



Änderungen

**Buch der Regeln Viertaufgabe**

## Endstand: 11.02.2026

Die nachstehende Texte führen nur jene Änderungen auf, die sich tatsächlich auf das Spiel auswirken. Rein sprachliche Änderungen ohne direkten Einfluss auf das Spiel werden nicht erwähnt. Auch nötige Änderungen in Beispielen führen wir normalerweise nicht auf.

Alle Angaben zu Änderungen nehmen den Text der Luxusausgabe (der identisch ist mit dem aktuellen PDF der Regeln) als Grundlage. Wer nur die „alte“ Druckversion der Drittauflage besitzt, hat in erster Linie die Regeln für den **überhasteten Angriff** (Ziehen und Angriff mit einer einhändigen Waffen, wenn man sich maximal die Hälfte seiner B bewegt hat, mit **-4**) sowie die Fertigkeit *Lippenlesen* verpasst.

### **BdR S. 9**

Aus dem Eingeboren wird der **Indigene**. Der Beschreibungstext wird geändert zu:

„**Indigene** sind Menschen, die nicht dem „westlichen“ Kulturkreis entstammen, sondern in erster Linie durch den Kolonialismus mit diesem in Kontakt gekommen sind. Sie haben sich entschlossen, das Abenteuererleben aufzunehmen, sei es um tiefer in die Kultur der Kolonisierer einzudringen, um die Lage ihres Volkes zu verbessern oder dazu beizutragen, es aus der Herrschaft der Kolonialherren zu befreien. Sie sind dabei **nicht** als „lustige“ Begleiter der anderen Helden gedacht, gleichwohl sie in der Literatur der Zeit so dargestellt werden (man denke an die Klischees des „edlen Wilden“ wie der noble Winnetou, der tapfere Hadschi Halef Omar oder Allan Quatermains treuer Umslopogaas), sondern als Persönlichkeiten die die in der Regel stark westlich geprägte Weltsicht einer Abenteuergruppe konterkarieren und ihr den Spiegel vorhalten sollen.“

### **BdR S. 10**

Der Kasten links oben wird aufgrund der Umarbeitung des Textes zum Indigenen unnötig und somit gestrichen.

### **BdR S. 15**

Nach dem Ende des ersten Absatzes werden bei der Erklärung der **Aufgaben der Spielleiterin** zwei neue Absätze eingeschoben:

„Damit meinen wir nicht nur, dass die Spieler nicht direkt vor Ort sind und all das mitbekommen, was ihre Figuren sehen, hören, riechen usw., sondern nur so viel wissen, wie die Spielleiterin beschreibt. Sie wissen oft auch nicht, was ihre Abenteuerer wissen: kleine Details zur Zeit, die für die Spielerfiguren selbstverständlich sind, für die Spieler aber möglicherweise nicht. Nehmen wir als Beispiel, dass vier große Eisenbahnlinien aus London abfahren, die jede ihren eigenen Stammbahnhof hat. Die Spieler mögen das nicht wissen – ihre Figuren aber schon. Oder, um beim Zugfahren zu bleiben: Um 1880 sind Toiletten in Zügen eine Seltenheit; man muss also bis zum nächsten Bahnhof warten oder, insbesondere als Mann von Welt, einen kleinen Beutel um das Schienbein geschnallt

haben, der mit einem Schlauch mit dem männlichen Geschlechtsorgan verbunden ist, den man benutzt, wenn es dringend ist. All dies **weiß** man als erfahrener Reisender.

Gleiches gilt für die Umgebung: selbst die beste Beschreibung kann nicht jedes kleinste Detail enthalten. In anderen Worten: Wenn die Spieler etwas brauchen, was halbwegs plausibel am Abenteuerort vorhanden sein kann (sagen wir, ein Straßenschild für Botengänge, ein großes Messer in der Anrichte, ein zum Wurfhaken biegbare Bratspieß in der Küche, die Reitpeitsche eines Kutschers ...), sollte die Spielleiterin, selbst wenn sie dieses exakte Detail nicht beschrieben hat, auf entsprechende Anfragen der Spieler großzügig reagieren. Die Welt von 1880 ist uns, trotz ihrer vergleichbaren zeitlichen Nähe, in manchen Dingen erstaunlich fremd, und das muss berücksichtigt werden.“

### **BdR S. 18**

Die Beschreibung der Eigenschaft *mediales Talent* erhält einen Zusatz, dass sie bei Einbeziehung der Regeln aus dem *Cabinett* wichtiger wird.

### **BdR S. 18 bis 20**

Zusammenfassung der Regeländerungen bei der Abenteuererschaffung:

- Für alle primären Eigenschaften (also auch *mediales Talent* und *Aussehen*) wird zweimal gewürfelt.
- Körpergröße und Gewicht werden nun ebenfalls frei gewählt, die Tabelle auf S. 19 unten entfällt; die optionalen Regeln für Statur bleiben.
- Die Bestimmung von pA, Wk und Sb wird vereinfacht:
  - o pA:  $(In+Au)/2$
  - o Wk:  $(St+Ko)/2$
  - o Sb:  $(Wk+mT)/2$ ; der Kasten für die Modifikation der Sb durch einzelne Typen wird vereinfacht zu **+10** für Diplomaten und Kirchen und **-10** für Glücksritter und Künstler; die **+10** für Frauen entfallen.

Zudem gibt es alternativ für die Figurenerschaffung ein **Punktesystem**:

„Es geht natürlich auch **noch** freier: Für all jene, die mit der ganzen Würfelei gar nichts anfangen können, bieten wir ein **Punktesystem** an. Hierbei können die Spieler nach Belieben einen „Pool“ von insgesamt **715 Punkten** auf alle elf Eigenschaften (die sechs Basiseigenschaften, Aussehen, die drei abgeleiteten Eigenschaften und die optionale psychische Belastbarkeit von S. 128) verteilen. Wer ohne pB spielen möchte (wovon wir abraten, wenn mit den Magieregeln gespielt werden soll), verteilt eben **650 Punkte**. Entsprechend weiter reduziert man den Pool, wenn die abgeleiteten Eigenschaften tatsächlich abgeleitet werden sollen. Jede Eigenschaft trägt somit **65 Punkte** zum Pool bei, d.h. wer nur die sechs Basiseigenschaften ohne Aussehen mit Punkten ermitteln möchte, verfügt über **390 Punkte**.

Unser Johannes Graetz käme bei einem Punktesystem für die sechs Basiseigenschaften auf **433 Punkte** (von 390). Mit dem Aussehen wären es **475 Punkte** (von 455). Nehmen wir die drei abgeleiteten Eigenschaften noch hinzu, landen wir bei **661 Punkten** (von 650). Damit sind wir ganz gut im Plan, wobei ggf. noch die psychische Belastung zu ermitteln wäre.

Rechnen wir noch einmal 65 Punkte in den „Pool“, blieben hierfür in diesem Fall noch **54 Punkte** für die pB übrig.“

Letztlich wird der **Handlungsrang** als neue abgeleitete Fertigkeit eingeführt. Er bestimmt die Handlungsreihenfolge im Kampf und wird aus **(Gw+In)/2** ermittelt.

### **BdR S. 22**

Der Zuschlag von **+2** für Frauen auf *Berüchtigt* entfällt.

### **BdR S. 23**

Der Zusatz, dass weibliche Spielerfiguren eine Einkommensklasse von mindestens *D* haben, entfällt.

### **BdR S. 25 und 26**

Bei den zur Verfügung stehenden **Lernpunkten** werden **Durchschnittswerte** angegeben, die statt des Würfeln gewählt werden können.

Die **Leiteigenschaft** bestimmt nun nicht mehr, ob man eine Fertigkeit lernen kann, man kann also im Prinzip alles lernen. Werden die Voraussetzungen der Leiteigenschaft nicht erfüllt, erhält man bei der Anwendung der Fertigkeit **-2**.

### **BdR S. 27**

Die Auflistung der Universellen Fertigkeiten wird um »*Schlittschuhlaufen*+5« ergänzt.

### **BdR S. 28 bis 35**

Änderungen und Ergänzungen bei den Lernschemata:

Grundsätzlich gilt: Alle **Mindesteigenschaften für Abenteurertypen** werden gestrichen. Man kann jeden Typ jetzt ohne Einschränkungen wählen.

Die Leiteigenschaft von *Kampftaktik* wird von **pA61** zu **In61** geändert. Die Leiteigenschaft von *Meditation* wird von **Wk61** zu **Sb61** geändert. Die Leiteigenschaft von *Naturkunde* wird von **In31** zu **In61** geändert.

- **Agent: Sprengmeisterschaft** kostet jetzt **3 LP**, nicht mehr 2 LP. Ergänzung bei **2 LP: Suchen+6 (In21, Gs21)**.
- **Athlet:** Ergänzung bei **1 LP: Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)**; Ergänzung bei **2 LP: Boxen+6 (St31, Gw21)**
- **Diener:** Ergänzung bei **2 LP: Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)**
- **Diplomat:** Ergänzung bei **3 LP: Anspornen+5 (pA61)**
- Der **Eingeborene** ist jetzt als **Indigener** zwischen *Händler* und *Ingenieur* einsortiert. *Naturkunde* wird nach Neudefinition der Fertigkeit aus der Lernliste (bei 3 LP) gestrichen.

- **Entdecker:** Ergänzungen bei 2 LP: *Anspornen+5 (pA61)*, *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*; Ergänzung bei 3 LP: *Bergsteigen+14 (Gw21, In31)*
- **Feldforscher:** Ergänzungen bei 2 LP: *Anspornen+5 (pA61)*, *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*; Ergänzung bei 3 LP: *Himmelskunde+6 (In21)*
- **Journalist:** Ergänzung bei 3 LP: *Anspornen+5 (pA61)*
- **Kirchenmann:** Ergänzung bei 3 LP: *Anspornen+5 (pA61)*, *Exorzismus+6 (Wk81, mT61)*<sup>p</sup>, *Geister bannen+6 (Wk81, mT61)*<sup>p</sup>
- **Künstler:** Ergänzung bei 1 LP: *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*
- **Seefahrer:** Ergänzung bei 1 LP: *Anspornen+5 (pA61)*
- **Soldat:** Ergänzung bei 1 LP: *Anspornen+5 (pA61)* und bei 3 LP: *Skifahren+14 (Gw21)*

[<sup>p</sup> = Fertigkeit aus *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*, im *BdR* nicht nachgedruckt]

### **BdR S. 36**

Bei **Schulwissen** sowohl der Männer als auch der Frauen wird unter 2 LP ergänzt: *Schlittschuhlaufen+12 (Gw21)*

### **BdR S. 37**

Bei den Untypischen Fertigkeiten einfügen:

- 2 LP: *Schlittschuhlaufen+12 (Gw21)*
- 4 LP: *Anspornen+5 (pA61)*
- 8 LP: *Exorzismus+4 (Wk81, mT61)*<sup>p</sup>, *Geister bannen+4 (Wk81, mT61)*<sup>p</sup>, *Mantik+8 (In61)*<sup>p</sup>, *Séance+4 (mT61)*<sup>p</sup>, *Traumreise+4 (mT81)*<sup>p</sup>, *Wahrnehmung+4 (In61)*

[<sup>p</sup> = Fertigkeit aus *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*, im *BdR* nicht nachgedruckt]

### **BdR S. 41**

Hier wird eine Tabelle zur Abstufung der Schwierigkeit von Fertigkeitsänderungen eingefügt, die zumindest in der Druckversion der Luxausgabe nicht enthalten ist:

Sehr einfaches Problem	<b>+8</b>
Einfaches Problem	<b>+4</b>
Leichtes Problem	<b>+2</b>
Erschwertes Problem	<b>-2</b>
Schwieriges Problem	<b>-4</b>
Sehr schwieriges Problem	<b>-8</b>

### **BdR S. 45 bis 47**

Der Abschnitt **Aktionsphasen** wird komplett ersetzt durch:

#### **„Kampfrunden und Aktionsphasen**

Spannende Höhepunkte von Abenteuern sind oft Szenen, an denen Personen mit widerstreitenden Interessen beteiligt sind, z.B. Kämpfe oder Verfolgungsjagden. Wer letzt-

endlich Erfolg hat, hängt entscheidend von der genauen Abfolge der Handlungen ab. Das Spiel geht in einer solchen Situation in **Kampfrunden** von je **10 Sekunden** Dauer über. Jede Kampfrunde ist in zwei **Aktionsphasen** zu je 5 Sekunden unterteilt, in denen die in der Szene anwesenden Figuren in der Reihenfolge ihres Handlungsranges agieren können.

Der **Handlungsrang (HR)**; s. S. XXX) wird durch die Formel **(Gw+In)/2** bestimmt; er ändert sich im Verlauf des Spiels nur dauerhaft, wenn sich eine dieser beiden Eigenschaften ändert. Er kann allerdings während eines Kampfes durch die Umstände oder die Anwendung von Fertigkeiten vorübergehend modifiziert werden.

Zu Beginn eines Kampfes würfelt jede beteiligte Partei einen **Initiativwurf**, d.h. einen Wurf auf *Kampftaktik*, als **Konkurrenz**. Menschen, die nicht in dieser Fertigkeit geschult sind, beherrschen sie mit einem universellen Erfolgswert von »+5«. Der *Kampftaktik*-Wert eines Tieres entspricht seiner durch 10 geteilten artspezifischen Intelligenz (s. den Abschnitt zu *Wilde Tiere und andere Bestien* im Anhang); wem das in der Hitze des Gefechts zu kompliziert wird, kann sich auch hier mit universellem »+5« behelfen. Ist in der Situation ein klarer Angreifer erkennbar, würfelt dieser den EW, der Verteidiger den WW; in allen unklaren Fällen würfelt die Spielergruppe den EW. Alle Mitglieder der Partei, die einen leichten Vorteil erzielt, erhalten **+5** auf ihren Handlungsrang (auch über 100 hinaus), bei einem großen Vorteil **+10**; ein kritischer Erfolg führt zu **+20** für die Siegerseite; ein kritischer Fehler zu **-20** auf der Verliererseite. Daraus bestimmt sich die Handlungsreihenfolge für den Rest der Situation. Bei gleichem Handlungsrang entscheidet die höhere *Gewandtheit*.

Eine *Situation* ist nicht zwingend das Gleiche wie ein *Kampf*. Es ist durchaus möglich, dass sich im Verlauf einer Auseinandersetzung die Umstände drastisch ändern. In solchen Fällen kann die Spielleiterin neue Initiativwürfe anbieten und verlangen- Das wohl beste Beispiel für die Neubestimmung der Initiative ist die Teilnahme einer weiteren Partei am Kampf. Ein plötzliches Unwetter kann ebenso zu einer Neubestimmung der Initiative führen wie ein Erdbeben, eine Explosion oder ein plötzlich sinkendes Schiff. Die Entscheidung, was genau eine „drastische Änderung“ ist, liegt bei der Spielleiterin.

Sind mehr als zwei Parteien am Kampf beteiligt, gelten diese Anmerkungen sinngemäß, wobei maximal **eine** Partei einen großen Vorteil erringen kann.

**Beispiel:** Die Abenteurer befinden sich im indischen Dschungel in einem Konflikt mit vier feindlich gesinnten Anhängern der Göttin Kali. Auf einer Lichtung, auf der gerade ein Tiger ein Affenjunge verzehrt, treffen die beiden Gruppen zusammen. In der folgenden Situation sind drei Parteien beteiligt: die Figuren der Spieler (Initiativwurf 10, aufgrund gelernter *Kampftaktik*+10 modifiziert auf 20) und – von der Spielleiterin geführt – die Kali-Jünger (Initiativwurf 6, mit universeller »*Kampftaktik*+5« insgesamt 11) sowie der Tiger (Initiativwurf 18, mit aus tierischer Intelligenz 50 ermittelter »*Kampftaktik*+5« also insgesamt 23).

Der *Kampftaktik*-Wurf des Tigers erbringt einen großen Vorteil, weshalb das Tier **+10** auf seinen Handlungsrang erhält. Der Wurf der Abenteurer gelingt ebenfalls, erzielt indes nur einen leichten Vorteil, da er niedriger ist als der Wurf für den Tiger; der Handlungsrang aller Gruppenmitglieder steigt somit um **+5**. Die Kali-Jünger handeln mit unmodifiziertem Handlungsrang.

Nun führen alle der am Kampf beteiligten Wesen ihre erste Aktionsphase in Reihenfolge ihrer Handlungsrange durch. Sobald alle Beteiligten ihre erste Aktionsphase beendet haben und die Ergebnisse ausgespielt wurden, kommt die zweite Aktionsphase nach gleichem

Muster an die Reihe. Die meisten Aktionen lassen sich in einer Aktionsphase durchführen; manche allerdings benötigen, zwei Aktionsphasen, also die gesamte Kampfrunde (s. die nachstehende Übersicht). Werden für die Handlung beide Aktionsphasen benötigt, ist die Spielerfigur in der ersten Aktionsphase mit der Vorbereitung der Handlung beschäftigt, die dann in der zweiten Aktionsphase zu ihrem Handlungsrang ausgeführt wird. Während einer jeden Aktionsphase ist zudem noch eine **freie Handlung** möglich, sofern dies spiellogisch möglich ist.

Eine Figur mit höherem Handlungsrang kann ansagen, ihre Handlung zu **verzögern**, um auf die Handlung einer Figur mit niedrigerem Handlungsrang zu reagieren oder diese zu unterbrechen bzw. zu verhindern. Man kann seine Handlung direkt vor oder nach dem auslösenden Ereignis/der langsameren Figur durchführen.

Verliert eine Person das Bewusstsein, stürzt sie zu Boden oder wird sie auf andere Art handlungsunfähig, bevor sie mit ihrer Handlung an die Reihe kommt, verfällt ihre Aktion.

Gelegentlich trifft eine vorbereitete Partei auf einen nichts Böses ahnenden Gegner. Dann entfällt der Initiativwurf, und die Überraschten dürfen sich eine volle Runde lang nicht bewegen und auch nicht handeln (mit Ausnahme solcher, denen ein *EW:Gute Reflexe* gelingt; s. S. XXX). Werden sie beschossen, können sie nicht ausweichen; werden sie im Nahkampf angegriffen, reagieren sie nur reflexartig und erhalten **-4** auf ihren WW:Abwehr. Die Partei, der die **Überraschung** gelungen ist, kann 10 Sekunden lang nach Belieben agieren.

### **Aktionen, die eine Aktionsphase benötigen**

- Mit einer Aktion kann eine Spielerfigur ...
- sich um die Hälfte ihrer Bewegungsweite bewegen,
- sich aus kniender oder liegender Position aufrichten,
- mit einer gezogenen bzw. schussbereiten *schnellen* Waffe (definiert als Dolch, Keule, Pistole, Wurfmesser) sowie mit *Raufen*, *Waffenlosem Kampf* oder *Werfen* angreifen,
- eine *langsame* Waffe (s.u.) ziehen,
- einen Gegner in ein Handgemenge verwickeln,
- in einem Handgemenge angreifen,
- sich einem bestehenden Handgemenge anschließen,
- eine Fertigkeit anwenden, die sich in maximal 5 Sekunden durchführen lässt,
- Zauber mit einer Auslösedauer von bis zu 5 Sekunden wirken,
- eine *schnelle* Waffe ziehen und mit ihr einen **überhasteten Angriff** bzw. einen **Schnappschuss** mit jeweils **-4** durchführen,
- eine Tür öffnen und alles tun, was bis zu 5 Sekunden dauert.

Tiere, die mit Zähnen oder Klauen angreifen, benötigen 1 Aktion pro Angriff: andere natürliche Waffen benötigen ab einer **Gw** von mindestens **81** ebenfalls eine Aktion

### **Aktionen, die zwei Aktionsphasen benötigen**

In zwei Aktionen kann ein Abenteurer ...

- mit einer gezogenen bzw. schussbereiten *langsamen* Waffe angreifen (alle weiter oben nicht als *schnell* bezeichnete Waffen zählen als *langsam*),

- sorgfältig zielen,
- vom Rücken eines Reittieres oder aus einem fahrenden Gefährt heraus angreifen, ungeachtet der Art der Waffe,
- einen Gegenstand gezielt werfen,
- mit einer unvertrauten Waffe angreifen,
- den Kampf aufmerksam studieren, um für den nächsten Angriff gegen sie einen Zuschlag von **+2** auf *Abwehr* **oder** *Ausweichen* zu erhalten,
- eine Fertigkeit anwenden, zu deren Durchführung 10 Sekunden benötigt werden,
- Zauber mit einer Auslösedauer von bis zu 10 Sekunden wirken.

Zauber, deren Auslösephase länger als 10 Sekunden dauern, benötigen entsprechend mehrere Kampfrunden. Tiere mit einer **Gw** von **unter 81** benötigen zwei Aktionsphasen für einen Angriff natürlichen Waffe, sofern es sich nicht um Zähne oder Klauen handelt. Zusatzangriff(wie der Schwanzangriff eines Krokodils) kommen zusätzlich am Ende der zweiten Aktionsphase zum Tragen.

### Freie Aktionen

Im Prinzip sind dies alle Aktionen, die nicht länger als **1 Sekunde** dauern, z.B. die Hand auf einen Schalter fallen lassen, sich zu Boden werfen, einen Gegenstand fallenlassen, kurze Anweisungen rufen usw. Man kann sich alternativ einen Schritt (ein Feld; s.u.) zur Seite bewegen oder die Ausrichtung der Figur um bis zu **90 Grad** drehen.

**Beispiel:** Die Gruppe besteht aus Louis Büchner (Gw 43, B24), Johannes Graetz (Gw 73, B27) und Paul-Otto von Billroth (Gw 92, B23). Die Kali-Anhänger haben Gw 75 und B24, der Tiger Gw 90 und B40. Nach der Modifikation durch den Initiativwurf ergibt sich also folgende Reihenfolge:

Tiger	HR 100 (Gw 90 + 10)
von Billroth	HR 97 (Gw 92 + 5)
Graetz	HR 78 (Gw 73 + 5)
Kali-Anhänger	HR 75 (Gw 75 + 0)
Büchner	HR 48 (Gw 43 + 5)

Die Abenteurer und die Kultisten stehen an den entgegengesetzten Enden der Lichtung, etwa 20 Meter voneinander entfernt. Der Tiger ist in der Mitte, 10 Meter entfernt, mit seinem Mahl beschäftigt. Die Spielleiterin entscheidet, dass keine der drei Parteien überrascht ist (beide Menschengruppen haben sich aufmerksam durch den Dschungel bewegt, Tiger vergessen auch beim leckersten Affenjungens nie ihre Umgebung).

### Aktionsphase 1

Der Tiger unterbricht sein Mahl (das tote Affenjunges läuft ihm nicht weg), steht auf, dreht sich in Richtung der Kali-Anhänger (sie sind die größere Gruppe, also die größere Bedrohung) und lässt ein drohendes Fauchen hören.

Otto von Billroth nimmt sein Gewehr von der Schulter und macht es in einer Drohgeste sehr offensichtlich schussbereit; dabei geht er grimmig schauend einen Schritt auf die Kultisten zu.

Johannes Graetz, der vom Marsch durch den Dschungel noch sein Buschmesser in der Hand hält, verschiebt seine Aktion, um die die Handlungen der Kultisten regieren zu können.

Die Kultisten, unbeeindruckt von den Drohungen des Tigers und des Soldaten, teilen sich: Zwei bewegen sich in Richtung des Tigers, zwei in Richtung der Abenteurer. Den Tiger erreichen sie am Ende ihrer Aktionsphase; von den Abenteuern sind sie am Ende ihrer Phase noch 8 (bzw. 7, in von Billroths Fall) entfernt.

Johannes Graetz nutzt nun seine Handlung, indem er sich so vor von Billroth bewegt, dass dieser noch freies Schussfeld hat, aber von links auf einer Seite weniger im Nahkampf angegriffen werden kann.

Louis Büchner bleibt stehen und zieht seine Pistole.

## **Aktionsphase 2**

Der Tiger greift einen der beiden Kultisten an, der links neben ihm steht. Der Angriff gelingt, der Kultist erleidet schweren Schaden.

Otto von Billroth sieht, dass der Kultist bei ihm sein wird, bevor er das Gewehr abfeuern kann (dazu braucht er zwei Aktionen), also lässt er die Waffe fallen, zieht seine Pistole und feuert sie mit einem Schnappschuss auf den rechten ab (mit **-4** auf seinen EW). Doch der Schuss geht weit daneben.

Johannes Graetz verschiebt seine Handlung bis zur Ankunft der Kultisten.

Die beiden Kultisten im Kampf mit dem Tiger ziehen ihre Dolche und greifen **überhastet** hat, verfehlen aber beide. Die beiden Kultisten, die sich in Richtung der Abenteurer bewegt haben, erreichen diese, wenden sich ihren Gegnern (von Billroth und Graetz) zu und greifen nach ihren Dolchen.

Nun handelt Johannes Graetz und greift einen der Kultisten mit dem Buschmesser an. Louis Büchner, der mit keinem Gegner im Kampf steht, tritt einen Schritt zurück und feuert seine Pistole ab.

## **Position in Aktionsphasen**

Um in Aktionsphasen unbehindert handeln zu können, benötigt ein Abenteurer etwa 1 Quadratmeter freien Raum. Nach vorne und zur Seite hin erstreckt sich von seinem Standort aus in bis zu 1 m Entfernung sein **Kontrollbereich**. Gegner, die sich in diesem Gebiet aufhalten, kann er im Nahkampf angreifen.

Gerät ein Abenteurer bei seiner Bewegung in den Kontrollbereich eines Gegners, muss er sofort stehen bleiben. Befindet er sich bei Rundenbeginn schon in einem gegnerischen Kontrollbereich, darf er diesen normalerweise nicht verlassen und sich höchstens um 1 m bewegen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf *Körperbeherrschung* (s. S. XXX) kann ein Abenteurer einen Kontrollbereich ignorieren.

Ein Abenteurer kann sich **von seinem Gegner lösen** und dessen Kontrollbereich verlassen, wenn er in dieser Runde auf jede Handlung verzichtet. Am Rundenende entfernt er sich dann um 1 m von der feindseligen Person. Der Gegner darf ihn in dieser Runde nur im Nahkampf angreifen, wenn ihm ein Prüfwurf gegen **50 + (Gw Angreifer – Gw Angegriffener)** gelingt.

Mit Wurf- und Schusswaffen kann ein Abenteurer nur jene Gegner gezielt bekämpfen, die sich in seinem **Schussfeld** aufhalten. Das Schussfeld umfasst einen Winkel von 90 Grad und erstreckt sich in Blickrichtung bis zur äußersten Reichweite der Waffe oder bis zum nächsten Hindernis. Hinter dem Abenteurer befindet sich das entsprechende, ebenfalls 90 Grad umfassende Gebiet. Was dort passiert, kann er auf keinen Fall sehen. Wird er von einem Gegner in diesem Bereich angegriffen, handelt es sich um einen **Angriff von hinten**.

Sind mehrere Personen in eine Aktionsphase verwickelt, ist es oft schwierig, den Überblick zu behalten, wer sich wo befindet. Abhilfe schafft in solchen Fällen eine Skizze des Handlungsschauplatzes auf einem mit einem Quadratgitter überzogenen Blatt, wobei ein Feld 1 Quadratmeter entspricht. Die Abenteurer und ihre Gegner werden mit Zinnminiaturen, Spielsteinen oder anderen Markierungen dargestellt. Auf jedem von größeren Hindernissen freien Feld kann eine Person stehen und frei agieren. Sie blickt in Richtung einer Feldkante oder -ecke. Ihren Kontrollbereich (mit K markiert), ihr Schussfeld (schraffiert) und den Bereich hinter ihr (grau) erkennt man in Abbildung 1.

Ein Mensch kann im Nahkampf von höchstens vier Gegnern attackiert werden, wenn die Angreifer sich nicht gegenseitig behindern wollen (vgl. Abbildung 2). Ist der Angegriffene nach einer oder nach mehreren Seiten hin gedeckt, weil er mit dem Rücken zur Wand oder Seite an Seite mit Freunden steht, verringert sich entsprechend die Zahl der Feinde, die ihn im Nahkampf angreifen können.“

Damit einher geht ein Austausch der Bilder auf S. 46 gegen passendere.

## **BdR S. 48**

Das System für kritische Erfolge und Fehler im Kampf wird komplett ersetzt:

### **„Kritische Erfolge und Fehler im Kampf**

**Kritische Erfolge** (Würfe von 20) und **kritische Fehler** (Würfe von 01) haben Nebenwirkungen, die im Kampf Vorteile oder Nachteile erbringen können. Tritt einer dieser Fälle ein, entscheidet der würfelnde Spieler, welche der jeweiligen Auswirkungen zum Tragen kommen. Es kann immer nur eine Auswirkung pro kritischem Erfolg oder Fehler gewählt werden. Treten mehrere kritische Fehler oder Misserfolge hintereinander auf, können verschiedene oder die gleiche gewählt werden, sofern das Sinn ergibt: Wer z. B. gerade seine Verteidigungswaffe verloren hat, kann sie nicht sofort wieder verlieren, sofern er sie noch nicht aufgenommen hat.

Wer etwas mehr Zufall in seinen Kämpfen haben möchte, kann die Ergebnisse auch mit einem **W6** auswürfeln; deshalb gibt es immer sechs Möglichkeiten.

### **Kritischer Erfolg beim Angriff (sofern nicht durch eine 20 des Angegriffenen abgewehrt)**

**1: Behinderung:** Die Sicht des Angegriffenen wird behindert. Er kann in der folgenden Aktionsphase nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Mütze zurechtrücken muss.

**2: Blattschuss:** Der Treffer umgeht die Rüstung des Zieles; die von der RK geschützten LP werden nicht vom Schaden abgezogen.

- 3: Pressschlag:** Das Ziel erleidet durch die Wucht des Angriffs **doppelten AP-Schaden**.
- 4: Rumpftreffer:** Das Opfer verliert zusätzlich zum normalen Schaden **1W6 LP** und **AP**.
- 5: Schock:** Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung eine Runde (zwei Phasen) lang nicht angreifen.
- 6: Zurückdrängen:** Die Wucht des Treffers lässt den Getroffenen ein Feld nach hinten zurückweichen. Er bewegt sich **sofort** 1 m geradlinig vom Gegner weg, wenn ihn keine massive Wand daran hindert – selbst wenn er dadurch in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund hineingerät. Der Angreifer kann sofort folgen und den Kontakt aufrechterhalten, wenn er dies möchte.

### Kritischer Fehler bei Nahkampfangriffen

- 1: Block:** Ein Teil der Wucht des Angriffs schlägt auf den Angreifer zurück; er verliert selbst **1W6 AP**.
- 2: Bruch:** Die Angriffswaffe wird zerstört. Bei Angriffen mit natürlichen Waffen wie Fäusten, Pranken, Zähnen usw. wird der betreffende Körperteil leicht geprellt und kann 2 Aktionsphasen lang nicht eingesetzt werden.
- 3: Butterfinger:** Der Angreifer lässt seine Waffe fallen. Sie fällt auf das Feld, auf dem er steht, und muss in einer späteren Phase aufgehoben werden. Fäuste, Pranken usw. werden leicht geprellt und können in den nächsten beiden Aktionsphasen nicht eingesetzt werden.
- 4: Sturz:** Der Angreifer stolpert und stürzt zu Boden. Solange er nicht wieder aufgestanden ist, erhalten seine Gegner **+2** auf alle Angriffe gegen ihn.
- 5: Tollpatsch:** Der Angreifer verletzt sich selbst. Durch seine Ungeschicklichkeit erleidet er **1W6-1** schweren Schaden (Rüstklasse schützt). Bei Angriffen mit natürlichen Waffen verliert der Angreifer **1W6-1 AP** durch eine Muskelzerrung und kann 2 Aktionsphasen lang nicht angreifen.
- 6: Ver Stolpert:** Der Angreifer stolpert und verstaucht sich den Fuß. Seine Bewegungsweite verringert sich für bis zum Ende des Kampfs um **ein Drittel**.

### Kritischer Fehler bei Fernkampfangriffen

- 1: Blindgänger:** Die Munition erweist sich als Blindgänger. Der Schuss geht nicht los, die Patrone ist verloren. Bei einer Armbrust, einem Blasrohr oder einem Bogen löst sich beim Abschuss die Befiederung oder ein anderes stabilisierendes Element des Geschosses, welches unkontrolliert zu Boden trudelt.
- 2: Blockade:** Die Waffe blockiert. Hahn, Revolvtrummel oder Abzug sind verklemmt. Der Schütze kann einmal pro Runde versuchen, mit der wie eine Wissensfertigkeit eingesetzten Kampffertigkeit der Waffe die Blockade zu lösen. Bei Armbrust oder Bogen reißt die Sehne, beim Blasrohr ist das Rohr verstopft. All dies kann innerhalb einer vollen Runde (2 Aktionsphasen) ausgetauscht bzw. behoben werden (sofern man für Bogen oder Armbrust eine Ersatzsehne greifbar hat).
- 3: Bruch:** Die Angriffswaffe wird zerstört oder zumindest so beschädigt, dass sie nicht mehr eingesetzt werden kann. Eine komplette Reparatur benötigt angemessenes Werkzeug und dauert **1W6** Stunden.
- 4: Butterfinger:** Der Angreifer lässt seine Waffe fallen. Sie fällt auf das Feld, auf dem er steht, und kann in einer späteren Phase wieder aufgehoben werden.

**5: Fliegen:** Die Sicht des Angreifers wird behindert, z. B. durch einen Fliegenschwarm, eine verrutschte Brille o. ä. Er kann in der folgenden Aktionsphase nicht angreifen, da er erst die Behinderung beenden muss.

**6: Rückschlag:** Der Schütze verliert sein Gleichgewicht, sei es durch Rückschlag, eine zurückschlagende Bogensehne oder ein anderes Problem. Dies kostet ihn seine nächste Aktionsphase.

### Kritischer Erfolg bei der Abwehr

**1: Adrenalinschub:** Der Verteidiger erhält **+2** auf seinen nächsten WW:Abwehr.

**2: Block:** Ein Teil der Wucht des Angriffs schlägt auf den Angreifer zurück; er verliert selbst **1W6 AP**.

**3: Entwaffnung:** Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waffe landet auf seinem Feld. Bei waffenlosen Angriffen kommt der Gegner auf dem Konzept und muss sich eine Phase lang neu finden oder eine andere Handlung ausüben; bevor er wieder angreifen kann, muss er aber eine Phase zu Reorientierung einsetzen.

**4: Gegenangriff:** Der Angegriffene kann **umgehend** mit einer *schnellen* Waffe einen Gegenangriff gegen seinen Angreifer durchführen, der normal ausgewürfelt, aber nicht als seine Handlung in dieser Phase angerechnet wird. Dem Gegner steht ein WW:Abwehr zu.

**5: Prellung:** Die Waffenhand des Angreifers wird geprellt. In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen. Tiere verlieren dementsprechend einen Angriff mit Pranke, Zähnen, Stachel usw.

**6: Verlorener Boden:** Der Angreifer wird nach hinten gedrängt. Er bewegt sich **sofort** 1 m geradlinig vom Gegner weg, wenn ihn keine massive Wand daran hindert – selbst wenn er dadurch in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund hineingerät. Der Verteidiger kann sofort folgen und den Kontakt aufrechterhalten, wenn er dies möchte.

### Kritischer Fehler bei der Abwehr

**1: Behinderung:** Die Sicht des Angegriffenen wird behindert. Er kann in der folgenden Aktionsphase nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Mütze zurechtrücken muss.

**2: Butterfinger:** Der Verteidiger lässt seine Waffe fallen. Sie fällt auf das Feld, auf dem er steht, und kann in einer späteren Phase wieder aufgehoben werden.

**3: Bruch:** Die Verteidigungswaffe wird zerstört. Bei Angriffen mit natürlichen Waffen wie Fäusten, Pranken, Zähnen usw. wird der betreffende Körperteil leicht geprellt und kann 2 Aktionsphasen lang nicht eingesetzt werden.

**4: Verlorener Boden:** Der Verteidiger wird nach hinten gedrängt. Er bewegt sich **sofort** 1 m geradlinig vom Gegner weg, wenn ihn keine massive Wand daran hindert – selbst wenn er dadurch in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund hineingerät. Der Verteidiger kann sofort folgen und den Kontakt aufrechterhalten, wenn er dies möchte.

**5: Ver Stolpert:** Der Verteidiger stolpert und verstaucht sich den Fuß. Seine Bewegungsweite verringert sich bis zum Ende des Kampfs um **ein Drittel**.

**6: Wuchtschlag:** Das Ziel erleidet durch die Wucht des Angriffs **doppelten AP-Schaden**.

### Kritischer Erfolg beim Ausweichen

- 1: Adrenalinschub:** Der Verteidiger erhält **+2** auf seinen nächsten WW:Ausweichen.
- 2: Durchatmen:** Der Ausweichende erhält durch eine besonders elegante Ausweichbewegung 1W3 AP zurück (bis zum AP-Maximum)
- 3: Stellungswechsel:** Der Schütze erhält **umgehend** eine zusätzliche Handlung, die nur zur Bewegung (B/2) genutzt werden kann. Diese Zusatzbewegung muss sofort ausgeführt, sonst verfällt sie.
- 4: Gegenangriff:** Der Angegriffene kann **umgehend** mit einer *schnellen* Waffe einen Gegenangriff gegen seinen Angreifer durchführen, der normal ausgewürfelt, aber nicht als seine Handlung in dieser Phase angerechnet wird. Dem Gegner steht ein WW:Abwehr zu.
- 5: Geschosse auffangen:** Ist die Angriffswaffe eine Wurfwaffe, kann der Verteidiger versuchen, sie aufzufangen. Dazu muss ein **PW:Gw** gelingen. Hat er einen entsprechenden Gegenstand parat (ein Holzbrett zum Beispiel, oder einen Schild), kann er mit dem gleichen Mechanismus versuchen, damit einen Pfeil oder einen Bolzen aufzufangen. Kugeln kann man mit dieser Option nicht auffangen.
- 6: Überraschung:** Durch ein für den Schützen unvorhergesehenes Manöver erhält dieser beim nächsten Angriff auf den gleichen Gegner-2.

### Kritischer Fehler beim Ausweichen

- 1: Behinderung:** Die Sicht des Beschossenen wird behindert. Er kann in der folgenden Aktionsphase nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Mütze zurechtrücken muss.
- 2: Benommen:** Der Angreifer bewegt sich beim Ausweichen unglücklich oder stößt an ein Hindernis an. Er erhält **-2** auf seinen nächsten Angriff.
- 3: Blöße:** Der Angegriffene gibt sich ein Blöße. Er darf dem nächsten Schuss (in der laufenden oder folgenden Phase, nicht aber später) nicht ausweichen. Wenn dieser trifft, richtet er also automatisch schweren Schaden an.
- 4: Schwung:** Der Schwung der Ausweichbewegung reißt den Beschossenen mit. Er bewegt sich von seinem Standort aus **sofort** um 1 m in eine vom Spieler bestimmte Richtung, wenn ihn keine massive Wand daran hindert. Dabei kann er hinter seiner Deckung hervortreten oder sogar in einen Abgrund hineingeraten.
- 5: Sturz:** Der Angreifer stolpert und stürzt zu Boden. Solange er nicht wieder aufgestanden ist, erhalten seine Gegner **+2** auf alle Angriffe gegen ihn.
- 6: Verstolpert:** Der Verteidiger stolpert und verstaucht sich den Fuß. Seine Bewegungsweite verringert sich für bis zum Ende des Kampfs um **ein Drittel**.

Die Regeln für kritische Erfolge und Fehler beim Zaubern sowie bei *Alchimie* und *Animata erschaffen*, wie sie im *Cabinett der Curiositäten und Mirakel* beschrieben sind, werden aufgrund der unberechenbaren Natur der Magie nach den dortigen Regeln bestimmt.“

### **BdR S. 50**

Die Anmerkungen zu Schusswaffen im Kampf werden an die neuen Regeln angepasst.

### **BdR S. 53–56**

Die Tabellen 3, 4A, 4B, 4C, 4D, 5 und 6 entfallen.

### **BdR S. 55**

Die Einleitung zur Ermittlung des Schadens erhält einen neuen (vierten) Absatz:

„Sofern in der Fertigungsbeschreibung nicht anders geregelt, kann sich ein Abenteurer jederzeit entscheiden, im **Nahkampf** oder beim Einsatz von **Wurf Waffen** bewusst keinen schweren Schaden anzurichten, z. B. wenn das Ziel ist, einen Gegner zu betäuben und nicht zu verletzen. In einem solchen Fall richtet ein erfolgreicher Angriff **nur** AP-Schaden (mit einem **Zuschlag von +2**) an; schwerer Schaden tritt allenfalls bei einem kritischen Treffer ein.“

### **BdR S. 57**

Die Regeln für **Stürze und Sturzschaden** werden vereinfacht: Ab einer Fallhöhe von 11 m ist man tot, es sei denn, die Spielleiterin möchte das anders. Kritische Fallschäden entfallen. Tabelle 7A reicht jetzt bis 10 m Sturzschaden (5W6), Tabelle 7B entfällt ebenso wie die Regeln zum Schaden, wenn man von einer Kutsche überfahren wird.

### **BdR S. 58**

Da es keine Tabellen 5 und 6 mehr gibt, entfallen die Anmerkungen zu ihrer Nutzung bei Schadensfolgen.

### **BdR S. 59**

Da es keine kritischen Verletzungen mehr gibt, fällt auch der Abschnitt zu ihrer Heilung weg.

### **BdR S. 62**

Der Kasten **Erfolgs- und Widerstandswürfe mit Eigenschaften** wird ersetzt durch:

„Gelegentlich treten Situationen auf, in denen ein EW oder WW angebracht wäre, der Abenteurer aber keine passende Fertigkeit besitzt (weder erlernt noch universell). In solchen Fällen kann die Spielleiterin als Erfolgswert eine passende, durch 10 geteilte (und abgerundete) Eigenschaft wählen und aus ihr einen Wert von zwischen **+0** und **+10** ermitteln.“

### **BdR S. 63**

Vor dem Abschnitt zu **Hilfsfertigkeiten** wird ein neuer Abschnitt eingefügt:

## „Spezialisierungen und Vorteile

Normalerweise ist das Lernen einer Fertigkeit einfach: Man gibt die entsprechenden Punkte aus und kann sie im Spiel einsetzen. Es gibt allerdings zwei Ausnahmen: **Spezialisierungsfertigkeiten** und **Vorteilsfertigkeiten**.

**Spezialisierungsfertigkeiten** sind in der Anlage so breit angelegt, dass man sich für einen bestimmten, definierten Bereich entscheiden muss. Beispielsweise muss man sich für *Handwerk* ein solches aussuchen, das man erlernt hat, für *Landeskunde* ein Land, mit dem man sich auskennt. In diese Gruppe gehören: *Abrichten:Tiergruppe*, *Landeskunde:Land*, *Schreiben:Sprache*, *Sprechen:Sprache* und *Zeichensprache:Sprache*. Die Notation im Spiel ist: *Fertigkeit:Spezialisierung+Erfolgswert*, z. B. *Sprechen:Deutsch+16*.

**Vorteilsfertigkeiten** sind zwar auch breit angelegt, verfügen aber über Diversifizierungen, die nicht das nochmalige Lernen der Fertigkeit erfordern. Man wählt zwar ebenfalls einen Schwerpunkt, beherrscht aber andere Untergruppen der Fertigkeit mit **-4**. Wer z. B. *Reiten* lernt, sucht sich eine Reittierart aus, mit der er besonders gut umgehen kann (wohl Pferde), beherrscht aber das Reiten auf anderen Tieren (im Beispiel möglicherweise Esel oder Kamel) mit **-4**. In diese Gruppe gehören: *Archäologie* (Kulturkreis), *Boot steuern* (Schiffstyp), *Erste Hilfe* (Menschen oder Tiere), *Gesetzeskunde* (Land), *Gespann fahren* (Gespanntyp), *Kampf zu Pferd* (Reittiergruppe), *Medizin* (Menschen oder Tiere) und *Reiten* (Reittiergruppe). Die Notation im Spiel ist: *Fertigkeit (Vorteil)+Erfolgswert*, z. B. *Archäologie (Ägyptologie)+12*.

Manche (wenige) Fertigkeiten verbinden die Elemente von Spezialisierungs- und Vorteilsfertigkeiten: Man lernt zuerst eine Spezialisierung, innerhalb derer man Verwandtes mit **-4** beherrscht. Dies sind *Musizieren* (Spezialisierung auf ein Instrument, **-4** auf verwandte Instrumente) und *Spielen* (Spezialisierung auf Brett-, Würfel- oder Kartenspiele, **-4** auf Spiele aus dieser Gruppe). Im Prinzip fallen auch *Schreiben* und *Sprechen* in diese Gruppe, da man verwandte Sprachen mit **-4** beherrscht; da dies aber für alle Sprachen gilt und man nicht einer den Vorzug gibt, sind diese Fertigkeiten bei Spezialisierungsfertigkeiten eingestuft. Die Notation im Spiel ist: *Fertigkeit:Spezialisierung (Vorteil)+Erfolgswert*, z. B. *Spielen:Brettspiele (Schach)+15*.“

Einige Fertigungsbeschreibungen werden entsprechend angepasst, ohne dass wir das hier im Detail aufführen, sofern sich im Spieleffekt nichts ändert.

Die Regeln zu **Hilfsfertigkeiten** werden ergänzt durch:

„In bestimmten Situationen kann die Spielleiterin zulassen, dass eine Spielerfigur von den Fertigkeiten anderer Abenteurer als Hilfsfertigkeiten profitieren kann, in der Regel in Form eines Rats oder Hinweises, der **+1** auf den eigenen EW gibt. Dazu muss sich die Figur, der geholfen werden soll, in Hörreichweite befinden, der unterstützenden Figur muss ein EW gelingen, und der Rat muss sinnvoll sein („*Vorsicht, da liegt ein Ast!*“ ist beim Schleichen sicherlich keine große Hilfe, „*Ziel mal ein bisschen mehr nach rechts, der Lauf der Waffe ist leicht verzogen.*“ im Kampf oder „*Schau doch mal ins Register des Buchs!*“ bei der Informationssuche schon eher).“

Hinzu kommt die Ergänzung, dass man Fertigkeiten nur dann als Hilfsfertigkeiten einsetzen kann, wenn die **Leiteigenschaft** erreicht ist.

#### **BdR S. 64**

Der Kasten *Fertigkeitsanwendung ohne Würfel?* erhält am Ende einen neuen Absatz:

„Auch ohne einen Würfelwurf erhält der Abenteurer bei einer automatischen 10 oder einer automatischen 20 die üblichen EP für Fertigungsanwendung.“

#### **BdR S. 66**

Einfügen einer neuen Fertigkeit:

„**Anspornen** (Kampf)

pA61, *Kampftaktik* erlernt; Erfolgswert+5

Der Abenteurer weiß, wie man im Kampf andere Personen motiviert. Wer nicht weiter als 15 m entfernt steht und die Sprache, in der angespornt wird, mit mindestens **+10** beherrscht, kommt bei einem erfolgreichen EW des Anspornenden in den Genuss der Fertigkeit. Wer keine AP mehr hat, kann 60 Sekunden lang ohne Abzüge kämpfen. Wer noch AP hat, erhält temporär (bis zum Ende des Kampfes) 1W6 AP hinzu, allerdings nicht über das Maximum. *Anspornen* kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.

*Anspornen* wirkt auf Begleittiere wie Reitpferde oder Jagdhunde, wenn sie zuvor entsprechend *abgerichtet* (also auf die Stimme des Anspornenden "geeicht") wurden.“

#### **BdR S. 68**

Bei der Beschreibung von *Ballon fahren* wird eingefügt, dass *Himmelskunde* und *Mathematik* nützliche **Hilfsfertigkeiten** sind.

#### **BdR S. 69**

*Boot steuern* ist jetzt eine **Vorteilsfertigkeit**, bei der man sich auf einen Schiffstyp konzentriert.

#### **BdR S. 72**

*Erste Hilfe* ist jetzt eine **Vorteilsfertigkeit**, bei der man sich auf Menschen oder Tiere konzentrieren kann.

*Fechten* wird an die neuen Kampfregeln angepasst (und macht aus *Degen* und *Florett schnelle Waffen*).

### **BdR S. 75**

*Gespann fahren* ist jetzt eine **Vorteilsfertigkeit**; man wählt eine Art von Gespann aus, mit der man besonders vertraut ist. Und es wird ausgesagt, dass *Abrichten* und *Tierkunde* als **Hilfsfertigkeiten** dienen können.

### **BdR S. 77**

*Kampf zu Pferd* heißt jetzt *Kampf zu Reittier* und wird wie *Reiten* (s.u.) als **Vorteilsfertigkeit** eingestuft.

*Kampftaktik* hat jetzt als **Leiteigenschaft In61**; die Beschreibung wird an die neuen Kampfregeln angepasst.

### **BdR S. 80**

In der Beschreibung von *Maschinenwesen* wird der Verweis auf Kenntnisse der Statik gestrichen (die steht bereits bei *Mathematik*). Dafür wird betont, dass man mit dieser Fertigkeit mit Dampfkraft betriebene Fahrzeuge wie Dampfautos oder -busse, Lokomotiven oder Dampfschiffe handhaben kann.

### **BdR S. 80**

Die Leiteigenschaft von *Meditation* wird von **Wk61** zu **Sb 61** geändert.

### **BdR S. 81**

*Medizin* ist eine Vorteilsfertigkeit; man kann sich auf Menschen oder Tiere konzentrieren. Die Beschreibung wird ergänzt um:

„Ab *Medizin*+12 kann der Abenteurer **Operationen** durchführen. Bei Operationen muss **immer** gewürfelt werden, man kann **nie** 10 oder 20 nehmen.“

### **BdR S. 83**

*Naturkunde* deckt jetzt auch die Grundzüge der **Geologie** ab. Der Vermerk zum Wissen über Jagdwild wird gestrichen, da dazu *Tierkunde* ausreicht. Bei mehrheitlich unbedecktem Himmel lassen sich jetzt die Himmelsrichtungen und die ungefähre Tageszeit bestimmen. Die Schwierigkeit steigt auf *schwer*, die Leiteigenschaft auf **In61**.

### **BdR S. 85**

*Reiten*, bislang regeltechnisch eine Spezialisierungsfertigkeit (s.o.), ist nun eine **Vorteilsfertigkeit** (man muss es also nicht mehr für jedes einzelne Tier separat lernen).

## **BdR S. 86**

Einfügen einer neuen Fertigkeit [direkte Übernahme aus dem *Compendium*]:

### **„Schlittschuhlaufen**

**Gw21**; Anfangswert **+12** – universell mit »+5«.

Der Abenteurer kann sich auf Schlittschuhen fortbewegen. Beim gemütlichen Fahren auf der Eisbahn treten normalerweise keine Probleme auf. Erfolgswürfe werden in erster Linie notwendig, wenn Kunststücke oder Figuren gefahren oder gesprungen werden oder die Aktionen mehrerer Schlittschuhläufer koordiniert werden sollen (z.B. beim Eistanz). Auch bei Wettläufen kommt es zu Erfolgswürfen. Bei Misserfolg schlägt das Manöver fehl, was sich in der Regel in einem unsanften Sturz auf das Eis äußert. Bei einem **kritischen Fehler** erleidet der Abenteurer **1W6 schweren Schaden**, der durch den Aufprall auf ein Hindernis noch erhöht werden kann. Die Geschwindigkeit eines Schlittschuhläufers beträgt bis zu **B12** beim gemütlichen Fahren auf der Eisbahn. Höhere Geschwindigkeiten (bis **B80**) können nur geübte Läufer erreichen, denen dazu beim Beschleunigen, Abbremsen und Manövern während des Laufens Erfolgswürfe gelingen müssen.“

*Schreiben*: *Sprache* heißt jetzt aufgrund einer Notationsanpassung nur noch *Schreiben*. Ab einem Erfolgswert von **+9** kann man nun **eng verwandte** Sprachen universell mit **-4** lesen und schreiben.

## **BdR S. 87**

*Skifahren* kann universell mit »+5« genutzt werden.

## **BdR S. 88**

Mit der Übernahme der Fertigkeit *Schlittschuhlaufen* aus dem *Compendium* verliert der Kasten seine Gültigkeit und wird gelöscht.

Die Fertigkeit *Spielen* erhält als neuen Text:

„Der Anwender dieser **Spezialisierungsfertigkeit** (s. S. XXX) ist mit einer bestimmten Art von Spielen (*Brettspiele*, *Kartenspiele* oder *Würfelspiele*) vertraut. Ein Spiel aus dieser Gruppe (z. B. Schach bei *Brettspielen*) beherrscht er mit dem vollen Erfolgswert, auf alle anderen aus der gleichen Gruppe erhält er **-4**.

Bei Spielen, die größtenteils auf Zufallselementen wie Würfeln oder Glücksrädern basieren, nutzt diese Fertigkeit allerdings nichts. Hierfür benötigt man eher *Fingertfertigkeit*.“

## **BdR S. 89**

Ab einer Sprachbeherrschung von **+9** spricht man jetzt **eng verwandte** Sprachen universell mit **-4**.

Am Ende der Beschreibung von *Sprengmeisterschaft* wird ein neuer Absatz eingefügt:

„*Sprengmeisterschaft* kann (mit **+4**) auch dazu genutzt werden, Feuerwerkskörper herzustellen; *Chemie* (und, sofern mit dem *Cabinett* gespielt wird, *Alchimie*) bieten sich als **Hilfsfertigkeiten** an.“

## **BdR S.92**

Zwischen *Wachgabe* und *Zeichensprache* wird eine neue Fertigkeit eingefügt:

### **„Wahrnehmung**

**In61**, alle Sinne mindestens +6; Erfolgswert+4

*Wahrnehmung* umfasst eine gute Beobachtungsgabe und die Fähigkeit, daraus Schlussfolgerungen zu ziehen. Ein Lichtreflex, den ein Sonnenstrahl auf einer Waffe erzeugt, kann auf einen Hinterhalt hinweisen. Ein seltsamer Geschmack im Bier weist auf ein darin befindliches Gift hin. Ein kaum wahrnehmbarer Rauchgeruch warnt vor einem drohenden Brand.

Die Spielleiterin würfelt verdeckt einen **EW:Wahrnehmung**, wenn sich ein Abenteurer bewusst 10 sec lang auf seine Umgebung konzentriert. Bei Erfolg erhält er zusätzliche Informationen, die über die eigentliche Beobachtung hinausgehen. Im Gegensatz zu *Spurensuche* steht *Wahrnehmung* für das kurze, aber konzentrierte Absuchen der ganzen Umgebung.

## **BdR S. 93**

Die Einleitung zu den Waffenfertigkeiten erhält einen neuen Absatz:

„Manche Waffen oder Angriffsfertigkeiten gelten als „*schnell*“; mit ihnen kann man einmal pro Phase angreifen statt einmal pro Runde (s. S. XXX): *Dolch, Keule, Pistole, Wurfmesser; Raufen, Waffenloser Kampf, Werfen*. Schusswaffen mit mehreren Ladungen gelten ebenfalls als *schnell*, sofern man sie schussbereit (angelegt) hat, sich in der Phase nicht mehr als 1 m bewegt hat und sie noch Kugeln haben (also nicht nachgeladen werden muss); das gilt auch für das Maschinengewehr, sofern es einsatzbereit ist (stabil aufgebaut, vollständig bemannt, geladen). Für die Pistole gelten zudem Sonderregeln, die auf S. XXX beschrieben werden. *Schnelle* Waffen sind in den Auflistungen mit einem „s“ gekennzeichnet.“

Auf den Folgeseiten werden diese Waffen markiert und an die neuen Regeln angepasst.

Die Beschreibung von *Dolch* erhält einen neuen letzten Satz:

„Hierzu zählt auch der aktiv im Kampf eingesetzte Holzpflöck eines Vampirjägers.“

## **BdR S. 114**

Bei den Lerntabellen muss eingefügt werden:

- *Körperliche Fertigkeiten, leicht*: Schlittschuhlaufen+12 (**Gw21**)
- *Geistige Fertigkeiten, schwer*: Wahrnehmung+4 (**In61**)
- *Kampf- und Waffenfertigkeiten, schwer*: Anspornen+5 (**pA61**)

Die Leiteigenschaften von *Kampftaktik*, *Meditation* und *Naturkunde* werden angepasst.

### **BdR S. 116**

Wenn der Bestätigungswurf beim Praxispunkt gelingt, kann man die Fertigkeit steigern, **ohne** EP ausgeben zu müssen. (Der Bestätigungswurf ist Barriere genug.)

### **BdR S. 177**

Am Ende des Kapitels wird ein neuer Abschnitt eingefügt:

#### **„Kann man die relative Spielstärke von Abenteurern vergleichen?“**

Im „normalen“ Kampagnenspiel sollte das unnötig sein. Manchmal allerdings, zum Beispiel wenn eine Figur neu in eine Kampagne einsteigt oder wenn man auf einem Con in einer ungewohnten Gruppenzusammenstellung spielt, könnte die Frage nach der Vergleichbarkeit aufkommen.

Da Abenteurer 1880 keine Grade als Vergleichsmaß „relativer Spielstärke“ kennt, besteht der einfachste Weg, Unterschiede zwischen den Figuren abzuschätzen, darin, den **Ruhm** zu vergleichen. Auch ohne Buchhaltung kann man davon ausgehen, dass ein Abenteurer mit **Ruhm 45/5** mehr erlebt hat als einer mit **Ruhm 5/2** und somit auch „spielstärker“ sein sollte.

Etwas aussagekräftiger wäre die Summe aller gesteigerten Fertigkeitenswerte (**Gesamtfertigkeitswert – GFW**), also von allen Fertigkeiten, die erlernt wurden. Zählt man diesem zusammen, erhält man eine ungefähre Vorstellung der Stärke der Figur.

Eine zwar genauere, aber deutlich aufwändigere Idee wäre, Buch zu führen über die **verlernten Erfahrungspunkte** (für Fertigkeiten, aber auch für AP und GA). Das erhöht indes den Verwaltungsaufwand stark und ist rückwirkend kaum noch nachzuvollziehen, muss also von Anfang an betrieben werden.“

### **BdR S. 121**

Der Abschnitt *Das Ungestüm der Jugend* wird stark überarbeitet. Nachstehend der vollständige Text:

„Für die Erschaffung jugendlicher Spielerfiguren werden zunächst sämtliche Eigenschaften nach den normalen Spielregeln ausgewürfelt. Solange die betreffenden Abenteurer aber noch nicht ausgewachsen sind (und das ist im 19. Jahrhundert erst mit ca. 18 Jahren der Fall), finden einige Modifikationen Anwendung. Diese kann man der nachstehenden Tabelle entnehmen (berechnet auf ein Startalter von 14 Jahren). Alle Zuschläge und Abzüge gehen jahresweise gemäß Tabelle zurück, bis sie mit 18 auf dem ursprünglich ermittelten Wert liegen. Bei den betroffenen Fertigkeiten handelt es sich um *Beredsamkeit*, *Beschatten*,

*Schleichen* und *Tarnen*, da Erwachsene Kinder nicht so ernst nehmen. Dies ist ein persönlicher Bonus, der **nicht** auf die Steigerungskosten angerechnet wird.

Alter	Zuschlag auf pB	Zuschlag auf Fertigkeiten (s.o.)	Abzug auf Ko, Wk und pA
14	+20	+4	-10
15	+15	+3	-7
16	+10	+2	-4
17	+5	+1	-2
18	+0	+0	-0

Da Schüler sich noch nicht endgültig für eine Laufbahn entschlossen haben, gilt für sie bei Bedarf (z.B. beim Bestimmen der LP) immer die Rubrik *Andere Abenteurer*.

Bei der Bestimmung der Fertigkeiten werden die Lernpunkte für *Schulwissen* und *untypische Fertigkeiten* wie üblich ermittelt und eingesetzt. Für *Fachkenntnisse* erhält jeder jugendliche Abenteurer 1W6 Lernpunkte. Es wird davon ausgegangen, dass junge Menschen in diesem Alter schon eine ungefähre Vorstellung haben, was sie nach Schulende machen wollen, und dass sie sich in ihrer Freizeit schon einige Grundkenntnisse in dieser Richtung angeeignet haben. Der Spieler darf sich daher einen Abenteurertyp aussuchen (den seine Figur anstrebt) und die Lernpunkte zum Erwerb von Fertigkeiten aus dem entsprechenden Lehrplan einsetzen. Einige Fertigkeiten bleiben Schülern aber auf jeden Fall verschlossen: *Ballon fahren, Buchführung, Fälschen, Hypnose, Kampftaktik, Kryptografie, Meucheln, Sprengmeisterschaft, Überleben, Verhören*, alle *schweren* geistigen Fertigkeiten (s. Tabelle 9A) sowie alle *Waffenfertigkeiten* mit Ausnahme von *Abwehr, Ausweichen, Boxen, Waffenloser Kampf, Werfen*. Das **Alter** einer jugendlichen Spielerfigur bestimmt der Spieler; die Anmerkungen zur Berechnung des Alters auf S. 25 greifen hier nicht.

Allerdings können Kinder unter 18 Jahren eine Fertigkeit nach Wahl als **Hobby** auswählen, die sie mit einem um **-4** reduzierten Erfolgswert gegenüber der **erlernten** Fertigkeit als **Universelle Fertigkeit** erhalten – selbst wenn die Fertigkeit nicht universell anwendbar ist. Einzig **Kampf- und Waffenfertigkeiten** sind von dieser Regel **ausgeschlossen**, die übrigen o. e. Fertigkeiten sind wählbar. Dieses Hobby behalten sie auch nach dem Erwachsenwerden, können es aber **nicht** steigern (s. S. 26).

Jugendliche Abenteurer besitzen keine Übung im Waffengebrauch (selbst wenn der eine oder andere vielleicht schon einmal mit auf der Jagd war und auch schießen durfte). Fällt ihnen eine Waffe in die Hände, können sie diese lediglich mit dem universellen Standardwert »+4« einsetzen.

Die Werte für aktive oder aktiv eingesetzte soziale Fertigkeiten (*Konversation, Verführen, Beredsamkeit, Gassenwissen*) der Abenteurer gelten nur bei anderen Kindern und Jugendlichen. Erwachsenen gegenüber erleiden sie einen Abzug von **-2** auf ihre Erfolgswürfe. Jugendliche haben kein eigenes Einkommen; ihr Taschengeld wird allein von der Spielleiterin bestimmt.

Um jugendliche Abenteurer endgültig zu Erwachsenen reifen zu lassen, passt man zunächst die obigen Abzüge und Zuschläge an und korrigiert dann Selbstbeherrschung, Lebenspunkte usw., wenn der Abenteurertyp hier eine Sonderrolle spielt. Danach bestimmt man Ruhm und Einkommen, und zudem stellt man dem Spieler weitere 1W6+5 Lernpunkte

für Fachkenntnisse zur Verfügung (die zusätzlich gewährten 2 Punkte gleichen den Nachteil aus, dass die Lernpunkte auf zwei getrennte Lernvorgänge verteilt werden müssen).“

### **BdR S. 124**

Die beiden letzten Absätze auf dieser Seite werden geändert zu:

„Übernatürliche Wesen werden im *Cabinett der Curiosiäten und Mirakel* ausführlich beschrieben. Die Tabelle enthält aber Spieldaten für vier Arten von Dinosauriern, um das Spielen von Abenteuern im Stile von „Das Land, das die Zeit vergaß“ zu ermöglichen.“

Direkt danach ist neu (übernommen aus dem *Cabinett*):

„**Insektenschwärme** verfügen über **1 Basis-LP plus 1 LP pro 10 Tiere** (abgerundet); **AP** = LP, **Gw** ist **immer 60**. Pro 20 Kreaturen (abgerundet) erhöht sich der Wert für den Angriff eines einzelnen Insekts um **+1**. Schwärme wehren nicht ab, weichen nicht aus und gehen nicht ins Handgemenge. Der **Schaden** hängt von der Größe ab: Zu einem „Grundscha-den“ von **1W6-6** wird ein Drittel der LP (abgerundet) addiert. Schwärme rauben keine LP, sind aber manchmal **giftig** oder übertragen **Infektionen**. Angriffe gegen einen Schwarm erhalten **-4**. Waffen mit Spitzen oder Schneiden sowie Kugeln richten nur **1 Punkt Schaden** ohne SchB an, andere Waffen **2 Schadenspunkte** plus SchB. **Feuer** erzielt **2W6 Punkte** Schaden. Verliert ein Schwarm LP, sind die Werte für Angriff und Schaden entsprechend zu senken.

### **Außergewöhnliche Kreaturen**

Die in diesem Buch angegebenen Spielwerte sind Angaben für durchschnittliche Vertreter ihrer Spezies. Es spricht nichts dagegen, ab und an größere und stärkere Vertreter ihrer Art einzuführen. Dies ist grundsätzlich bei Kreaturen möglich, die über mindestens drei Würfel für Lebenspunkte verfügen – ein gewaltiges Baumäffchen würde auch wenig Sinn ergeben ... Bei solchen Tieren handelt es sich meist um Rudelanführer oder erfahrene Einzelgänger.

Zu diesem Zweck unterscheiden wir drei Gruppen von „Verbesserungen“: stattlich, imposant und gewaltig. Die nachstehende Tabelle gibt an, wie sich die Werte einer Kreatur jeweils ändern, wenn diese Regeln angewendet werden.

	<b>Stattlich</b>	<b>Imposant</b>	<b>Gewaltig</b>
<b>LP</b>	+2	+4	+6
<b>AP</b>	+2W6	+4W6+	+6W6
<b>Angriff</b>	+2	+4	+6
<b>Schaden</b>	+1	+2	+3
<b>Abwehr</b>	+1	+2	+3
<b>Ausweichen</b>	+1	+2	+3

Eine solche Verbesserung führt entsprechend zu einer Erhöhung der Erfahrungspunkte, die die Spielleiterin gemäß S. 112 an die Kampfstärke der Gruppe anpassen muss.“

Die Fußnoten zu den Kreaturen werden aufgrund einer Ergänzung – der Hund erhält *Spurensuche (Riechen)+12* – neu nummeriert.

### **BdR S. 125**

Es gibt neue Einträge in der Kreaturentabelle:

„ <b>Insekt</b>	1	1	0	80	-	10	3-18	-	+10	+10
Biss+4 oder Stich+4 (kein Schaden)										
<b>Insektenschwarm</b> s. S. 124	= LP	0		60	-	10	3-18	-	-	-
- Biss+X oder Stich+X (s. S. 124)“										

Und alle Tiere haben jetzt **Handlungsränge**:

Adler	60	Jaguar	75
Bär, Brauer	50	Kamel	50
Bär, Eis-	50	Katze	75
Barrakuda	57	Krokodil	35
Delphin	80	Löwe	65
Dschungeläffchen	82	Mensch, normal	50
Eber	50	Mensch, Kämpfer	55
Elch	45	Nashorn	55
Elefant	70	Pferd	55
Esel	50	Pteranodon	50
Falke	70	Ratte	60
Giftschlange	70	Riesenschlange	50
Gorilla	80	Rind	45
Hai	40	Schimpanse	82
Hai, groß	40	Tiger	70
Hund	60	Triceratops	30
Hund, groß	60	Tyrannosaurus Rex	32
Insekt	45	Velociraptor	47
Insektenschwarm	35	Wolf	55

### **BdR S. 131**

Der Abschnitt über **Zauberei** wird an die Gegebenheiten des *Cabinetts* angepasst.

### **BdR S. 135 bis 137**

Die Spieldaten des Jason-Bundes werden an die neuen Regeln angepasst. Paul-Otto von Billroth wird so bearbeitet, dass er *Kampftaktik* beherrscht (wird seit der Erstauflage für das Initiativbeispiel benötigt); dafür wird ihm *Mechanik* gestrichen.

### **BdR S. 138**

Das **Abkürzungsverzeichnis** wird um einige neue Regelbegriffe ergänzt.

## **BdR S. 139**

Der **Index** wird um einige neue Regelbegriffe ergänzt.

## **BdR S. 140**

Das **Datenblatt** wird um *Schlittschuhlaufen* »+5« und *Skifahren* »+5« als Universelle Fertigkeiten sowie einen Platz für den Handlungsrang ergänzt.

Und in die Umgebung des Datenblatts kommt eine Seite mit **Konvertierungsrichtlinien** für bereits existierende Figuren:

„Eine umfassende Konvertierung ist nicht nötig. Die meisten Änderungen betreffen die Abenteuererschaffung, die Spielwirkungen von Fertigkeiten und den Kampf. Für bestehende Figuren (auch Nichtspielerfiguren) gibt es kaum Änderungen.

Die wichtigste davon ist der **Handlungsrang**, der neu ermittelt werden muss und zum festen Wert wird:  $(Gw+In)/2$ .

Die abgeleiteten Eigenschaften **pA**, **Sb** und **Wk** werden nun anders ermittelt. Hier raten wir allerdings von einer Konvertierung ab, da sie Figurenkonzepte beschädigen könnte (und mit einem Punktesystem wären die existierenden Werte ohnehin möglich).

Drei Fertigkeiten haben neue **Leiteigenschaften**:

- *Kampftaktik*: **pA61** → **In61**
- *Meditation*: **Wk61** → **Sb61**
- *Naturkunde*: **In31** → **In61**

Das könnte zum Problem werden, wenn der alte Wert auf einmal nicht mehr ausreicht. Ggf. sollte man hier, so möglich, zwischen „alter“ und „neuer“ Leiteigenschaft Punkte verschieben. Oder man verlässt sich darauf, dass die Leiteigenschaft bei Weitem nicht mehr so wichtig ist wie früher: Man kann nun eine Fertigkeit auch ohne den angegebenen Wert der Leiteigenschaft lernen und anwenden, erhält dann aber **-2** auf alle Würfe damit; zum Einsatz als **Hilfsfertigkeit** muss allerdings die Leiteigenschaft erreicht sein.

Die neuen Regeln für **Spezialisierungs- und Vorteilsfertigkeiten** könnten ein wenig Umarbeitung in der Notation bzw. die Wahl einer Spezialisierung oder eines Vorteils mit sich ziehen; die Grundlagen dazu finden sich auf S. XXX. Betroffen sind: *Abrichten:Tiergruppe*, *Landeskunde:Land*, *Schreiben:Sprache*, *Sprechen:Sprache* und *Zeichensprache:Sprache* (Spezialisierungsfertigkeiten); *Archäologie* (Kulturkreis), *Boot steuern* (Schiffstyp), *Erste Hilfe* (Menschen oder Tiere), *Gesetzeskunde* (Land), *Gespann fahren* (Gespanntyp), *Kampf zu Pferd* (Reittiergruppe), *Medizin* (Menschen oder Tiere) und *Reiten* (Reittiergruppe) (Vorteilsfertigkeiten); und *Musizieren* (Spezialisierung auf ein Instrument) und *Spielen* (Spezialisierung auf ein Brett-, Würfel- oder Kartenspiel) (eine Mischung aus beidem). Hier nicht aufgeführte Fertigkeiten erfahren allenfalls inhaltliche Änderungen.

Letztlich wird die Auflistung der Universellen Fertigkeiten um **»Schlittschuhlaufen+5«** ergänzt.

Und das war es schon mit der Konvertierung.“