* (4x): Kurz gefasst, handelt es sich bei dieser Karte um einen ohne zu würfeln gelingenden Wurf auf **automatische Informationssuche** (s. Seite 49 im *Buch der Regeln*). Wohlmeinende Spielleiterinnen führen zuerst den verdeckten Wurf aus und aktivieren die Karte erst, falls dieser misslingt.

*Freunde in der Fremde!* (4x): Diese Karte ist eine stark eingeschränkte Variante des Vorzugs *Kontakte aus Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* (S. 49): Man kann **ein Mal** mit einer Kontaktperson in Verbindung treten, um für das Abenteuer (oder für eine Nebenhandlung) nötige Informationen zu erhalten. Danach wird der Ansprechpartner erst beim Ausspielen einer weiteren Karte *Freunde in der Fremde!* wieder verfügbar. Die genaue Art der Information bestimmt die Spielleiterin, wobei sie auf eventuelle Vorschläge des



Spielers Rücksicht nehmen sollte. Es kann sich um eine Bekanntschaft aus der Vergangenheit der Person handeln, eine Brieffreundschaft, eine Verwandte usw.

*Für die Sache!* (1x): Der grundlegende Regelmechanismus hier ist ziemlich einfach: Der Spieler stellt sicher, dass das Abenteuer erfolgreich bestanden wird, verliert dabei aber seine Figur. Erfahrungsgemäß wird diese Karte nicht allzu oft gespielt – sie kann aber einer Figur, die zur Ruhe gesetzt werden soll (sei es, weil der Spieler aus der Kampagne aussteigt, oder weil er sich an einer anderen Figur probieren möchte), einen denkwürdigen Abgang verschaffen. Die entscheidende Szene sollte so episch wie möglich geschildert werden, der letzte Auftritt der Figur fast schon mythisch überhöht. Es sollte ein Tod werden, von dem man in der Kampagne noch lange Zeit erzählen wird.

### Zusatzregel: Ich hab's mir anders überlegt ...

Spielleiterinnen mit weichem Herzen können den unausweichlichen Schatten, den *Für die Sache!* auf den Abenteuerer fallen lässt, durch folgende Regelergänzung etwas abschwächen: Die Figur stirbt nicht automatisch, sondern das Ausspielen dieser Hilfskarte stellt so eine Art „Angebot“ für absolut hoffnungslose Situationen dar. Wenn das Abenteuer auch ohne Opfern der Spielerfigur möglich ist, muss die Karte nicht eingelöst werden. Dann allerdings sollte die Figur am Ende des Abenteuers einen **EP-Abzug** erhalten – **20 EP** fänden wir angemessen.

*Gefahr im Verzug!* (1x): Durch diese Karte macht sich der Spieler das Leben selbst schwerer – weshalb er und jedes andere Gruppenmitglied am Ende des Abenteuers mit zusätzlichen **5 EP** ODER **1** zusätzlichem **Punkt Ruhm** oder **Ruch** belohnt wird. Zu den neuen Schwierigkeiten können gehören: zusätzliche Gegner; eine plötzlich hinzu kommende dritte Partei (z.B. die Polizei), ein Unfall (der Boden bricht ein, beim Klettern rutscht Geröll weg, in der Umgebung fängt etwas Feuer); oder Kaperien des Wetters (es regnet, ein Sturm zieht auf). In allen Fällen muss es eine spürbare Benachteiligung des Abenteurers geben (entweder durch eine zu-

sätzlich zu bekämpfende Gefahr oder Abzüge auf Würfe zur Lösung des anstehenden Problems)!

*Geldquelle!* (1x): Mit dieser Karte kann die Spielerfigur während des Abenteuers auf schnelle, abstrakte Weise an Geld gelangen. Je nach Anschaffung mag es sinnvoll sein, diese Karte dem Abenteuerer mit der höchsten Einkommensklasse zuzuschieben. Hierdurch kann schnell simuliert werden, ob man in der Lage ist, ein Schiff für eine längere Reise zu mieten oder sich einen Sonderzug leisten zu können. Vielleicht müssen die Abenteuerer ja auch eine hohe Bestechungssumme

aufbringen, oder sie wollen einen wertvollen Kunstgegenstand ersteigern? Über die Verfügbarkeit des Gewünschten sowie den zeitlichen Rahmen entscheidet die Spielleiterin, die damit die Kontrolle über den Abenteuerfluss in der Hand behält.

*Gescheitert!* (1x): Durch diese Karte macht sich der Spieler das Leben selbst schwerer – weshalb er am Ende des Abenteuers mit zusätzlichen **20 EP** oder **2** zusätzlichen **Punkten Ruhm** bzw. **Ruch** oder einer entsprechende Mischung aus diesen Möglichkeiten belohnt wird. Sobald diese Karte ausliegt, kann die Spielleiterin eine beliebige Handlung der Figur als ungültig erklären, ohne dass diese wiederholt werden darf – es handelt es sich also um eine Art *Ha! Vorbei!* für die Spielleiterin. Da die Belohnung recht hoch ist, sollte es sich um eine entsprechend wichtige Handlung handeln, die während des Höhepunkts des Abenteuers stattfindet – aber auch nicht um eine, deren Misslingen die Lösung des Abenteuers komplett unmöglich macht.

**Beispiel:** Riley P. Tracey steht kurz davor, die Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften abzufackeln – und nur unsere Helden können ihn daran hindern! Er hat den Auslöser des Flammenwerfers bereits halb gedrückt, nur Roberts britischer Offizier kann jetzt auch den Tag retten ... und Robert hat *Gescheitert!* vor sich ausliegen ... In diesem Moment wäre es höchst unschön, wenn die Spielleiterin die Karte „einlösen“ würde – es sei denn, sie wüsste, dass Robert zum Beispiel noch über einen Schicksalspunkt oder die eine der *Eile mit ...!*-Karten verfügt. Anders sähe dies aus, wenn neben George Power auch noch Claudias Journalisten mit ihrem Derringer in Schussposition für die gleiche Runde wäre, denn dann gäbe es noch eine weitere Chance zum glücklichen Beenden des Abenteuers.

*Nichts wie weg!* (1x): Mit dieser Karte kann man sich aus einem Kampf retten, der vollkommen daneben gegangen ist. Die Rettung erfolgt allerdings nicht automatisch: Die Spielleiterin gibt eine Rettungsmöglichkeit vor, und die Gruppe muss sie nutzen. Dies kann darin bestehen, dass eine dritte Partei die Gegner der Abenteurer angreift, ohne sich um diese zu kümmern; ein Unwetter oder ein starker Regenguss kann unerwartete Deckung bringen; ein lahmes Reitertier kann geheilt werden oder ein beschädigtes Gefährt repariert; oder die Gegner entscheiden sich wider Erwarten dazu, die Gruppe gefangen zu nehmen, auf dass die Abenteurer dann ausbrechen können, bevor sie ernsthaften Schaden nehmen. Wie auch immer die Spielleiterin vorgeht – die Abenteurer müssen eine gute Chance erhalten, tatsächlich fliehen zu können!

**Beispiel:** Während *Das Mädchen aus der Themse* befindet sich die Gruppe im Kampf mit den Shiva-Kultisten. Der Kampf läuft schlecht: Roberts Offizier ist auf 0 AP, Andreas' Kolonialdiplomats kann sich nur mit Mühe mittels seines Degens einen Gegner vom Leib halten, und Katjas Agentin hat nur noch 5 LP. Die beiden Gegner, die noch stehen, machen einen vergleichsweise frischen Eindruck. Da entscheidet sich Katja, ihre *Nichts wie weg!*-Karte zu spielen (und die Spielleiterin baut die optionale Szene *Da haben wir uns wohl etwas übernommen ...* ein). Fast unmittelbar darauf (noch in der gleichen Runde) bricht ihr Gegner mit einem Armbrustbolzen in der Kehle zusammen, und von einem Dach ruft eine Stimme: „Laufen Sie weg, ich kümmere mich um den Letzten!“ An dieser Stelle sollten die Abenteurer dann tatsächlich rennen – sonst sind sie für ihr weiteres Schicksal selbst verantwortlich.

*Schwarzmarkt!* (2x): Mit dieser Karte kann die Spielerfigur während des Abenteuers auf schnelle, abstrakte Weise in den Besitz eines dringend benötigten Gegenstands gelangen. Dieser sollte einen Wert von **100 Mark** nicht übersteigen (für alles, was teuer ist, gibt es *Geldquelle!*). Man muss für den Gegenstand kein Geld ausgeben, und man muss ihn auch nicht wirklich kaufen: Ein Tauschgeschäft auf dem Schwarzmarkt ist ebenso möglich wie das zufällige „Finden“. Die Karte nutzt man am besten zum Beschaffen von illegalen Gegenständen. Die Spielleiterin entscheidet über die Details der Beschaffung – und darüber, ob der Gegenstand überhaupt vorhanden ist (ist er es nicht, löst sie die Karte nicht ein).

*Verwundet!* (1x): Durch diese Karte macht sich der Spieler das Leben selbst schwerer – weshalb er am Ende des Abenteuers mit zusätzlichen **20 EP** oder **2** zusätzlichen **Punkten Ruhm** bzw. **Ruch** oder einer entsprechende Mischung aus diesen Möglichkeiten belohnt wird. Die Handlung, an der man sich gerade versucht hat, gelingt zwar (sofern der eventuell von anderen Karten unterstützte Würfelwurf gelingt), aber die Spielerfigur verletzt sich dabei: Im Kampf läuft sie vielleicht dem Gegner in die Klinge, beim Geländelauf schlägt ihr ein Ast peitschenartig ins Gesicht, bei einer Verfolgungsjagd durch die Stadt wird sie von einem aus dem Fenster geworfenen Nachtopf am Kopf erwischt ... die Möglichkeiten sind endlos. Die Spielleiterin sollte die Auswirkungen der Karte so steuern, dass die verlorenen LP zwar weh tun und den Abenteurer behindern, ihn aber nicht umbringen oder ihn nach *Buch der Regeln*, Seite 47, unter **4 LP**, also in den Bereich einer **lebensgefährlichen Verletzung**, bringen.

## [B] Nebenhandlungskarten

*Der Erzfeind!* (1x): Irgendwo im Abenteuer steckt jemand, auf den der Abenteurer schlecht zu sprechen ist, mit dem er schon des Öfteren aneinander geraten ist oder mit dem er aus anderen Gründen noch eine Rechnung offen hat – ein alter Bekannter eben. Dies kann eine bislang unbekannte Person aus der Vergangenheit der Spielerfigur sein, aber auch ein Schurke aus einem früheren Abenteuer. Es könnte sich um den vom Abenteurer nicht anerkannten Sohn handeln, der nun auf Rache sinnt. Spieler, die „In geheimer Mission“ bewältigt haben, könnten erneut auf die Spuren von „Selkie“ als Hintermann stoßen – oder einer der Schurken im Dienste des aktuellen Gegners könnte Riley P. Tracey sein. Die Spielleiterin sollte dafür sorgen, dass der Abenteurer mehrere Szene mit seinem Erzfeind hat, damit sich die Nebenhandlung auch lohnt – einschließlich eines abschließenden Showdowns. Im Zusammenspiel mit *Hört das denn nie auf!* könnte die Spielleiterin hier einen ihre Abenteuer übergreifenden Oberschurken aufbauen, wie es Blofeld einst in den James-Bond-Filme oder Moriarty in der Sherlock-Holmes-Filmserie mit Jeremy Brett war

*Der wahre Jakob!* (1x): Die sich aus dieser Karte ergebende Nebenhandlung ist in etwa das Gegenteil zu *Verwechslung!*: Die Spielerfigur ist jemand, der für das Abenteuer oder zumindest einige der Nichtspielerfiguren darin wichtig ist – aber der Abenteurer weiß es nicht. Oder er weiß es, hat es aber sonst niemandem verraten. Insofern können zum Beispiel die zahlreichen Angriffe auf die Figur, die für alle unerklärlich wirken, einen sehr realen Grund haben ... Möglicherweise ist der Abenteurer das Ziel einer uralten Prophezeiung, vielleicht aber auch der lange verschollene geglaubte Erbe des Familienvermögens, der maskierte Londoner Verbrechensbekämpfer, Nachtwanderer oder der Sohn/die Tochter des Hauptschurken ... Man kann diese Handlungs Idee aber auch umdrehen, so dass der Abenteurer die geheime Identität einer Nichtspielerfigur kennt. *Hört das denn nie auf!* sollte in erster Linie die Geschichte entsprechend verlängern, so dass sich die „Geheimidentität“ erst Stück für Stück enthüllt. Wir sind uns zum Beispiel ziemlich sicher, dass die aus *Das Mädchen aus der Themse* bekannte Clara Hochbruck einer Kombination aus *Der wahre Jakob!* und *Hört das denn nie auf!* zum Opfer gefallen ist ...

*Ein übler Verdacht!* (1x): Diese Nebenhandlung wirft den Schatten eines üblen Verdachts auf den Abenteurer oder weist auf ein dunkles Geheimnis hin. Die Spielleiterin kann sich an der Beschreibung von *Dunkles Geheimnis* auf Seite 55 von *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* orientieren:



einen engen Bekannten in einer Notlage im Stich lassen, eine Affäre mit dem Angehörigen eines Kolonialvolkes, heimlich gegen die Regierung konspirieren oder eine größere Summe unterschlagen zu haben. Im Gegensatz zum *Dunklen Geheimnis* kann der Verdacht den Tatsachen entsprechen, muss es aber nicht – das entscheidet sich im Spielverlauf. *Hört das denn nie auf!* könnte ergeben, dass das Geheimnis weitaus vielschichtiger ist als gedacht und die Abenteurer umfassende Anstrengungen unternehmen müssen, um den Namen ihres Freundes reinzuwaschen.

*Jetzt wird's persönlich!* (1x): Durch das Ausspielen dieser Karte nimmt das Abenteuer für die Spielerfigur deutlich persönlichere Züge an als bislang erwartet. Die geheimnisvolle Auftraggeberin mag sich als verschollene Schwester erweisen; der entführte junge Mann ist ein ehemaliger Student eines Abenteurers mit akademischen Weihen; der Schurke mag jener Kollege sein, der die Spielerfigur einst aus ihrem Beruf gedrängt hat; und der mit Sprengstoff beladene Ballon bewegt sich ausgerechnet auf das Heimatdorf der Familie der Figur zu ... Was auch immer es ist, der Abenteurer hat plötzlich eine ganze andere Motivation, die Handlung zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. *Hört das denn nie auf!* kann die hier eingeführte Beziehung dauerhaft in die Kampagne integrieren, zum Beispiel in Form einer die Gruppe unterstützenden Nichtspielerfigur oder einer neuen Operationsbasis.

*Oh, diese Gefühle!* (2x): Die Karte führt zu einer romantischen Beziehung zwischen dem Abenteurer und einer Nichtspielerfigur – oder zumindest am Anfang einer solchen Beziehung. Umgekehrt kann sich auch eine Nichtspielerfigur in einen Abenteurer verlieben, aber das ist nicht ganz so interessant. Ob die Romanze einseitig ist oder erwidert wird, muss sich im Spiel erweisen – vielleicht gibt es gesellschaftliche oder andere Unterschiede zwischen den Liebenden? Nebenbuhler? Anders als im wirk-

lichen Leben ist im Rollenspiel eine von Problemen geplagte romantische Beziehung spannender als eine perfekte Idylle, da sie das größere Rollenspiel-potenzial bietet. *Hört das denn nie auf!* könnte die Beziehung sich über das Abenteuer hinaus verfestigen, was möglicherweise sogar zu einer festen Nichtspielerfigur führt. Oder aber die Beziehung scheitert tragisch, und die frühere Romanze bleibt als rachsüchtiger Gegenspieler erhalten ...

### Menage á trois?

*Oh, diese Gefühle!* ist die einzige Nebenhandlungskarte, die zwei Mal im Kartensatz vorhanden ist. Es ist durchaus möglich (und gewünscht), dass beide Karten zur gleichen Zeit im Spiel sind. Dies könnte bedeuten, dass sich zwei Abenteurer für die gleiche Person interessieren – oder zwei Nichtspielerfiguren für den gleichen Abenteurer.



*Verwechslung!* (1x): Diese Nebenhandlung führt dazu, dass eine oder mehrere Nichtspielerfiguren den Abenteurer für eine andere Person halten, als er ist. Alternativ könnte der die Karte ausspielende Abenteurer auch ein anderes Gruppenmitglied für jemand Anderen halten. Die erste Version ist normalerweise unterhaltsamer – und belastet den Gruppenzusammenhalt nicht so stark. Zur Verwechslung kann es aufgrund körperlicher Ähnlichkeit kommen (so beruht die Handlung von *Flashman – Prinz von Dänemark* letztlich darauf,

dass der Held Prinz Carl Gustaf von Dänemark zum Verwechseln ähnlich sieht) oder aufgrund fehlerhafter bzw. falsch verstandener Informationen („Es hieß, die Kontaktperson würde ganz auffällig mit einem '84er Waterman-Füllfederhalter unterschreiben - konnte ich denn ahnen, dass sie *auch* so einen haben, so selten, wie die sind?“). Es kann sich um eine Verwechslungskomödie frei nach Shakespeare handeln, aber auch um ein durchaus ernstes Problem, wie dass auf den Verwechselten ein Mordanschlag ausgeübt wird. Durch *Hört das denn*

*nie auf!* könnte die Verwechslung über das Abenteuer hinaus anhalten – noch weitere Leute glauben an die falschen Identität, hinter den Angreifern stecken Hintermänner usw.

*Wie in der Schule!* (1x): Diese Nebenhandlung kann auf zwei Arten eingesetzt werden; beiden ist gemein, dass sich zwischen dem Abenteuer und einer Nichtspielerfigur ein Lehrer-Schüler-Verhältnis entwickelt. Zum einen kann der Abenteuerer als Lehrer wirken, der sich einer anderen Person annimmt und versucht, ihr etwas beizubringen. Dies kostet Zeit und bindet Ressourcen, führt möglicherweise auch zu neuen Gefahren. Die „Klassiker“ sind hier der Kampfsportmeister mit seinem Zög-

ling, der Kapitän mit seinem treuen Schiffsjungen oder der Zauberlehrling (wer es moderner haben möchte, denke an Batman und Robin oder Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker). Es könnte aber auch ein Privatlehrer mit einem Schüler oder einer Schülerin auf eine Bildungsreise gehen. Umgekehrt kann aber auch der Abenteuerer Schüler einer Nichtspielerfigur werden, weil sie von dieser etwas lernen möchte oder muss: eine neue Fertigkeit, verschollenes oder geheimes Wissen, einen uralten Zauberspruch ... Durch *Hört das denn nie auf!* wird der Schüler bzw. der Lehrer eine fest in die Kampagne integrierte Figur, die immer wieder auftauchen kann (und sollte).

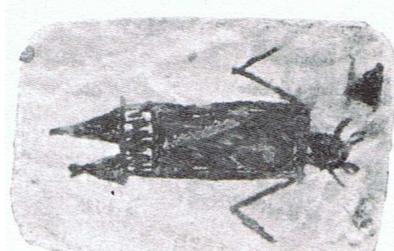
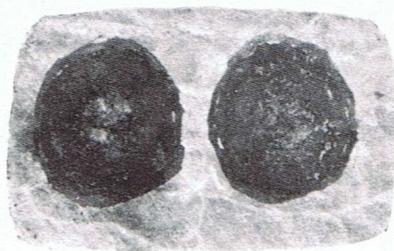
### Über die Inhalte von Nebenhandlungskarten

Je nach der gemeinsamen Auslegung von Spieler und Spielleiterin können sich aus verschiedenen „Buchkarten“ durchaus ähnliche Handlungselemente ergeben. Nehmen wir einen der Klassiker der Abenteuerliteratur, die Entführung der Großen Liebe eines Abenteurers. Diese Geschichte kann auf Grundlage von *Oh, diese Gefühle!* entstehen, ebenso gut aber auch als Auswirkung von *Jetzt wird's persönlich!*. Oder *Der Erzfeind!* hat seine fiesen Finger im Spiel? Hängt man einem Helden einen waghalsigen Überfall an (wie Phileas Fogg in *Reise um die Welt in achtzig Tagen*), ist das dann *Ein übler Verdacht!* oder *Verwechslung!*?

Die möglichen Auslegungen der Nebenhandlungskarten überlappen sich aus zwei guten Gründen. Zum einen wird es schlicht und ergreifend für die Spielleiterin einfacher, die Geschichte in das laufende Abenteuer einzubauen. So kann sie sich auf die eigentliche Handlung konzentrieren, die sie dann an die durch die Karte erzeugte Zusatzhandlung anpassen muss – und nicht umgekehrt.

Zum anderen lassen sich die durch die unterschiedlichen Karten verschiedene Schwerpunkte legen oder Stimmungen erzeugen. Sagen wir, im Abenteuer ginge es um einen Diebstahl und es käme der Spielleiterin nicht ungelegen, wenn eine der Spielerfiguren ebenfalls in den Kreis der Verdächtigen geriete. Sowohl *Ein übler Verdacht!* als auch *Verwechslung!* wären hierfür gute Kandidaten. Der Unterschied liegt in den **Umständen** des Einbeziehens der Spielerfigur: Hält man sie für den berüchtigten Juwelendieb Reginald Davenport (vielleicht auch aufgrund eines unglücklich gelaufenen Ruch-Wurfes ...), oder kommt ein Polizeibeamter nach vorschneller Sichtung von Indizien auf die Idee, den Abenteurer zu verdächtigen? Im ersten Fall steht mit Davenport plötzlich ein neuer Gegenspieler im Raum, der gefunden werden muss, im anderen muss sich der Abenteurer erst einmal um seine eigene Unschuld kümmern.

Insofern macht es letztlich doch einen Unterschied, ob der Schurke, der die große Liebe des Abenteurer entführt hat, *Der Erzfeind!* ist, oder ob es sich bei der entführten Frau um eine Objekt der Gefühlaufwallung handelt. Die Begegnung zwischen Held und Schurke dürfte jeweils unterschiedlich ablaufen – und auch die Motivation der Spielerfigur ist letztlich eine andere. Im ersten Fall würde es darum gehen, seinem Gegner eine Niederlage beizubringen, im zweiten um die Rettung seiner Großen Liebe gegen alle Widerstände.



## Die Karten im Zusammenspiel mit Vorzügen und Mängeln

„Immer noch wurden beim Karten- und Würfelspiel Vermögen verloren und Duelle ausgefochten.“  
(Harry Flashman in *Flashman – Prinz von Dänemark* von George MacDonald Fraser)

Wird mit den Regeln zu **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeilen Handreichungen* gespielt, sind einige Wechselwirkungen mit den Schicksalskarten möglich.

Grundsätzlich sind Vorzüge und Mängel einerseits und Karten andererseits grundsätzlich zueinander kumulativ: Wer dank *Akrobat* +2 auf *Körperbeherrschung* und *Tanzen* erhält, hat durch *Dafür habe ich trainiert!* nun +4 auf *Körperbeherrschung* und *Tanzen*; und wer durch *Kein Herz für Tiere* -2 auf *Tierkunde* hat, kann dies durch *Ich kann gut mit Menschen umgehen!* für einen Wurf ausgleichen. Wer dank *Auszeichnung* -10 auf PW:pA erhält, hat für einen Wurf durch *Günstige Umstände!* -20; und wer bei *Hingabe* einen PW:Sb/2 machen muss, kann auf diesen einen Wurf durch *Günstige Umstände!* immerhin -10 abziehen. Wer über *Heilende Hände* verfügt, heilt beim Ausspielen von *Wunder der Medizin!* 3 Punkte zusätzlich. *Kerngesund* ergibt zusammen mit *Günstige Umstände!* -20 auf einen Prüfwurf gegen Krankheiten und Gift, der Prüfwurf bei *Vermindertes Schlafbedürfnis* sinkt bei Anwendung von *Günstige Umstände!* auf +30; hingegen kann auf gleiche Weise der Malus durch *Kränklich* für einen Wurf auf 0 gesenkt werden. Wer durch *Schnellziehen* einen Schnappschuss **ohne Abzug** durchführen kann, führt ihn mittels *Auf in den Kampf!* sogar mit +2 durch. Und so weiter.

Wer über *Eureka!* verfügt, erhält durch *Günstige Umstände!* -10 auf den aus In/5 bestimmten Geistesblitz; wiederholt eine solche Figur durch *Unser*

*Held!* oder *Welch Spektakel!* diesen Wurf, gilt ebenfalls der aus In/5 ermittelte Wert.

Jemand mit *Kontakte* könnte durch Ausspielen von *Da kenne ich jemand!* dafür sorgen, dass der Kontakt sehr schnell eintrifft. Umgekehrt könnte die Spielleiterin ausnahmsweise zulassen, dass *Da kenne ich jemand!* durch das Nachspielen von *Hört das denn nie auf!* zu einem festen Kontakt im Sinne der Beschreibung auf Seite 49 der *Handreichungen* wird.

Ein Abenteurer mit *Reaktionsschnell* kann bei gelungenem EW sowie dem Ausspielen einer der drei Typen von *Eile ...!* beide Handlungen in beliebiger Reihenfolge zu jedem Zeitpunkt der Runde durchführen.

*Abhängige Person* bietet sich geradezu an, mit einer Nebenhandlung wie *Jetzt wird's persönlich!* oder *Oh, diese Gefühle!* kombiniert zu werden. Oder mit *Der Erzfeind!* (s. Seite 20). Vergleichbares gilt für *Hingabe* auf Seite 56 der *Handreichungen*.

*Abneigung* und *Feindschaft* sind ideale Voraussetzungen für die Nebenhandlung *Der Erzfeind!*. Die Spielleiterin könnte *Der Erzfeind!* durch das Nachspielen von *Hört das denn nie auf!* zu einer festen *Feindschaft* im Sinne der Beschreibung auf Seite 56 der *Handreichungen* machen. Vergleichbares gilt für *Rivale* auf Seite 59 der *Handreichungen*.

*Dunkles Geheimnis* ist die stärkere Variante von *Ein übler Verdacht!*. Die Spielleiterin könnte *Ein übler Verdacht!* durch das Nachspielen von *Hört das denn nie auf!* zu einem festen *Dunklen Geheimnis* im Sinne der Beschreibung auf Seite 55 der *Handreichungen* machen.



## Anhang

„Nach einer unzählbaren Zahl von Spielrunden  
aßen wir zu Abend, und der Artillerist trank den  
Champagner aus.“

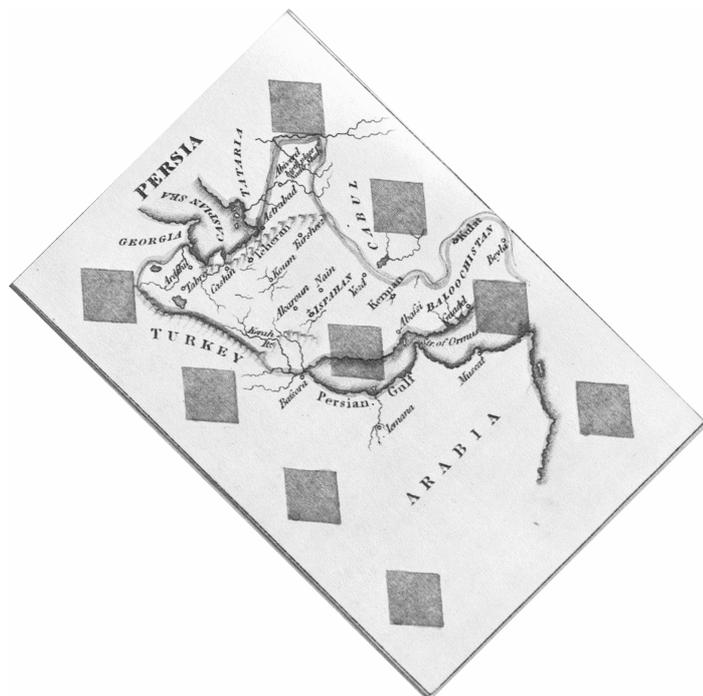
(der Erzähler in *War of the Worlds* von H.G. Wells)

### Abkürzungsverzeichnis

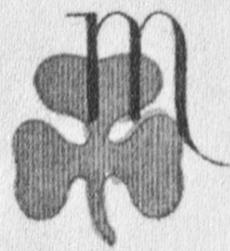
AP	=	Ausdauerpunkte
Au	=	Aussehen
B	=	Bewegungsweite
EP	=	Erfahrungspunkte
EW	=	Erfolgswurf
GA	=	Geistige Ausdauer
Gs	=	Geschicklichkeit
Gw	=	Gewandtheit
In	=	Intelligenz
Ko	=	Konstitution
LP	=	Lebenspunkte
mT	=	mediales Talent
pA	=	persönliche Ausstrahlung
pB	=	psychische Belastbarkeit
PP	=	Praxispunkt
PW	=	Prüfwurf
RK	=	Rüstklasse
Sb	=	Selbstbeherrschung
SchB	=	Schadensbonus
SG	=	Schicksalsgunst
St	=	Stärke
W%	=	Prozentwurf
Wk	=	Willenskraft
WW	=	Widerstandswurf

### Illustrationsverzeichnis

- S. 2 Herz-As und Kreuz-Bube aus *Vanity Fair No 41*, erscheinen 1895 oder 1896 in den USA
- S. 5 ein Stapel Stralsunder Skatkarten von ca. 1880
- S. 8 Karl May (4. v.l.) mit Ehefrau Emma (1. v.l.) und Freunden beim Skatspiel
- S. 10 zwei chinesische Spielkarten (quer)
- S. 11 im Wiesbadener Spielkasino beim Kartenspiel
- S. 13 vier Spielkarten zur Erinnerung an das Goldene Regierungsjubiläum von Königin Victoria, gedruckt 1897
- S. 16 wilhelminische Hausfrauen beim Kartenspiel
- S. 18 Dame aus einem französischen republikanischen Kartenspiel, 19. Jahrhundert
- S. 19 Kartenspiel im Wirtshaus auf dem Lande
- S. 20 auf Tierhaut gemalte Karten aus einem Spiel der Sioux-Indianer, das ein amerikanischer Offizier aus dem Krieg von 1869 mit nach Hause brachte (quer)
- S. 21 zeitgenössische Illustration zu *Alice im Wunderland* von Sir John Tenniel
- S. 22 eine Karo-9 aus einem Spiel *New Geographical Cards*, erschienen 1827
- S. 23 eine Kreuz-8 aus einem astrologischen Kartenspiel, erschienen um 1830

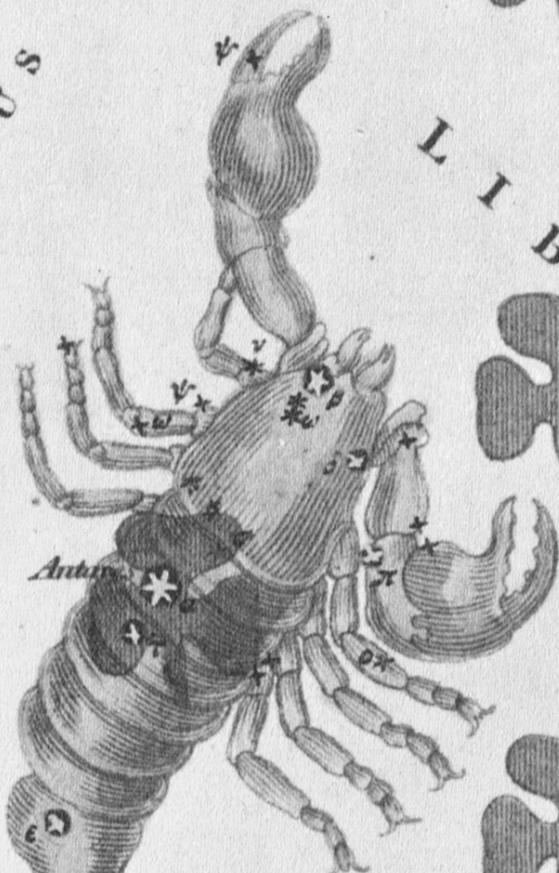


# SCORPIO

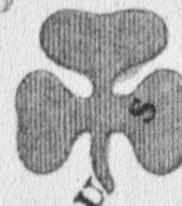


OPHIOCHUS VEL  
SERPENTARIUS

LIBRA



Levath



LUPUS



ANTARES  
Decl. 26°. 1. 10". S. R. 16. 18.<sup>m</sup>

# Das Spiel des Schicksals

## Eine Spielhilfe zum abenteuerlichen Rollenspiel

„Und passend zu der Idee eines Feiertages, bestand er darauf, dass wir nach dem Essen Karten spielten.“

(der Erzähler in *War of the Worlds* von H.G. Wells)

Das Leben eines Abenteurers in der Welt des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts kann ganz schön hart sein. Schnell fängt man sich in den Maschen der Spielleiterin und muss sehen, wie man sich durch das Abenteuer kämpft – und dann kommt auch noch Würfelpech dazu ...

Diese Spielhilfe für ABENTEUER 1880 gibt den Spielern einen Teil der Kontrolle über das Spiel zurück. Sie besteht aus insgesamt 180 Spielkarten, die mit einem einfachen Regelmechanismus problemlos in ein Abenteuer, ja eine ganze Kampagne, integriert werden können. Das vorliegende Heft erklärt mit vielen einleuchtenden Beispielen den Einsatz der Karten.

Spieler können nun:

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

Das Abenteuerdasein wird nie wieder so sein, wie es war ...



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