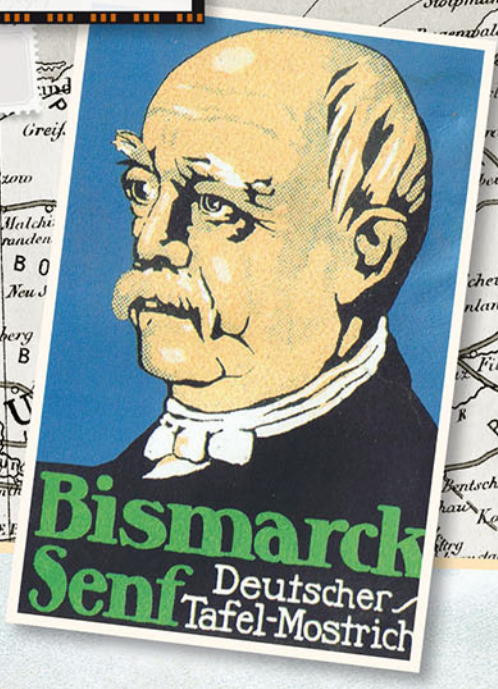
Abenteuer 1880

Buch der Regeln

4. Auflage

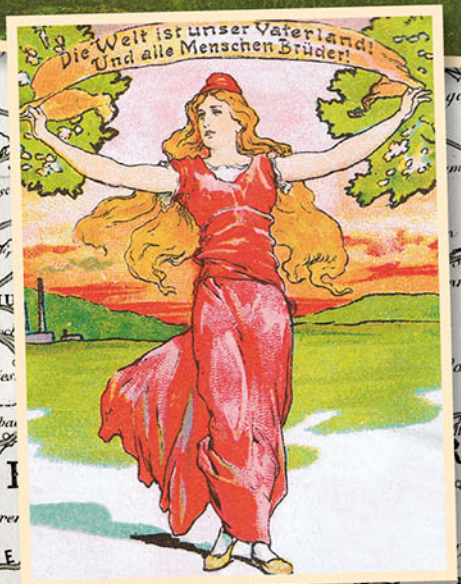


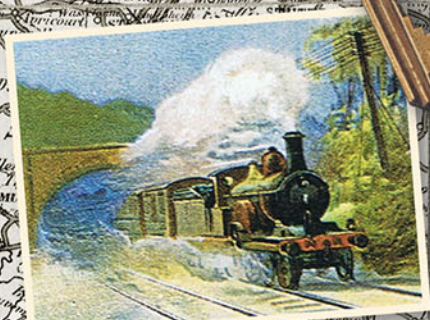












Abenteuer 1880

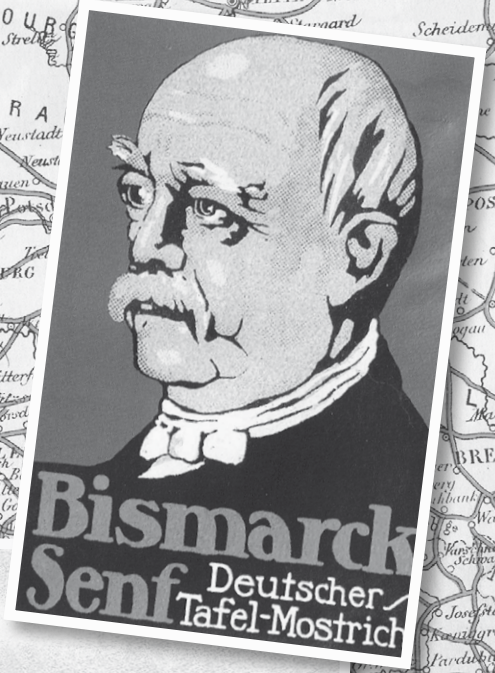
Buch der Regeln

4. Auflage

von Heinrich Glumpler, Jürgen E. Franke und Rainer Nagel
mit Beiträgen von Michael Haberer, Sven Scheurer und Steffen Schütte















Impressum

Effing Flying Green Pig Press, Mainz
Copyright © der überarbeiteten Neuauflage 2010, überarbeitet 2026 by Dr. Rainer Nagel, Effing Flying Green Pig Press, Mainz
Printed in Poland 2026; 4. Auflage
Die Nutzung dieses Werkes oder von Teilen davon für Zwecke des maschinellen Lernens, der künstlichen Intelligenz oder des Text- und Data-Mining ist ohne ausdrückliche vorherige Zustimmung des Rechteinhabers untersagt. Der Rechteinhaber behält sich sämtliche Rechte für Nutzungen im Sinne von § 44b Urheberrechtsgesetz ausdrücklich vor.
Autoren: Heinrich Glumpler, Jürgen E. Franke, Rainer Nagel
Zusätzliche Beiträge von: Michael Haberer, Sven Scheurer, Steffen Schütte
Lektorat und Regelberatung: Lutz Reimers-Rawcliffe, Christoph Tinius, Elmar Wilde
Zusätzliche Regelideen: Sönke Brodersen, Matthias Hartwich, Bernd Lehnhoff, Marcell Kaemmerer, Olaf Möhle, Robert Nickmann, Jörg Prahler, Thomas Richter, Christoph Tinius, Alexandra Velten, Elmar Wilde
Umschlaggestaltung: Christian Hanisch
Gestaltung: Bettina Hanisch & Christian Hanisch
Illustration auf Seite 2: Werner Öckl
Porträtzeichnungen: Alexander Huiskes
Dank an: Sönke Brodersen, Kai Enzweiler, Elsa Franke, Matthias Hartwich, Alexander Huiskes, Marcell Kaemmerer, Thomas Kreuznacht, Thomas Langner, Peter Laubender, Bernd Lehnhoff, Sophie Marstatt, Olaf Möhle, Matthias Meyn, Katja Nickmann, Michael Partl, Markus Plötz, Valentin Posautz, Jörg Prahler, Lutz Reimers-Rawcliffe, Sven Rey, Thomas Richter, Roland Ritthaler, Mike Sander, Günther Schollmayer, Christiane Spath, Jürgen Stoll, Christoph Tinius und Marianne Velten
Ein allgemeiner Dank gilt den Mitgliedern des MIDGARD-Forums (www.midgard-forum.de), die in zahlreichen Diskussionen viel zur Überarbeitung der Regeln beigetragen haben.
Missy: Alexandra Velten
www.midgard-1880.de
auf Facebook unter Abenteuer 1880

www.midgard-1880.de/errata-zum-grundregelwerk-der-viertauflage/

ISBN 978-3-9822057-3-1

Inhalt

Vorwort 4

1. Kapitel – Die Welt von 1880 7

Die Helden von 1880 8
Die Abenteurertypen 8
Geschichte und Fantasie 13
Der Ablauf eines Abenteuers 14
Die Würfel 15

2. Kapitel – Der junge Abenteurer 17

Geburt eines Abenteurers 18
Abgeleitete Werte und Eigenschaften 18
Lebens- und Ausdauerpunkte 20
Naturgegebene Fähigkeiten und erlernte Fertigkeiten 21
Der Hintergrund des Abenteurers 23
Die Lehrjahre eines Abenteurers 25
Lehrpläne: Fachkenntnisse 28
Andere Kenntnisse 36
Untypische Fertigkeiten 37

3. Kapitel – Hinein ins Abenteuer 39

Prüfwürfe 40
Der Einsatz von Fertigkeiten 40
Der Erfolgswurf 41
Der Widerstandswurf 42
Die Gunst des Schicksals 44
Komplexe Anwendung von Fertigkeiten 44
Zeit, Ort und Bewegung 45
Kampfrunden und Aktionsphasen 45
Position in Aktionsphasen 47
Der Kampf 48
Angriff, Abwehr und Ausweichen 48
Gezielte Treffer im Nahkampf 49
Kritische Erfolge und Fehler im Kampf 49
Zuschläge und Abzüge 51
Fernkampf-Sonderregeln 52
Schusswaffen 52
Handgemenge 53
Der Schaden und die Folgen 56
Im Kampf getroffen! 56
Absturz! 57
Schadensfolgen 58
Heilung und Erholung 59

4. Kapitel – Die Fertigkeiten 61

Wissenswertes 62
Der Einsatz von Fertigkeiten 62
Spezialisierungen und Vorteile 63
Hilfsfertigkeiten 64
Universelle Fertigkeiten 64
Die Sinne eines Abenteurers 64
Almanach des Könnens 65
Waffenfertigkeiten 93
Nahkampfwaffen 93
Wurfwaffen 94
Schusswaffen 95

5. Kapitel – Ruhm und Reichtum 99

Ruhm und Ruch 100
Berühmt oder Berüchtigt? 100
Auswirkungen des Ruhms 104
Das liebe Geld 106

6. Kapitel – Erfahrung und Praxis 109

Das Sammeln von Erfahrung 110
Erfahrung durch gutes Rollenspiel 110
Erfahrung und Praxis durch den Einsatz von Fertigkeiten 111
Lernen – ein Leben lang 114
Lernen neuer Fertigkeiten 114
Verbessern von Fertigkeiten 115
Die Steigerung der Ausdauer 117

Anhang – Zusätzliche Regeln 119

Dr. C. Horreums Plausibilitäts-Indikator 120
Helden jeden Alters 120
Das Ungestüm der Jugend 120
Die Weisheit des Alters 121
Sichtbare Gefahren 122
Gezielte Schüsse 122
Wilde Tiere und andere Bestien 124
Unsichtbare Gefahren 128
Krankheiten 128
Gifte 129
Psychische Belastbarkeit 130
Zauberei 133
Gewalt gegen Sachen 133
Sprengstoffe 134
Der Wert des Geldes 136
Der Jason-Bund 137
Stichwortverzeichnis 140
Spieldatenblatt 142
Zur Konvertierung von der dritten auf die vierte Auflage 143
Abbildungen und Abkürzungen 144

Vorwort

Bei Abenteuer 1880 handelt es sich um ein **Rollenspiel,** ein kooperatives Spiel, bei dem die beteiligten Spieler in einer fiktiven Welt Abenteuer erleben. Diese Art des Spielens lässt sich am leichtesten verstehen, wenn man sie mit dem Lesen eines Romans vergleicht.

Bei einem Roman denkt sich ein Autor eine Geschichte für seine Leser aus, die sich dann mit den Hauptpersonen der Geschichte identifizieren. Meist verfolgen die Leser die Taten ihrer Helden aufmerksam und begeistert, doch ab und zu sind sie mit Sicherheit auch von ihnen enttäuscht. Doch da das Buch schon geschrieben ist und der Ausgang des Romans somit feststeht, kann der Leser nichts an der Vorgehensweise der Helden ändern. Es bleibt ihm nur noch das Vergnügen, sich vorzustellen, wie die Geschichte wohl verlaufen wäre, wenn er oder sie der Held oder die Heldin der Geschichte gewesen wäre.

Der Autor hätte nun, um sicher zu gehen, dass sein Roman ein Erfolg wird, auch wie folgt vorgehen können: Zunächst entwickelt er die Geschichte nur in groben Zügen; er arbeitet ein sogenanntes **Szenario** oder Exposé aus, den Rahmen für die Handlung. Dann lädt er ein paar Leser zu sich nach Hause ein. Er beschreibt ihnen die Ausgangssituation seines Romans, überträgt jedem der Leser die Rolle einer Romanfigur und fragt sie, was sie tun würden, wenn sie anstelle der Helden des Romans in diese oder jene Situation gerieten. Man kann wohl davon ausgehen, dass der Roman am Ende etwas anders aussehen wird, als es sich der Autor ursprünglich vorgestellt hat. Genau diese Situation enthält die wesentlichen Elemente eines Rollenspiels.

In einem Rollenspiel übernimmt eine **Spielleiterin** die Funktion des Autors, während die **Spieler** den „Lesern mit Mitspracherecht" entsprechen. Die Spielleiterin vermittelt ihnen die fiktive Umgebung der Geschichte, und jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Romanhelden und lässt diesen nach eigenem Gutdünken auf die jeweiligen Umstände reagieren. Die Spielleiterin berücksichtigt das Vorgehen der Spieler beim weiteren Verlauf des Romans, und so entwickelt sich in einem ständigen Dialog die eigentliche Geschichte, das **Abenteuer.**

Bevor die Rolle des Spielleiters und der Einfluss der Regeln auf die Spielhandlung beleuchtet wird, soll kurz der Sprachgebrauch für dieses Regelbuch erläutert werden. Frauen und Männer können natürlich gleichermaßen Spieler/innen und Spielleiter/innen sein! Statt der üblichen Ausflüchte um „Kürze" und „Lesbarkeit" tragen wir dem Rechnung, indem wir durchgehend die Formulierungen „der Spieler" und „die Spielleiterin" benutzen Die eingestreuten Beispiele zeigen zudem, dass Frauen in der Welt von 1880 wie auch im historischen ausgehenden 19. Jahrhundert sich keine Fesseln anlegen lassen und genauso auf Abenteuer ausziehen wie ihre männlichen Kollegen.

Die Spielleiterin

Vor dem eigentlichen Spielbeginn entwirft die Spielleiterin ein Szenario, d.h. sie legt den groben Verlauf des Abenteuers fest, ein „vorläufiges Drehbuch" für die Spielhandlung. Die Spieler nehmen sodann durch die Aktionen ihrer Figuren entscheidenden Einfluss auf die Geschichte. Es ist wichtig, den Spielern diesen Freiraum auch zu lassen; es wäre langweilig für sie, wenn sie sich nur genau so verhalten dürften, wie es sich die Spielleiterin in ihrer Geschichte zurechtgelegt hat. Beim Entwurf des „Drehbuchs" müssen deshalb Alternativen berücksichtigt werden, die den Spielern Entscheidungsfreiheit lassen. Aus diesem Exposé, den Aktivitäten der von den Spielern geführten Figuren und der Moderation des Spielverlaufs durch die Spielleiterin ergibt sich schließlich das eigentliche Spielgeschehen.

Als Hilfestellung für die frischgebackene Spielleiterin bieten wir unter www.midgard-1880.de vorgefertigte Szenarien an, darunter das Einstiegsabenteuer *Im Dschungel von Zentralafrika*. Mit ihnen lassen sich Erfahrungen sammeln, wie solche Exposés aufgebaut sind und was die Spieler mit ihnen anstellen, bevor man sich an die Aufgabe macht, selbst Geschichten auszudenken.

Während des Spielgeschehens beschreibt die Spielleiterin den Spielern, was deren Helden wahrnehmen. Treffen die Figuren der Spieler auf andere Personen oder auch auf Tiere, übernimmt die Spielleiterin aufgrund der im Exposé vorgegebenen Informationen deren Rolle und entscheidet, wie sie sich verhalten.

Die Spielleiterin entwirft also den Handlungsrahmen, ist Auge und Ohr für die von den Spielern geführten Helden der Geschichte und stellt alle anderen, nicht durch einen Spieler vertretenen Personen der Handlung dar. Zusätzlich muss sie auch eine Schiedsrichterin sein: Sie entscheidet während des Spiels, ob Aktionen der Spieler gelingen oder scheitern. Sie trifft solche Entscheidung mit Hilfe der Spielregeln und ihres gesunden Menschenverstands. Das Ziel des Spiels besteht darin, Spaß am Spiel selbst zu haben und das Abenteuer zu einem glücklichen Ende zu bringen. Bei einem Rollenspiel gibt es keinen Gewinner oder Verlierer!

Die Spielleiterin ist die einzige Beteiligte an einem Rollenspiel, die gut mit den Regeln vertraut sein sollte. Die anderen Spieler dagegen müssen sich nur in ihre Figuren hineinversetzen und sich überlegen, was sie in der geschilderten Situation unternehmen wollen. Später sollten sie sich aber in die Regeln einlesen, um die Spielleiterin zu entlasten und ihr mehr Freiraum zum Leiten komplizierter Abenteuergeschichten zu lassen.

Die Regeln

In einer fiktiven Welt, die nur in den Köpfen der Spieler und der Spielleiterin existiert, benötigt man ein Verfahren, mit dem man feststellen kann, ob die Aktionen einer Figur erfolgreich sind oder misslingen. Die Spielleiterin würde das Spiel zu sehr dominieren, wenn sie allein willkürlich über Erfolg und Misserfolg der Helden der Geschichte entscheiden könnte. Auf der anderen Seite kann man solche Entscheidungen auch nicht den Spielern überlassen. Daher gibt es Regeln für Situationen, die immer wieder in Abenteuern auftreten. Mit ihrer Hilfe bestimmen Spieler und Spielleiterin gemeinsam, ob es einer Figur gelingt, ihre Absichten in die Tat umzusetzen, und wie sich dies auf den Fortgang des Spieles und damit des Abenteuers auswirkt.

Kein Regelwerk kann so umfangreich sein, dass es alle möglichen Vorgehensweisen der Spieler abdeckt. Schließlich sollen sie die gleiche Entscheidungsfreiheit wie ihre Figuren haben, und diese sollen alle möglichen Arten von Abenteuern erleben können. Daher ist die Spielleiterin gelegentlich darauf angewiesen, selbst Regeln zu improvisieren. Sie kann dabei auf den hier gegebenen Grundregeln aufbauen. Wie solche Improvisationen aussehen können, wird vor allem in Kapitel 4 anlässlich der Beschreibung der Fertigkeiten der Abenteurer dargelegt.

Da die Spielleiterin wesentlich mehr über das Spiel und insbesondere den Hintergrund des Abenteuers weiß, hat sie bei Entscheidungen

über den Verlauf des Spiels das letzte Wort. Sie hat auch ausdrücklich das Recht, sich über die Regeln dieses Buches hinwegzusetzen, wenn sie hierdurch die Dramatik oder den Spaß der Spieler an einem Abenteuer steigern kann. Die Regeln von Abenteuer 1880 sind keine strikt einzuhaltenden Gesetze, sondern eher eine gemeinsame Grundlage für das Spiel, von der im Einzelfall abgewichen werden kann. Alle Beteiligten müssen aber zumindest eine vage Vorstellung davon haben, was sie erwartet, wenn die Spielleiterin in einer besonderen Situation auf improvisierte Regeln zurückgreift.

Der Aufbau der Regeln

Im **1. Kapitel** werden die verschiedenen Abenteurertypen vorgestellt, deren Rolle die Spieler übernehmen können. Danach wird grob erklärt, wie ein Abenteuer aufgebaut ist und wie man mit dem realweltlichen historischen Rahmen umgehen sollte.

Das **2. Kapitel** beschäftigt sich mit der Erschaffung einer Spielerfigur. Mit diesen Regeln legt jeder Spieler die wesentlichen Eigenschaften seiner Figur fest, bestimmt ihr Alter und ihr Vermögen und wählt die Fertigkeiten aus, die sie zu Beginn des Spieles besitzt.

Im **3. Kapitel** findet man die Grundregeln, die zur Abwicklung des Spielgeschehens notwendig sind: Wie wird über den Ausgang von Spieleraktionen entschieden? Wie werden die speziellen Fertigkeiten der Helden eingesetzt? Was passiert mit einem Abenteurer, der in einen Kampf verwickelt und verletzt wird?

Im **4. Kapitel** werden die einzelnen Fertigkeiten erläutert, d.h. die speziellen Kenntnisse und Fähigkeiten, die ein Abenteurer in der Welt von 1880 besitzen kann.

Das **5. Kapitel** befasst sich mit dem Ruhm und dem Reichtum, den die Helden der Geschichte im Laufe ihres Abenteuerlebens anhäufen können, und mit deren Auswirkungen auf das weitere Spielgeschehen.

Im **6. Kapitel** wird besprochen, wie die Figuren der Spieler Erfahrungen sammeln, und wie sie das Gelernte benutzen können, um ihre Fertigkeiten auszubauen und zu verbessern.

Einige Regeln, die nur selten benötigt werden, dann aber wichtig sind, werden im **Anhang** angesprochen.

Was ist neu hier?

Gegenüber der vorherigen Druckauflage verändert (aber bereits in der Luxusausgabe von 2018 sowie im Kauf-PDF berücksichtigt) ist die konsequent durchgeführte Vereinheitlichung der Begriffe *Fertigkeit* und *Fähigkeit*. Als *Fertigkeit* bezeichnen wir Kenntnisse oder Wissen, die eine Spielerfigur durch Ausbildung erworben hat. Sie können im Spielverlauf erlernt und gesteigert werden. Auch die *universellen Fertigkeiten* (s. S. 27 und 64) führen wir als Fertigkeiten, zum einen, da sie „reduzierte" Versionen von Fertigkeiten gleichen Namens sind, zum anderen, da die „Vollversionen" ebenfalls im Spielverlauf erlernt und gesteigert werden können. Eine *Fähigkeit* hingegen ist nie steigerbar; sie beruht nicht auf Ausbildung, sondern auf angeborenem Talent. Wir bezeichnen mit dem Begriff also die *angeborenen Fähigkeiten* von Spielerfiguren (s. S. 22) sowie die *Sinne* (s. S. 64).

Grundlegende Veränderungen gibt es bei der **Abenteurererschaffung**. Sie wurde vereinfacht, insbesondere bei der Ermittlung der abgeleiteten Eigenschaften, und die Spieler haben nun mehr Freiheiten, was die Ausgestaltung ihrer Figuren angeht, welche nicht mehr ganz so stark dem Zufall überlassen ist. Die „Sonderregeln" bei der Erschaffung weiblicher Spielerfiguren wurden weitgehend gestrichen. Zudem gibt es ein Punktesystem zum Bestimmen der Eigenschaften, das noch mehr Freiheiten zulässt.

Die Kampfregeln wurden stark bearbeitet, insbesondere in den Bereichen **Initiative**, **Bewegung** und **Handlungen im Kampf**. Der Handlungsrang wurde neu als abgeleitete Eigenschaft definiert, die Auswahl der im Kampf verfügbaren Handlungen erweitert. Die Regeln für kritische Erfolge und Fehler wurden deutlich gestrafft und spielfreundlicher gestaltet, sofortige Tode und Verkrüppelungen sind nicht mehr Teil des Spiels.

Ebenfalls neu definiert wurde die Rolle der **Leiteigenschaft bei Fertigkeiten**. Sie bestimmt nun nicht mehr, ob man eine Fertigkeit lernen kann oder nicht, sondern „nur" noch, ob man sie ohne Abzug einsetzen kann – im Prinzip kann nun also jeder (fast) alle Fertigkeiten erlernen. Und es gibt keine zweite Mindesteigenschaft mehr, die zusätzlich erfüllt sein muss. Hinzu kommt, dass Hilfsfertigkeiten nun auch zu Unterstützung anderer Spielerfiguren eingesetzt werden können. Bei den Fertigkeiten selbst gibt es zahlreiche kleine Änderungen, sei es in der Beschreibung, der Leiteigenschaft oder der Lernkategorie, die wir hier nicht alle auflisten können. Mit *Anspornen* und *Wahrnehmung* gibt es zwei vollkommen neue Fertigkeiten; *Lippenlesen* haben wir aus der Luxusausgabe übernommen, *Schlittschuhlaufen* aus dem *Compendium*. Letztlich gibt es eine ergänzende Tabelle mit abgestuften Zuschlägen und Abzügen auf die Fertigkeitsanwendung sowie eine neue Regelung, die neben Widerstandswürfen auch Erfolgswürfe mit Eigenschaften gestattet.

Die Änderungen bei den **Kreaturen** sind vergleichsweise gering, sieht man von der Übernahme der Regeln für Insektenschwärme sowie außergewöhnliche Kreaturen ab. Zudem haben wir die Spieldaten durch die Übernahme der Attribute aus dem *Cabinett* vereinheitlicht und übersichtlicher gestaltet.

Ebenso neu ist die Einbeziehung von Fertigkeiten aus dem *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*, dem Quellenband zum Übernatürlichen von 2024, in das Lernschema des *Kirchenmannes* auf S. 33 sowie in der Auflistung der *Untypischen Fertigkeiten* auf S. 37. Die Beschreibungen dieser Fertigkeiten haben wir nicht noch einmal abgedruckt, aber es erschien uns sinnvoll, alle Informationen zur Figurenerschaffung hier zu bündeln. Die nur im *Cabinett* beschriebenen Fertigkeiten sind mit „Þ" gekennzeichnet.

Ebenfalls überarbeitet wurde der kurze Abschnitt zu *Zauberei* auf Seite 133. Er passt nun zu den deutlich ausführlicheren Regeln im *Cabinett*, ohne Kenntnisse dieses Bandes vorauszusetzen oder Spielleiterinnen, die mit einem „einfachen" oder „gelegentlichen" Magiesystem spielen wollen, zu stark einzuschränken.

Wer sich nun fragt, wie sich diese Änderungen auf bestehende Figuren auswirken, findet die Antwort auf S. 143.

Wann immer es beim Nachdruck eines Regelelements aus einer früheren Publikation Widersprüche zum Original gibt, haben die Regeln im vorliegenden Band Vorrang. Dies gilt insbesondere für die Lehrpläne im Cabinett, in denen die Fertigkeiten noch nach der alten Auflage gehandhabt werden; in den Lehrplänen hier haben wir die Fertigkeiten aus dem *Cabinett* schon angepasst.


62
Anna's Kuh:

1. Kapitel

Die Welt von 1880

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

In diesem Kapitel wird berichtet, wer in der Welt von 1880 auf Abenteuer auszieht, warum diese Leute das tun und wie ihre Erlebnisse im Spiel ausgestaltet werden. Dabei werden auch die Aufgaben der Spielleiterin genauer beleuchtet.

Die Helden von 1880

Die Abenteurer leben in der Epoche von etwa 1870 bis 1900 – in der realen Welt vor der Jahrhundertwende oder auch auf einer fiktiven Erde, wie man sie in den zeitgenössischen Romanen von Jules Verne oder H. G. Wells beschrieben findet. Spielleiterin wie auch Spieler haben diese Freiheit bei der Gestaltung des Hintergrundes, vor dem ihre Abenteuer spielen. Insbesondere lassen sich auch Schauplätze aus Romanen von Arthur Conan Doyle, Edgar Rice Burroughs oder auch H. Rider Haggard nutzen, in denen die Helden des Romans plötzlich in primitive Welten versetzt werden.

Bei den Abenteurern handelt es sich um Menschen, die durch ihren Beruf, ihre finanzielle Unabhängigkeit oder auch ihre Veranlagung leicht in abenteuerliche Affären verwickelt werden – im Gegensatz zu Durchschnittsbürgern, die sich nur ihrem Beruf und ihrer Familie widmen und niemals auf die Idee kämen, Mörder aufzuspüren, auf Vampirjagd zu gehen, die Quellen des Nils zu suchen oder im Dschungel von Zentralafrika alte Kultstätten zu erforschen.

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

Die Motive der Spielerfiguren

Neben ihrem Beruf und einem finanziellen Anreiz ist es auch oft die Langeweile, die die Spielerfiguren sich mit Geschehnissen beschäftigen lässt, von denen Normalbürger höchstens in der Zeitung lesen. Ein Forscher war in jener Zeit oft gezwungen, seltsame Wege zu gehen, um an die zur Lösung eines wissenschaftlichen Rätsels nötigen Informationen zu gelangen. Diplomaten, Künstler und Polizisten wie auch Detektive konnten ohne weiteres in Intrigen verwickelt werden, die von Industriespionage bis zur Vorbereitung einer Revolution reichten. Gerade weite Reisen durch weniger zivilisierte Länder waren nicht ganz ungefährlich, und man konnte geradezu wunderbare Abenteuer erleben, wenn man zur richtigen Zeit am richtigen Ort war. Und natürlich gab es die kriminellen Elemente, durch deren Machenschaften praktisch jedermann in eine dubiose Geschichte verwickelt werden konnte.

Um die Jahrhundertwende existierten darüber hinaus eine ganze Reihe von seltsamen Vereinigungen, Geheimbünden und Organisationen, die sich mit Vorliebe gerade für undurchschaubare Ereignisse und Geschichten interessierten – aus Neugier oder als Streiter für die Zivilisation und eine aufgeklärte Gesellschaft und gegen die dunklen Mächte der Reaktion, des Verbrechens und des Aberglaubens. Sind die Spielerfiguren Mitglied einer solchen Vereinigung, erhalten sie reichlich Gelegenheit, sich auf Abenteuer einzulassen. Umgekehrt existierten auch äußerst merkwürdige Sekten, anarchistische Organisationen und okkulte Zirkel mit recht dubiosen religiösen oder politischen Hintergründen und Absichten, durch die eine Spielerfigur in Schwierigkeiten kommen kann.

All dies gibt den weitgehend unabhängigen Typen von Abenteurern, wie sie nachstehend beschrieben werden, genügend Anlass, sich gemeinsam auf interessante und stimmungsvolle Abenteuer zu begeben. Hierbei müssen gelegentlich historisch „korrekte“ Aspekte der seinerzeitigen Gesellschaft, insbesondere soziale Faktoren, zu Zwecken der Spielbarkeit im Hintertreffen bleiben.

Die Abenteurertypen

Die Spieler können ihren Helden aus insgesamt 20 Abenteurertypen auswählen, deren Hintergründe und Motive nachstehend beschrieben werden. Einige Abenteurertypen sind recht offen und decken eine Reihe unterschiedlicher Vorbilder aus Literatur und Film ab. Solche Untergruppen eines Typs sind durch *Kursivdruck* hervorgehoben.

Bevor die Spieler sich für ihre Abenteurertypen entscheiden, sollten sie gemeinsam mit der Spielleiterin besprechen, wo die Spielhandlung angesiedelt ist, ob ein bestimmter Typ von Abenteuern, z. B. Kriminalgeschichten oder die Konfrontation mit dem Übernatürlichen, vorherrscht, und ob es oft oder eher selten zu Ortswechseln kommt. Diese Informationen können bei der Wahl des Typs eines Abenteurers und vor allem bei der Entscheidung über seinen gegenwärtigen „Beruf“ berücksichtigt werden. Ein Entdecker – es sei denn, einer im Ruhestand – ist in Geschichten fehl am Platz, die in erster Linie in Berlin oder London und der näheren Umgebung spielen, während sich umgekehrt ein Künstler im Dschungel Sumatras ziemlich nutzlos vorkommen wird.

Der **Agent,** d.h. in erster Linie der *Spion* oder der *Geheimpolizist*, beschäftigt sich wie der Kriminalist (s. unten) vorwiegend mit Ermittlungen. Je nachdem, für welche Institution er arbeitet, ist sein Leben allerdings oft sehr viel gefährlicher. Seine Aufgaben können im Bereich der Industriespionage, speziell im Zusammenhang mit der Entwicklung von neuen Kriegstechnologien, liegen. Er kann aber auch mit der Beschaffung anderer geheimer Akten befasst sein, die mit politischen Entwicklungen zu tun haben oder Verhandlungen zwischen ausländischen Regierungen betreffen, oder mit dem Sammeln von Informationen über Intrigen in Königshäusern, über bestimmte Handelsabkommen, bekannte Handelsschranken usw. beauftragt sein. Zusätzlich steht er oft vor der Aufgabe, Spione eines anderen Landes oder einer feindlichen Institution ausfindig zu machen und deren Arbeit zu erschweren oder zu beenden. Der Vorläufer des „klassischen“ Geheimagenten war der Deutsche Wilhelm Stieber, der 1870 auf Geheiß des Reichskanzlers Bismarck das „Centrale Nachrichten Bureau“ gründete.

Der **Archäologe** beschäftigt sich mit der Entwicklung der Menschheit, mit vergangenen Kulturen und mit ihren Überresten. Sein Hauptantrieb ist die wissenschaftliche Neugier, und er ist oft auch ein Sammler von antiken Kostbarkeiten, für deren Bergung, Sicherstellung und Schutz er kompromisslos eintritt. Er betrachtet jedoch solche Artefakte nicht nur als Kulturgüter, sondern sieht in ihnen die Zeugen vergangener Jahrhunderte, die einem großen Publikum zugänglich gemacht werden müssen. Dies dürfte einer der Gründe sein, warum er meist für Museen, Universitäten und ähnliche Institutionen arbeitet, seltener für einen reichen Privatmann. In Gegenden, die besonders reich an von Sammlern begehrten Fundstücken sind (z. B. Ägypten),

kann er aber, je nach Charakter, auch „in eigener Sache“ tätig sein.

Ist ein Archäologe selbst wohlhabend, kann er auf Schliemanns Spuren wandeln und auf eigene Rechnung Forschungen betreiben. Letzteres erlaubt es ihm zudem, finanzielle Vorteile aus seinen Entdeckungen zu ziehen, die ihn unter günstigen Umständen zu einem wirklich reichen Mann machen können.

Während der Archäologe sich mit weiter zurückliegenden Epochen beschäftigt (bis zum Spätmittelalter), interessiert sich der *Historiker* mehr für die jüngere Vergangenheit, für noch lebende Zivilisationen und ihre politische Entwicklung. Eventuell engagiert er sich dabei in der politischen Szene seiner Heimat oder – bei unpopulären Ansichten leicht möglich – seines Exils, um seine Theorien in die Praxis umzusetzen. Im Extremfall kann ein solcher Abenteurer insgeheim zum bombenlegenden Anarchisten werden.

Der **Arzt** jener Zeit lebt in der Ära der großen Entdeckungen und Fortschritte auf seinem Gebiet. Eine Spielerfigur, die den Beruf des Mediziners ergreift, wird jedoch meist nicht in der Forschung aktiv sein, sondern eher als praktischer Arzt arbeiten – mit ausreichend finanzieller Unabhängigkeit, um sich auf etwas abseitigen Forschungsgebieten zu betätigen (und zu bestätigen) und sich gelegentliche Reisen leisten zu können. Robert Koch z. B. befasste sich ab 1883 aus Gründen der Krankheitsprävention ausführlich mit den sanitären Zuständen in Ägypten und schrieb u.a. eine längliche Abhandlung über die Kanalisation von Alexandria. Eine spezielle, nicht auf Menschen spezialisierte Abart ist der *Tierarzt*.

Ärzte sind fast ausschließlich männlich, doch gibt es für eine Frau die Möglichkeit, diesen Beruf als *Krankenschwester* auszuüben. Dabei ist es ohne Weiteres möglich, dass eine Krankenschwester kompetenter ist als der ihr vorstehende Arzt, ohne dessen gesellschaftlichen Status genießen zu können. Die erste Frau, die den Titel eines Arztes führen durfte, war bereits 1859 die Amerikanerin Elizabeth Blackwell, zur erstem Europäerin wurde 1866 die Britin Elizabeth Garrett Anderson.

Der **Athlet** ist noch nicht der hochspezialisierte Profisportler, den wir heute kennen, sondern eine Person, die körperliches Leistungsvermögen mit Schauspieltalent verbindet. In diese Gruppe fallen professionelle *Läufer*, die ihr Geld damit verdienen, gegen Pferde oder Fahrräder anzutreten, ebenso wie *Gewichtheber* oder Jahrmarkt-*Kraftmenschen* wie der „starke August“. Für Zirkusartisten, Messerwerfer und Kunstschützen ist hingegen der Lehrplan des Künstlers (s. dort) geeigneter.

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

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

Der **Diplomat** arbeitet im Auftrag seiner Regierung. Handelt es sich um einen *Kolonialbeamten*, wahrt er die politischen Interessen seines Landes in den Kolonien. Er kann auch in seinem Heimatland tätig sein, wo er sich um wichtige ausländische Gäste aus Hochadel, Politik und Wirtschaft kümmert. Je nachdem, wie hoch sein Rang in seiner Behörde ist, kann er sich mehr oder weniger frei bewegen, wird sich jedoch aufgrund seiner vielfältigen Pflichten nur selten auf Abenteuer begeben können. Als Alternative kann ein Spieler einen Diplomaten im Ruhestand spielen, der vielleicht nicht mehr auf der Höhe seiner körperlichen Leistungsfähigkeit steht, dafür aber in höherem Maße über seine Zeit verfügen kann und auf einen großen Erfahrungsschatz und zahlreiche Beziehungen zurückgreifen kann. In diese Gruppe fallen auch die zahlreichen *Konsuln*, die offiziell von einem Staat zur Wahrung der Interessen seiner Angehörigen und seines Handels in einem fremden Land bestellt sind.

Der **Entdecker** ist, ähnlich wie der Glücksritter (s. dort), meist auf Reisen. Man findet hier den ernsthaften Forscher, den Vertreter einer Handelsgesellschaft auf der Suche nach neuen Märkten und Waren ebenso wie den ruhmsüchtigen oder geldgierigen Abenteurer. Entdecker besitzen oft praktische Spezialkenntnisse, haben jedoch meist nicht den profunden wissenschaftlichen Hintergrund wie der Archäologe oder der Naturforscher. Zu den Entdeckern gehören der *Polarreisende*, der *Großwildjäger* oder der *Afrikaforscher*. Es kommt nicht gerade selten vor, dass es sich bei ihm um eine gelungene Mischung aus Agent, Archäologe und Grabräuber handelt.

Der **Feldforscher** ist neben dem Archäologen, der die Zeugnisse der Vergangenheit studiert, und dem Naturforscher, der Wissen über Pflanzen und Tiere sammelt, der dritte Forschertyp. Er interessiert sich für Land und Leute, für das Aussehen der Erde und für die Eigenheiten der Menschen.

Das größte Problem beim Einsatz von Bediensteten im Rollenspiel besteht darin, dass diese kaum allein auf Abenteuer ausziehen werden, sondern mit ihrem Arbeitgeber unterwegs sein dürften – der im Regelfall eine andere Spielerfigur sein wird. Dies führt dazu, dass ein Spieler der Figur eines anderen im Spiel Weisungen erteilen kann, was nicht nach jedermanns Geschmack sein mag. Die Spielleiterin muss sich im Vorfeld gut überlegen, ob sie eine solche Konstellation in ihrer Gruppe zulassen möchte, da sie zu Unstimmigkeiten und Konflikten am Spieltisch führen kann. Eine Verständigung zwischen „Dienstherr“ und „Diener“ vor Spielbeginn hat sich hier als sinnvoll erwiesen.

Als *Geograph* betreibt der Feldforscher eine im Sinne der Kolonialmächte praktisch verwertbare Wissenschaft, die Erforschung und die Erfassung der Geographie der Erde und auch ihrer natürlichen Schätze wie Erze und Nutzpflanzen. Neben seiner theoretischen Ausbildung besitzt er Erfahrung mit mechanischen Geräten, die zur Ausmessung von Geländemerkmalen oder zur Navigation dienen. Ähnlich wie Entdecker, sind viele Geographen nur deshalb in der Welt unterwegs, um neue Reisewege über Land oder Wasser zu suchen. Sie streben unablässig danach, die weißen Flecken von den Landkarten ihrer Zeit zu tilgen.

Der *Völkerkundler* kümmert sich weniger um die Kartografie, sondern beschreibt und erforscht fremde Völker, ihre Lebensgewohnheiten, ihre Volkswirtschaft oder ihre Religion. Als *Sprachwissenschaftler* (Philologe) betreibt dieser Abenteurertyp Feldstudien über die Struktur und Entwicklung von Sprachen, oder er sammelt mündlich überlieferte Märchen und Sagen, bevor sie durch den Kontakt mit der Zivilisation dem Vergessen anheim fallen. Im 19. Jahrhundert sind die wissenschaftlichen Disziplinen aber nicht so stark getrennt wie heute, so dass ein Forscher, der die Gelegenheit bekommt, ferne Länder zu bereisen, Informationen über Land und Leute sammelt – unabhängig von seinen persönlichen Neigungen oder seiner Ausbildung.

Informationen über faszinierende Landschaften und originelle Sitten und Gebräuche sammelt auch der *Reiseschriftsteller*, der dabei weniger wissenschaftliche Ziele, sondern eher die Erbauung seiner Leser im Auge hat. Er schreibt Bücher über die Geschichte der Länder, ihrer Menschen und über eigene denkwürdige Erlebnisse, die er auf seinen Reisen gehabt hat. Diese Art von Berichten sind in einer Zeit, in der Reisen und Informationsübertragung noch stark eingeschränkt sind, ungemein beliebt und bieten ihren Autoren oft ein gutes Auskommen.

Der **Gelehrte** um 1880 ist noch nicht der hoch spezialisierte Wissenschaftler, wie wir ihn aus dem 21. Jahrhundert kennen. Der Typus steht hier eher für den *Universalgelehrten*, dessen Kenntnisse sich auf alle ihn interessierenden Wissensgebiete erstrecken und der auch keine Scheu kennt, unterschiedliche Wissenschaftsdisziplinen zu vermischen, wenn ihn dies der Lösung eines Problems näher bringt. Wilhelm von Humboldt wäre ein klassisches Beispiel für diesen Abenteurertyp; wer es etwas abenteuerlicher haben möchte, denke an Abraham



van Helsing aus Bram Stokers *Dracula*. Der Gelehrte ist durchaus willens, im Zuge seiner Forschungen in die Ferne zu reisen, findet das häufig sogar faszinierend.

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

Der **Glücksritter** ist jener Typ von Mensch, den man auf jedem größeren Ozean-Luxusdampfer ebenso wie auf dem Opernball in Wien antreffen kann. Von solch einem Salonlöwen weiß man nie so recht, ob es sich um einen Emporkömmling handelt oder um einen exzentrischen Spross uralten, vielleicht verarmten Adels. Er ist ein gern gesehener Gast, solange sein Ansehen nicht gelitten hat. Er wandelt auf einem schlüpfrigen Parkett, und seine nicht allzu festen Einkommensquellen (wenn vorhanden) können leicht versiegen, wenn er seine Beziehungen verliert.

Eine Frau dieses Abenteurertyps ist in vielen Fällen vom Wohlwollen eines einflussreichen Protektors abhängig, doch fällt es ihr im Normalfall leichter, sich dieses Wohlwollen zu erhalten. Man zweifelt allerdings oft an ihrer Seriosität und ihrem Stand, und sie steht nur so lange im Licht des gesellschaftlichen Interesses, wie dies auch für ihren Wohltäter gilt. Ihr Charme und ihre Kenntnisse der besseren Gesellschaft sind ihre einzigen Waffen, die sie – ähnlich wie beim männlichen Salonlöwen – vor dem Sturz in niedere Gesellschaftsschichten bewahren. Mit genügend Talent ausgestattet, stehen ihr wie Lola Montez allerdings auch höchste Kreise offen, und sie kann zur Macht hinter dem Thron werden.

Der Spieler eines Glücksritters kann auch mehr Gewicht auf die kriminellen Seiten dieses Typs legen. Er ist dann ein *Hochstapler*, *Betrüger* oder *Juwelendieb*, der auch nicht davor zurückschreckt, nachts in gut gesicherte Anwesen einzudringen, die er als Gast beim letzten geselligen Abend ausgekundschaftet hat. Diese Art von Abenteurer führt ein sehr gefährliches Leben und wird es manchmal schwer haben, sich zu entscheiden, ob sie nun berühmt oder berüchtigt werden möchte oder besser auf Publizität verzichten sollte. Beliebt ist hier die Wahl eines Pseudonyms, unter dem die waghalsigen Schandtaten begangen werden – nicht ohne jeweils ein deutliches Zeichen zu hinterlassen, das auf den Täter hindeutet.

Der *Weltenbummler* ist im Gegensatz zum einfachen Glücksritter finanziell unabhängig und kann sich seinen Neigungen voll widmen, die nur allzu oft der Langeweile entstammen, mit der er ständig zu kämpfen hat. Er sucht, ohne finden zu wollen, und wenn man ihn nachdrücklich nach seinen Motiven für seine langen Reisen befragt, wird man wohl selten eine befriedigende Antwort erhalten. Man kann ihn fast überall antreffen, doch bewegt er sich meist in kultivierten Kreisen, sofern er nicht gerade Lust auf exotische Abenteuer verspürt.

Der Erfolg eines **Händlers** drückt sich oft in nüchternen Zahlen aus, doch sieht er sich fern der Heimat oft zu abenteuerlichen Methoden gezwungen, wenn er am Ende seinen Profit einstreichen will. Eine Figur diesen Typs kann der Juniorchef eines Importhandels sein, der in aller Welt persönlich die Interessen der Firma vertritt, nach neuartigen Waren für die verwöhnte Kundschaft sucht und sich mit der Konkurrenz einen intrigenreichen Wettstreit um günstige Kontrakte liefert. Es kann sich auch um den brummigen *Handelsschiffer* mit

seinem uralten Frachter auf dem Amazonas handeln oder um den Handelskapitän, der mit schmuckem Clipper auf eigene Rechnung die Weltmeere befährt. Auch der *Reiseveranstalter*, der wie Thomas Cook seine Kunden vor Ort selbst betreut, zählt als Händler.

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 Abenteurerleben 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 über den „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 Abenteurergruppe konterkarieren und ihr den Spiegel vorhalten sollen

Das Spezialgebiet des **Ingenieurs** ist die Mechanik und die frühe Elektrotechnik – ein Begriff, den Werner von Siemens in den sechziger Jahren des Jahrhunderts populär machte. Der Ingenieur beschäftigt sich mit Maschinen, mit der Statik von Gebäuden und mit der Beschaffenheit von Baumaterialien. Als *Bauingenieur* arbeitet er in führenden Positionen, überwacht Arbeiten an Großbaustellen, Steinbrüchen, an Eisenbahnlinien, Kommunikationsverbindungen oder entwirft Pläne zum Bau von Straßen oder anderen Bauwerken. Eventuell ist er auch als *Bergbauingenieur* unter Tage tätig. Seine Kenntnisse erlauben es ihm, spezielle Maschinen oder unvertraute Geräte zu analysieren, um ihre Funktionsweise zu bestimmen. Unter bestimmten Umständen kann es sich auch um einen *Erfinder* wie Alexander Graham Bell oder Nikola Tesla handeln, der selbst neue Maschinen konzipiert und baut.

Der **Journalist** arbeitet fest angestellt oder als freier Mitarbeiter für eine Zeitung oder einen Verlag und ist stets auf der Jagd nach interessanten Neuigkeiten. Frauen, die sich für diese Tätigkeit entscheiden, wird jedoch nur in den seltensten Fällen erlaubt, sozialkritische oder politische Artikel zu veröffentlichen, auch wenn sie selbst in dieser Richtung aktiv sind; meist dürfen sie nur Praktisches zum Themenkreis „Familie und Ehe" oder Schöngeistiges im Feuilleton beitragen. Das hindert sie jedoch nicht daran, Bücher und Kampfschriften zu brisanteren Themen zu veröffentlichen.

Weiter gespannt sind die Aktivitäten des *Schriftstellers*, der sich je nach Charakter und Veranlagung auf das Schreiben von Romanen, sozialkritischen oder philosophischen Abhandlungen, Kurzgeschichten, Gedichten usw. konzentrieren kann. Der Reiseschriftsteller, der seine eigenen Erlebnisse zu Papier bringt, wird allerdings eher dem Typ des Feldforschers zugeordnet (s. oben).

Der **Kirchenmann** hat eine nicht zu unterschätzende Macht hinter sich, insbesondere, wenn er fest in die Hierarchie seiner Kirche eingebettet ist. Ein *Pfarrer* hat so aber auch kaum die Freiheit, längere Reisen zu unternehmen, was die Möglichkeit für Abenteuer doch erheblich einschränkt, und er muss ständig – wie Pater Brown – Ärger mit seinen Oberen fürchten. Ungebundener und daher als Spielerfiguren besser geeignet sind der *Missionar*,

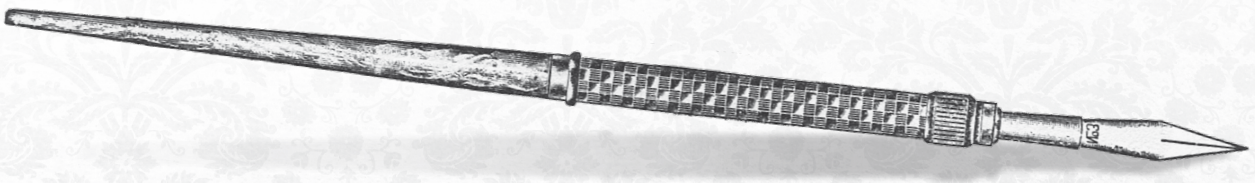
Der Jason-Bund

… wurde 1875 von vier Berliner Studenten der Burschenschaft Alemannia gegründet: Ferdinand Jacobi (gegenwärtig als Völkerkundler an der Friedrich-Wilhelms-Universität tätig), Wilhelm Prätorius (Ingenieur bei Siemens), Paul-Otto von Billroth (nach abgebrochenem Ingenieur-Studium jetzt Offiziersanwärter bei einer Pionierabteilung der Armee) und Louis Büchner (Landarzt in der Nähe von Kassel). Unter dem Motto „Für Zivilisation und Fortschritt" haben die Vier sich geschworen, ihre Fähigkeiten für das Wohl der Menschheit einzusetzen und stets einander beizustehen. Der Name ihres Bundes leitet sich von Jason und seinen Argonauten her.

In den Folgejahren wurden als Mitglieder aufgenommen: Johannes Graetz, ein Jugendfreund von Louis Büchner aus Darmstadt, der sich als Handlanger bei Entdeckungsreisen nützlich gemacht hat; Hannah Milner-Gibson, eine vielseitig begabte amerikanische Erbin und Weltenbummlerin, die Ferdinand Jacobi während eines Forschungsaufenthaltes in Mexiko kennen gelernt hat; und Thomas Trollope, Korrespondent der Times in Berlin, den die Jason-Bündler bei einer ihrer ersten gemeinsamen Unternehmungen kennen und schätzen gelernt haben.

Der Jason-Bund, zu dem auch Nichtspielerfiguren stoßen können, bildet ein Band zwischen den Figuren der Spieler, das die Spielleiterin der Sorge enthebt, warum gerade diese Personen gemeinsam Abenteuer bestehen. Solange die Handlung in Deutschland spielt, gibt es keine Probleme, die Teilnehmer am geeigneten Ort zusammenzuführen. Auch Prätorius und Billroth, die am stärksten in Firma bzw. Heer eingebunden sind, können zeitweise Urlaub bekommen. Bei Reisen in ferne Länder muss die Spielleiterin sich schon etwas einfallen lassen, zum Beispiel: Jacobi wird von seinem Institut auf eine Reise nach Westafrika geschickt. Graetz und Trollope begleiten ihn als bezahlter Expeditionsleiter bzw. als Berichterstatter für seine Zeitung. Milner-Gibson kommt aus Abenteuerlust mit, während sich Büchner auf Bitte eines protestantischen Laienzirkels anschließt, um die Möglichkeit zum Aufbau einer Missions- und Krankenstation zu erkunden. Billroth reist in Zivil mit, ohne einen Grund dafür anzugeben – der Spieler hat mit der Spielleiterin vereinbart, dass er im Auftrag seiner Vorgesetzten vor Ort herausfinden soll, ob dort in Konkurrenz zu den französischen Aktivitäten eine Kolonie für das deutsche Reich zu holen ist und wie es mit den Transportmöglichkeiten aussieht. Prätorius kann seinen Arbeitgeber überzeugen, dass das Funktionieren verschiedener elektrischer Geräte unter Tropenbedingungen für zukünftige Exportaufträge unbedingt überprüft werden muss, und meldet sich freiwillig für diese Aufgabe.

Die (komplett ausgearbeiteten) Spielerfiguren des Jason-Bundes finden sich auf Seite 137ff.





der sowohl in der Heimat wie auch in der Ferne aktiv sein kann, sowie der *Ordensbruder*, sofern sein Orden die Mitglieder nicht hinter Klostermauern verbannt. Beide Rollen eignen sich auch für Frauen. Angehörige von Orden können es bei der Fürsorge für Arme und Kranke mit Kriminalfällen, übernatürlichen Ereignissen und allen Arten von politischen und wirtschaftlichen Intrigen zu tun bekommen. Besonders delikat wäre auch die Rolle eines Jesuiten, der während des Kirchenkampfes in Preußen in den Untergrund getrieben wird.

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

Der **Kriminalist** arbeitet als Ermittler für eine Behörde, eine Firma oder auch privat für wechselnde Auftraggeber. Ist er *Polizist* oder *Kriminalbeamter*, steht ihm zwar ein Behördenapparat zur Verfügung, der sich bei Ermittlungen sehr gut nutzen lässt, doch ist er andererseits in eine feste Hierarchie eingebunden. Auch ein *Versicherungsdetektiv*, z. B. ein Angestellter von Pinkerton, ist nicht frei in seinen Entscheidungen. Wesentlich besser haben es hier die freiberuflichen *Detektive*, die selbst bestimmen können, welche Fälle sie annehmen und lösen möchten. Allerdings verfügen sie im Gegensatz zu ihren Kollegen von den Behörden nicht über deren umfangreiche Informationsquellen und Hilfsmittel.

Der **Künstler** tritt auf den Bühnen dieser Welt auf und erlangt oft eine Berühmtheit, die viele Türen zur gehobenen Gesellschaft der Zeit öffnet. Hat er erst ein gewisses Maß an Ruhm erlangt, kann er stärker über seine Zeit verfügen als die meisten anderen Abenteurer. Der Spieler muss sich für das Feld entscheiden, auf dem sein Abenteurer aktiv ist. Es kann sich bei ihm um einen *Sänger* (Oper und Operette), *Schauspieler*, *Artisten* (Varieté) oder auch *Musiker* handeln. Eventuell ist er auch *Maler* oder *Komponist*. Die Möglichkeiten sind recht umfassend.

Der **Naturforscher** beschäftigt sich mit Flora und Fauna seiner Umwelt. Dabei interessiert sich der *Botaniker* für die Erforschung der Eigenschaften von Pflanzen, ihre Ausbreitung, ihre Fortpflanzung und ihre Wirkungen auf Körper und Geist. In speziellen Fällen wird er sich auch mit der Züchtung neuer Sorten von Nutzpflanzen befassen, neue Methoden des Ackerbaus studieren oder auf Expeditionen nach seltenen Orchideen suchen. Der *Zoologe* konzentriert sich auf die Klassifikation von Tierarten auf der ganzen Welt, auf das Studium ihrer Verhaltensweisen und auf ihre Entwicklung. Aufgrund seiner Kenntnisse arbeitet der Naturforscher oft für einen Zoo oder eine Universität und befindet sich häufig auf Reisen. Es gibt aber auch gebildete Laien männlichen und weiblichen Geschlechts, die eine Leidenschaft für spezielle Tier- und Pflanzenarten entwickelt haben und in aller Welt auch wissenschaftlich relevante Informationen sammeln.

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

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

Der **Soldat** hat den überwiegenden Teil seines Lebens im militärischen Dienst verbracht oder an einem größeren Krieg (amerikanischer Bürgerkrieg, deutsch-französischer Krieg, englische Kolonialkriege) teilgenommen. In diesem Beruf findet man den *Offizier*, den einfachen *Frontsoldaten*, aber auch den *Marineinfanteristen* der Kriegsmarine. Als Spielerfigur wird er wohl meist nicht mehr aktiv sein, da man als Angehöriger einer militärischen Streitmacht kaum die Gelegenheit hat, nach eigenem Gutdünken zu reisen.

Die Rolle der Frau von 1880

Es dürfte etwas schwer fallen, sich eine Frau des Jahres 1880 als Soldat vorzustellen (auch wenn Ausnahmefrauen wie Frances Duberly, die als Gattin eines britischen Offiziers an Feldzügen von der Krim bis Indien teilnahm und noch im Alter von 66 meinte: *„Ich halte Langeweile nicht lang aus."*, nahe an diese Rolle herankamen). Die Menschen in der Zeit der Jahrhundertwende zumindest hätten eine solche Idee als völlig absurd angesehen, ebenso absurd wie die Vorstellung, dass eine Frau als Ingenieur tätig sein könnte. Aufgrund der gesellschaftlichen Struktur um die Jahrhundertwende sind Frauen extrem benachteiligt. Will man diese Zeit historisch korrekt wiedergeben, wird eine weibliche Spielerfigur von den hohen Ämtern der Politik vollständig ausgeschlossen bleiben, ebenso von vielen Berufen, sprich Abenteurertypen. Dies ist unter anderem auch darauf zurückzuführen, dass Frauen lange weder Zugang zu den Hochschulen haben noch das Wahlrecht besitzen. Da es nicht beabsichtigt ist, die Rollenspielerin gegenüber ihrem männlichen Spielerkollegen zu benachteiligen, gilt spieltechnisch folgende Regel:

Auch weibliche Spielerfiguren dürfen **jeden** Abenteurertyp wählen. Man geht in diesem Fall einfach davon aus, dass die Frau sich durch die Beziehung zu ihrem Vater oder einem anderen einflussreichen Gönner oder auch mit Hilfe freidenkerischer Freunde Fähigkeiten angeeignet hat, die die Gesellschaft ihr normalerweise verwehrt hätte. Zum zweiten steht ihr natürlich, wenn auch im begrenzten Maße, die Möglichkeit eines Selbststudiums offen (obwohl sie sich die Materialien wie zum

Beispiel Bücher oder Laborgeräte dann besser über einen Mann besorgen lässt). Möglich wäre nicht zuletzt, dass sie ihre für die Zeit außergewöhnlichen Fähigkeiten in einer exotischen Umgebung erhalten hat, in die es sie gemäß ihrer Hintergrundgeschichte verschlagen hat (ein schönes Beispiel hierfür ist Nefret Emerson aus den Amelia Peabody-Romanen von Elizabeth Peters, die in einer mysteriösen Oase aufgezogene Tochter eines englischen Entdeckers). Historische Vorbilder – wenn auch sehr seltene – findet man für alles, z. B. die Afrikaforscherin Alexine Tinné, die von den Tuareg ermordet wurde, die Starreporterin Elizabeth Cochrane, die in 72 Tagen um die Welt reiste, oder Florence Nightingale, die die medizinische Versorgung des britischen Heeres umkrempelte und zugunsten ihrer selbstgestellten Aufgaben auf eine Eheschließung verzichtete.



Geschichte und Fantasie

Die Handlung von Abenteuer 1880 spielt meist vor dem Hintergrund unserer realen Welt, was seinen besonderen Reiz hat. Die Spieler haben dadurch eine deutlich bessere Vorstellung von der Umgebung, in der ihre Helden leben, und von den Möglichkeiten, die ihnen zur Bewältigung ihrer Aufgabe offen stehen. So kann es durchaus geschehen, dass eine Spielerfigur mit einer Persönlichkeit dieser Zeit zusammentrifft, die erst später berühmt wird und bis auf den heutigen Tag bekannt ist.

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

Auf der anderen Seite kann und sollte die Spielleiterin fantastische Elemente in ihre Abenteuer einbauen, wenn sie zur Epoche passen. Eine Begegnung mit einem Vampir im Südosten der Donaumonarchie oder eine Probefahrt mit einer Zeitmaschine, ein vergessenes Tal in den Anden mit einem dampfenden Urwald voller Saurier, eine Geistergeschichte im schottischen Hochland oder ein zweitausendjähriger Zauberer in einem abgelegenen Winkel Chinas – diese und viele andere Ideen für Abenteuer findet man in der Abenteuerliteratur der Jahrhundertwende. Ob die Begegnung mit dem Übernatürlichen oder die Realisierung fantastischer Ideen aus den Romanen von Jules Verne und H. G. Wells die Ausnahme bleibt oder eine ganze Reihe von Abenteuern bestimmt, bleibt dem Geschmack der Spielergruppe überlassen.

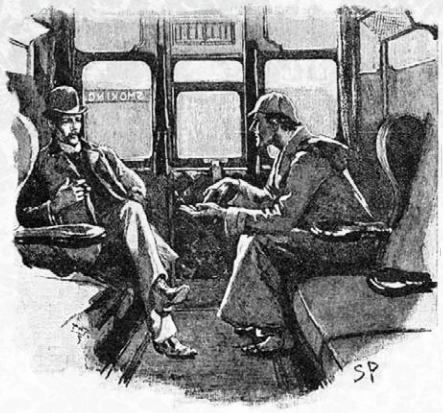
Soweit man sich auf den realen historischen Hintergrund bezieht, sollte man auf der anderen Seite tunlichst vermeiden, im Spiel die Vergangenheit völlig auf den Kopf zu stellen, da man sich so leicht der logischen Grundlage für spätere Abenteuer beraubt. Werden wichtige historische Ereignisse entscheidend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

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

Möchte die Spielleiterin diesen Aspekt des Spieles unter Kontrolle halten, hat sie dafür mehrere Möglichkeiten. Zum einen kann sie dafür sorgen, dass die gespielten Abenteuer keine umfassenden Auswirkungen auf die Geschichte der Welt haben, indem sie z. B. kein Abenteuer spielt, bei dem es um die Verhinderung eines Krieges geht. Eine interessantere und unkritischere Alternative besteht darin, die Aktivitäten der Spielerfiguren vor dem Hintergrund des tatsächlichen Verlaufes der Geschichte zu interpretieren. So sind die Spielerfiguren vielleicht tatsächlich die einzigen Menschen, die wissen, wer Jack the Ripper war und warum die Morde im Jahre 1890 mysteriös endeten – z. B. weil sie den Ripper zur Strecke brachten oder ihre Aktivitäten zwar nicht von Erfolg gekrönt waren, den Killer jedoch so verunsicherten, dass er es vorzog, aus London zu verschwinden! Trotzdem bleibt das Rätsel um den Killer ungelöst, weil die Spielerfiguren nicht in der Lage sind, Beweise vorzulegen, die ihre schockierenden Informationen untermauern. Entsprechend können die Spielerfiguren König Ludwig II. am Starnberger See gerettet haben, nur um ihn zu überzeugen, dass es in seinem Interesse und im Interesse Bayerns liegt, wenn er offiziell von der Bildfläche verschwindet und – ausgestattet mit entsprechenden Mitteln – in der antiken Landschaft Arkadiens ein neues, ruhigeres Leben beginnt.

Eine elegante Lösung zur Inspiration der Spielleiterin zum Umgang mit solchen Fällen findet sich im Cthulhu-Abenteuer *The Yorkshire Horrors* von 1986: Verhindern die Abenteurer nicht, dass eine wichtige Nichtspielerfigur umgebracht wird, sind sie (mit) Schuld daran, dass 1914 der Erste Weltkrieg beginnt. Überlebt die Nichtspielerfigur aber, können es sich die Spielerfiguren auf ihre Fahnen schreiben, dass es dank ihrer Aktivitäten immerhin noch bis 1914 dauert, bis es zur großen Katastrophe kommt …






Der Ablauf eines Abenteuers

Sobald jeder Spieler eine Figur erschaffen hat, kann das erste **Abenteuer** beginnen. Dies ist eine abgeschlossene Spielhandlung, die sich über mehrere Spielsitzungen erstrecken kann. Sobald die Geschichte vollendet ist, erhalten die Spieler Gelegenheit, die während des Spieles gewonnene Erfahrung zur Verbesserung der Fertigkeiten ihrer Figuren zu nutzen, bevor das nächste Abenteuer beginnt. Eine Folge von Abenteuern, an denen immer wieder die gleichen Spielerfiguren teilnehmen, wird auch **Rollenspiel-Kampagne** genannt.

Es empfiehlt sich grundsätzlich, den Spielerfiguren eine klare Aufgabe zu geben, die sie im Laufe eines Abenteuers lösen müssen. Dies erleichtert den Einstieg in das Spiel und gewährleistet den flüssigen Ablauf. Die Spielleiterin erläutert den Spielern, wo sich ihre Abenteurer zu Beginn der Geschichte befinden, und gibt ihnen die ersten Informationen zum Auftrag. Dies könnte zum Beispiel so aussehen:

- Die Abenteurer befinden sich zusammen auf einer Reise, als es zu einem mysteriösen Todesfall kommt. Verwandte des Opfers, die Behörden oder auch andere Nichtspielerfiguren, die ihre eigenen Ziele verfolgen, bitten die Gruppe, den Todesfall aufzuklären, und bieten gegebenenfalls eine Belohnung an. Ein typisches Szenario dieser Art könnte ähnlich verlaufen wie in *Mord im Orientexpress*, einem Roman von Agatha Christie, in dem der berühmte belgische Detektiv Hercule Poirot von der Eisenbahngesellschaft gebeten wird, einen Mord aufzuklären.
- Jemand ist auf der Suche nach einem wertvollen Gegenstand, vielleicht einem archäologischen Artefakt, und organisiert eine Expedition, an der die Spielerfiguren teilnehmen können. Neben den Gefahren, die sich durch die Expedition selbst ergeben, sind vielleicht noch andere Parteien an der Erlangung dieses Artefaktes interessiert, so dass es während des Abenteuers zu zusätzlichen Komplikationen kommt. *König Salomons Diamanten* von H. Rider Haggard ist ein Roman, der sich leicht in ein solches Abenteuer umarbeiten ließe.
- Ein Freund oder Verwandter kommt in den Verdacht, sein Land verraten oder etwas Wertvolles gestohlen zu haben, und es ist nun die Aufgabe der Spielerfiguren, den wahren Schuldigen zu finden. Diese Idee ist ein sehr beliebtes literarisches Motiv.
- Eine Spielerfigur wird durch Machenschaften eines Unbekannten um ihr Erbteil betrogen und muss nun mit Hilfe ihrer Freunde herausfinden, um wen es sich handelt und wie sie doch noch zu ihrem Recht kommen kann.

Während eines solchen Abenteuers beeinflussen die intellektuellen und körperlichen Fertigkeiten der Abenteurer sowie die Überlegungen der Spieler und das daraus resultierende Vorgehen ihrer Figuren den Verlauf der Geschichte. Die Spieler bestimmen die Handlungsweise ihrer Figuren, während die Spielleiterin mit Hilfe ihres Hintergrundwissens, ihres gesunden Menschenverstands und der ihr zur Verfügung gestellten Regeln darüber entscheidet, wie sich diese Aktivitäten auf den Verlauf des Abenteuers auswirken. Hierbei muss sie natürlich auch die Handlungen eventueller Gegenspieler berücksichtigen.

In den meisten Fällen übernimmt die Spielleiterin in der Rolle der Nichtspielerfiguren oder als Konsequenz aus den im „Drehbuch" vorgegebenen Ereignissen zunächst einmal die aktive Rolle bei einem Abenteuer und konfrontiert die Spieler mit einer Reihe von Ereignissen, auf die sie reagieren müssen. Üblicherweise verschaffen sich die Spieler daraufhin immer mehr Informationen, indem sie Nichtspielerfiguren aufsuchen, bei einem Verbrechen Erkundigungen bei der Polizei einholen, Zeitungen lesen oder Bibliotheken aufsuchen, um mehr über den Hintergrund der Geschehnisse herauszufinden. Irgendwann wird ihnen dann klar sein, was sie tun müssen, um ihre Aufgabe zu bewältigen, woraufhin es meist zu einer Konfrontation mit gegnerischen Figuren kommt, deren Ausgang das Ende der Geschichte bestimmt.

Haben die Spieler eine Reihe von Abenteuern gespielt, werden sie mit der Zeit immer selbstsicherer werden und eventuell auch einmal ungewöhnliche Wege gehen, auf die die Spielleiterin dann variabel reagieren muss. Umgekehrt kann sie Komplikationen einbauen, die zu Verzweigungen des Spiels in verschiedene Nebenhandlungen führen, die nicht unbedingt etwas mit dem eigentlichen Auftrag zu tun haben müssen. An diesem Punkt entwickeln die Abenteuer dann üblicherweise eine Eigendynamik, die den eigentlichen Reiz eines Rollenspiels ausmacht.

Wichtig!
Die Spielleiterin muss absolut unparteiisch sein! Sie darf die Gegner der Spielerfiguren nur so intelligent spielen, wie diese nach der Vorgabe des Abenteuers auch sind. Wenn sie darüber entscheidet, wie sich eine Nichtspielerfigur verhält, darf sie nur deren beschränktes Wissen berücksichtigen, nicht jedoch ihre eigenen Kenntnisse über das Abenteuer oder was sie selbst über die Pläne der Spieler mitbekommen hat. Dies lässt sich am leichtesten erreichen, wenn sich die Spielleiterin selbst nicht nur als Erzählerin und Schiedsrichterin, sondern auch als eine Art unbeteiligte Beobachterin versteht.



Umgekehrt darf sich die Spielleiterin auch nicht auf die Seite der Spieler stellen. Sie darf ihnen nur die Informationen geben, zu denen sie aufgrund der Wahrnehmungen ihrer Spielerfiguren auch Zugang haben. Andererseits darf die Spielleiterin nie vergessen, dass die Spieler **nie** den umfassenden Überblick über das laufende Abenteuer haben können, über den sie verfügt. Die Mitspieler erleben die Handlung ja nur aus „zweiter Hand", und da kann es schnell geschehen, dass essentielle Informationen, die die Spielleiterin als klar und eindeutig vermittelt ansieht, in Wahrheit völlig untergehen. Insofern sollte man bei der Weitergabe der Informationen, in deren Besitz die Abenteurer sind, im Zweifelsfall eine gewisse Großzügigkeit anlegen, und sei es durch erleichterte *Geistesblitze* (s. S. 40) – denn letzten Endes handelt es sich um ein Spiel, an dem alle Beteiligten Spaß haben wollen!

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 Abenteurer 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 Straßenjunge für Botengänge, ein großes Messer in der Anrichte, ein zum Wurfhaken biegbarer 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.

Da die Spielleiterin über alle Informationen des Abenteuers und die Motive der beteiligten Nichtspielerfiguren verfügt, wird sie gelegentlich Entscheidungen treffen, die den Spielern nicht einleuchten, weil ihnen eben wichtige Information fehlen. Aus diesem Grund gilt **während** des Spiels: *Die Spielleiterin hat immer Recht.* Auf diese Weise vermeidet man unnötige Diskussionen, die nur die Atmosphäre stören. **Nach** dem Spiel können die Spieler immer noch mit der Spielleiterin darüber reden, wie sie zu dieser oder jener Entscheidung gekommen ist. Nur in **begründeten** Ausnahmefällen (wenn zum Beispiel eine Figur gerade aufgrund einer klar falschen Regelauslegung gestorben ist) sollte es zu einer direkten Spielunterbrechung kommen.

Die Würfel

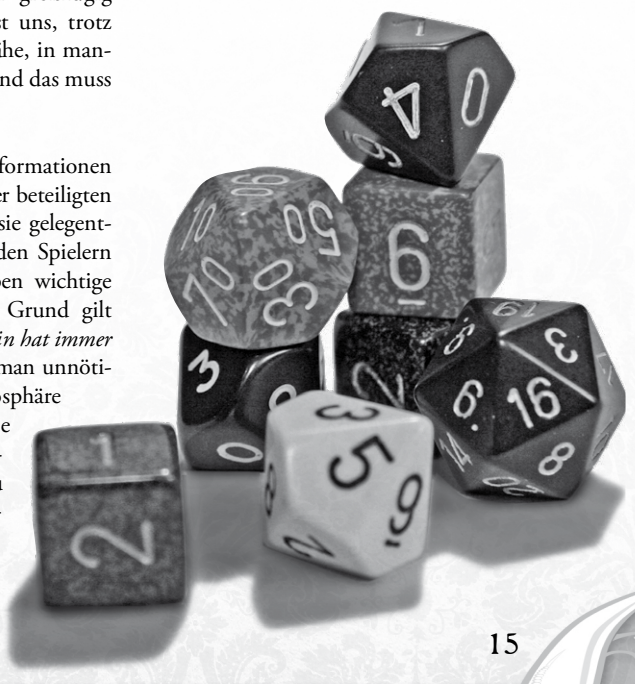
Zum Spielen benötigt man neben dem Regelbuch mehrere normale sechsseitige Würfel, im folgenden kurz **W6** genannt, einen zwanzigseitigen Würfel (**W20**), der mit den Zahlen 1 bis 20 markiert ist, sowie sogenannte Prozentwürfel (**W%**), d.h. zwei unterschiedlich gefärbte Würfel, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 bzw. 00 bis 90 tragen. Mit Prozentwürfeln erzeugt man Zahlen im Bereich von 1 bis 100, indem man die Zahl des einen Würfels als Zehnerstelle des Resultats nimmt und die Zahl des anderen Würfels als Einerstelle. Der Wurf, bei dem beide Würfel eine 0 zeigen, zählt als 100.

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

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

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

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




10Z. GEMEINDE-SCHULE

2. Kapitel

Der junge Abenteurer

„Es ist eine seltene Spezies, doch es gibt sie, und man kann sie neue Abenteurer nennen."
(Sir Harry Paget Flashman in Flashman – Prinz von Dänemark von George MacDonald Fraser)

Dieses Kapitel erklärt Schritt für Schritt, wie man sich als Spieler mit ein paar Würfelwürfen einen Abenteurer erschafft, um mit ihm in die Welt von 1880 hinauszuziehen.

Geburt eines Abenteurers

Die körperlichen und geistigen Gaben einer Spielerfigur werden mit Würfeln bestimmt. Die Persönlichkeit des Abenteurers, des „alter egos" des Spielers, erhält so eine erste, rohe Form. Statt ungenaue Bezeichnungen wie „einfältig" oder „bärenstark" zu verwenden, werden alle Eigenschaften in einer Skala von 1 bis 100 gemessen. Die Ergebnisse werden schrittweise in den **Spielerbogen** eingetragen, der bei Bedarf kopiert werden kann.

Die Basiseigenschaften
Jeder Mensch, der in Abenteuer 1880 eine wichtige Rolle spielt, erhält sechs Basiseigenschaften:

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

Ihr Wert wird bei normalen Personen mit jeweils einem **W%-Wurf** ermittelt. Bei der Erschaffung einer Spielerfigur (und anderer fähiger Persönlichkeiten) darf für jede Basiseigenschaft **zweimal** gewürfelt werden: das höhere Ergebnis zählt. Schließlich handelt es sich hier um die Helden der Geschichten!

Stärke beschreibt die menschliche Muskelkraft. Sie wirkt sich im Kampf und indirekt bei einigen körperlichen Fähigkeiten aus. Starke Abenteurer richten im Nahkampf mehr Schaden an als schwächliche Figuren. Große Stärke erleichtert auch das Bewegen schwerer Lasten und andere Kraftakte.

Geschicklichkeit beschreibt die Fingerfertigkeit eines Menschen und ist wesentlich für den Umgang mit komplizierten Geräten. Die Treffsicherheit geschickter Abenteurer macht sie im Kampf besonders gefährlich.

Gewandtheit ist ein Maß für die Körperbeherrschung eines Abenteurers und ist bei vielen körperlichen Aktivitäten sehr wichtig. Eine gewandte Person kann die Bewegungen ihres Körpers koordinieren und vermeidet z. B. im Kampf leichter Verletzungen.

Konstitution erfasst die Widerstandskraft der Figur gegen Krankheit, Gift und physischen Schock. Sie beschreibt auch den allgemeinen Gesundheitszustand einer Person. Ein Abenteurer mit hoher Konstitution ist ausdauernder und körperlich robuster als durchschnittliche Menschen.

Intelligenz ist die Fähigkeit, Daten miteinander in Beziehung zu setzen, Schlussfolgerungen zu ziehen und Wissen zu verarbeiten. Insbesondere hat ein Abenteurer mit einem hohen Wert bessere Aussichten, sich in kritischen Situationen an wichtige Fakten zu erinnern. Intelligenz ist jedoch kein Maß für das Wissen einer Person, das von der Ausbildung abhängt und durch Fertigkeiten wie *Allgemeinbildung*, *Chemie* oder *Archäologie* beschrieben wird.

Mediales Talent charakterisiert die Begabung eines Abenteurers, übersinnliche Eindrücke wahrzunehmen und zu verarbeiten. In der „normalen" Welt von 1880 spielt diese Eigenschaft außer als Teil zur Bestimmung der Selbstbeherrschung keine große Rolle; sie wird allerdings wichtig, wenn mit den Regeln für Magie und Übernatürliches gespielt wird (s. S. 133). Wenn eine Person ein „*deja vu*"-Erlebnis hat oder sich plötzlich ihre Nackenhaare aufstellen, kann man getrost davon ausgehen, dass sie mit Hilfe ihres medialen Talents etwas Übernatürliches wahrgenommen hat.

Da sich die Basiseigenschaften einer Spielerfigur später nur noch unwesentlich und dann meist zum Nachteil ändern, sollte kein Spieler gezwungen werden, einen Abenteurer mit bemerkenswert niedrigen Werten zu spielen. Er darf sich eine andere Figur erschaffen. Die als ungeeignet verworfene Person nimmt jedoch als Nichtspielerfigur am Spiel teil: Der Spieler muss sie so in den Hintergrund seines Abenteurers einbauen, dass er in irgendeiner Weise für die „schwache" Figur verantwortlich ist. Es könnte sich z. B. um ein Mündel, einen Verwandten oder einen guten Freund handeln. Die Spielleiterin kann diese Abhängigkeit als Anstoß für Abenteuer wählen, dem sich die Spielerfigur schon aus moralischen Gründen nicht entziehen kann.

Die Basiseigenschaften beeinflussen andere Persönlichkeitsmerkmale und Fähigkeiten des Abenteurers. Bei hohen Werten erhält er Zuschläge, bei niedrigen Werten Abzüge.

> **Beispiel:** Der Spieler würfelt mit den Prozentwürfeln nacheinander *61/63*, *93/12*, *46/73*, *70/59*, *32/33* und *42/99*. Seine Figur hat somit die folgende Basiseigenschaften: *Stärke 63*, *Geschicklichkeit 93*, *Gewandtheit 73*, *Konstitution 70*, *Intelligenz 33* und *mediales Talent 99*. Der Spieler tauft den neugeborenen Abenteurer auf den Namen *Johannes Graetz*.

Der Abenteurertyp
Der Spieler entscheidet sich nun, welche Rolle er spielen möchte, und wählt einen der Abenteurertypen aus. Hängt das Herz eines Spielers an einem bestimmten Abenteurertyp und passen seine Basiseigenschaften überhaupt nicht dazu, kann die Spielleiterin, wie oben beschrieben, das Auswürfeln weiterer Figuren zulassen.

Agent	Händler
Archäologe	Indigener
Arzt	Ingenieur
Athlet	Journalist
Diener	Kirchenmann
Diplomat	Kriminalist
Entdecker	Künstler
Feldforscher	Naturforscher
Gelehrter	Seefahrer
Glücksritter	Soldat

Von den Basiseigenschaften werden weitere wichtige Merkmale abgeleitet. Bleibt dabei beim Dividieren ein Rest, wird – wie auch im folgenden immer beim Auswürfeln – abgerundet.

> **Beispiel:** Johannes Graetz eignet sich mit seiner relativ niedrigen Intelligenz schlecht zum Arzt, Diplomaten oder Wissenschaftler. Da der Spieler ohnehin einen eher naturverbundenen Charakter spielen möchte, entschließt er sich für den Entdecker.

Abgeleitete Werte und Eigenschaften

Schadensbonus und Bewegungsweite
Der **Schadensbonus (SchB)** eines starken Abenteurers sorgt dafür, dass er mit bloßen Händen oder mit einer Nahkampfwaffe größeren Schaden anrichtet als ein Durchschnittsmensch. Schwache Personen verursachen dementsprechend weniger Schaden und haben einen negativen Bonuswert. Mangelnde Stärke kann zum Teil durch hohe Geschicklichkeit ausgeglichen werden.

Die **Bewegungsweite (B)** gibt an, wie schnell sich ein Abenteurer relativ zu anderen Personen bewegen kann (in m/10 Sekunden). Der menschliche Durchschnittswert ist hierbei **24.** Für 30 Minuten kann ein Abenteuer sich im **Dauerlauf** mit B×2 bewegen, für 10 Sekunden im **Spurt** mit B×3. Im Wasser **halbiert** sich die B, sofern der Abenteurer Boden unter

den Füßen hat; ansonsten gelten die Regeln für *Schwimmen* auf S. 86.

Schadensbonus	= St/20 + Gs/30 – 3
Bewegungsweite	= 4W3 + 16

Beispiel: Für Johannes Graetz mit *Stärke 63* und *Geschicklichkeit 93* ergibt sich *SchB+3*. Bei der Ermittlung der Bewegungsweite fallen auf dem W6 nacheinander *6, 5, 4, 5*. Dies ergibt *3+3+2+3+16*, d.h. *B27*. Johannes kann kräftig zulangen und ist alles andere als langsam.

Das äußere Erscheinungsbild
Wie ein Abenteurer auf den ersten Blick wirkt, wird durch sein Aussehen und verschiedene körperliche Merkmale bestimmt.

Das **Aussehen (Au)** erfasst die Wirkung einer Person auf ihre Mitmenschen. Auch sein Wert wird mit dem besseren von zwei W%-Würfen bestimmt. Man beachte, dass die Vorstellungen von „Schönheit" um die Jahrhundertwende nicht ganz mit unserem heutigen Geschmack übereinstimmen!

Zusammen mit Stärke und Aussehen ermöglichen Körpergröße und Gewicht eine ziemlich gute Vorstellung von der Gestalt des Abenteurers. Eine im Vergleich zur Größe schwere Person ist muskelbepackt und hat breite Schultern, wenn sie gleichzeitig stark ist, während sie bei nur durchschnittlicher Stärke eher einen deutlichen Bauchansatz besitzt.

Haar- und Augenfarbe sowie besondere Kennzeichen wirken sich nur selten auf das Spielgeschehen aus. Der Spieler kann sie nach eigenem Gutdünken bestimmen und sich so eine noch bessere Vorstellung von seiner Figur verschaffen. Auch Körpergröße, das Gewicht und die Händigkeit (Rechts- oder Linkshänder) kann der Spieler nach Belieben wählen; der Wunsch nach Beidhändigkeit bedarf allerdings der expliziten Zustimmung der Spielleiterin!

Beispiel: Beim Prozentwurf für das *Aussehen* fällt *35/42*, so dass es sich bei Johannes eher um einen Durchschnittstypen handelt. Als *Körpergröße* seines Abenteurers wählt der Spieler *175 cm*. Beim *Gewicht* entscheidet er sich für *77 kg* und sticht nicht aus der breiten Masse hervor. Der Spieler gibt Johannes dunkelbraunes Haar und braune Augen und betont so seine Unauffälligkeit. Johannes ist *Rechtshänder*.

Mehr Freiheit für Spieler!

Wollen die Spieler mehr Einfluss auf die Verteilung der Stärken und Schwächen ihrer Figuren nehmen, bietet sich alternativ das folgende Verfahren zur Bestimmung der Basiseigenschaften an. Der Spieler würfelt nacheinander jeweils zweimal mit W%, wobei jeweils der höhere der beiden Werte zählt. Nach jedem dieser Doppelwürfe entscheidet er sofort, welche Basiseigenschaft den erwürfelten Wert erhalten soll. Dann folgt der nächste W%-Doppelwurf, mit dem ebenso verfahren wird. Ein Spieler darf dabei eine einmal getroffene Entscheidung nicht mehr zurücknehmen! Für den sechsten W%-Doppelwurf bleibt nur noch eine freie Basiseigenschaft übrig.

Beispiel: Clara Lind soll ihre Abenteuer vorwiegend als Entdeckerin in noch unerforschten Gebieten bestehen. Ihre Spielerin legt daher besonderen Wert auf Stärke, Gewandtheit und Konstitution. Der erste W%-Doppelwurf ergibt 72/25, und sie entscheidet sich für *Stärke 72*. Der zweite Wurf 39/76 ergibt *Konstitution 76*, der dritte mit 90/50 *Gewandtheit 90*. Sehr zum Ärger der Spielerin würfelt sie beim vierten Anlauf 94/59, so dass sie mit etwas mehr Optimismus nun Gewandtheit 94 und Stärke 90 haben könnte; da sie ihre einmal getroffene Entscheidung nicht rückgängig machen kann, tröstet sie sich mit *Intelligenz 94*. Immerhin ist ihre Heldin nicht auf den Kopf gefallen. Der Doppelwurf 77/75 ergibt zwangsweise *Geschicklichkeit 77*. Nachdem die anderen fünf Basiseigenschaften feststehen, wird unabhängig davon Claras Sinn für Übernatürliches bestimmt: 36/37ergibt *mediales Talent 37*.

Wer es noch freier haben möchte, würfelt zehn Mal mit W% und ordnet danach die Ergebnisse der sechs besten Würfe den einzelnen Eigenschaften zu. Dadurch kommt man in der Regel dem gewünschten Abenteuertyp näher, riskiert aber auch einige schwächere Werte.

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 persönliche Ausstrahlung, Willenskraft sowie Selbstbeherrschung gemäß S. 20 und die optionale psychische Belastbarkeit von S. 130) 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.

Optionale Zusatzregel: Größe und Statur

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

Körpergröße		**Gewicht**	
klein:	bis 165 cm	*schlank:*	ab 10 % unter Normalgewicht*
mittelgroß:	166 cm bis 180 cm	*normal:*	ungefähr Normalgewicht*
groß:	ab 181 cm	*breit:*	ab 10 % über Normalgewicht*

* Unter „Normalgewicht" verstehen wir hier als Richtschnur Körpergröße – 100 kg.





Persönliche Ausstrahlung, Willenskraft und Selbstbeherrschung

Das Aussehen entscheidet oft über den ersten Eindruck, den ein Abenteurer bei Zufallsbekanntschaften erweckt. Auf Dauer werden seine Beziehungen zu anderen Menschen aber eher durch seine **persönliche Ausstrahlung (pA)** bestimmt. Sie steht für das Charisma einer Person, für ihre Stimme, ihre Überzeugungskraft und für andere persönliche Eigenheiten, mit denen sie bei längerem Kontakt auf Mitmenschen wirkt. Dabei spielt auch der Hintergrund der Figur eine Rolle. Die hohe persönliche Ausstrahlung eines Rechtsanwalts könnte z. B. von seiner zwingenden und beeindruckenden Auftrittsweise und seiner geschliffenen Argumentation herrühren, während ein Schamane aus den Urwäldern Brasiliens eher durch seine Würde und seine natürliche Majestät wirkt. Das Gegenteil, eine niedrige persönliche Ausstrahlung, deutet auf asoziales oder tölpelhaftes Verhalten hin. Die persönliche Ausstrahlung einer Figur ergibt sich aus ihrem Aussehen und ihrer Intelligenz.

pA = (In + Au)/2

Die **Willenskraft (Wk)** erlaubt dem Abenteurer, Körper und Geist auch bei extremer Beanspruchung unter Kontrolle zu halten. Sie hängt von Stärke und Konstitution ab. Ein hoher Wert steht für bessere Chancen, z. B. einen starken Niesreiz unterdrücken und so der Entdeckung durch Gegner entgehen zu können oder trotz schier unmenschlicher Entbehrungen den Weg durch eine unwirtliche Wüste fortzusetzen und eine wichtige Botschaft zu überbringen. Mit Willenskraft besteht man auch trotz hohen Fiebers Prüfungen oder widersetzt sich der Versuchung, bei einem polizeilichen Verhör ein Geständnis – ob berechtigt oder nicht – abzulegen.

Wk = (St + Ko)/2

Speziell für die „geistige Gesundheit" gibt es im Anhang mit der psychischen Belastbarkeit eine Zusatzregel.

Die **Selbstbeherrschung (Sb)** einer Person sagt etwas darüber aus, wie leicht sie sich von Versuchungen anfechten lässt – zum Beispiel von einem hübschen Gesicht, von einer Flasche guten Weines oder vielleicht auch von einer seltenen Antiquität. Diese Eigenschaft hängt von medialem Talent und Willenskraft ab.

Sb = (mT + Wk)/2

Beispiel: Für Johannes Graetz ergibt sich somit aus (In 33 + Au 42)/2 eine pA von *37* (wie gesagt, er ist unauffällig), (St 63 + Ko 70)/2 bringt ihm eine Wk von *66*. Letztlich führt (mT 99 + Wk 51)/2 zu Sb *75*. Er kann sich also sowohl körperlich als auch geistig ganz gut unter Kontrolle halten.

Der **Handlungsrang (HR)** wird im **Kampf** benötigt, um zu bestimmen, wann der Abenteurer an der Reihe ist (s. S. 45). Er setzt sich zur Hälfte aus der Gewandtheit zusammen, die bestimmt, mit welcher Geschwindigkeit man sich auf den Kampf einstellen kann. Zum anderen bezieht er die Intelligenz ein, um zu berücksichtigen, wie schnell sich ein Abenteurer auf neue Situationen einstellen kann.

HR = (Gw+In)/2

Beispiel: Mit Gw 73 und In 33 hat Johannes Graetz einen Handlungsrang von (73+33)/2, also 53.

Lebens- und Ausdauerpunkte

Die Lebenspunkte (**LP**) eines Abenteurers beschreiben seinen Gesundheitszustand. Durch Verletzungen und Krankheiten verliert er Lebenspunkte, die er durch Heilung wieder zurückgewinnt. Der **Höchstwert** der völlig gesunden Person wird niemals überschritten. Er wird in Abhängigkeit von der Konstitution ermittelt:

LP: Ko/10 + 1W6 + 4

Die Ausdauerpunkte (**AP**) messen, welche Anstrengungen eine Person auf sich nehmen kann, bevor sie völlig erschöpft ist. Sie verliert Ausdauer durch Entbehrungen und anstrengende Aktivitäten und gewinnt sie durch Ruhe wieder zurück. Der **Höchstwert** eines ausgeruhten Abenteuers wird dabei nie überschritten. Er hängt von Konstitution, Stärke und vom Abenteurertyp ab:

Agent, Athlet, Diener, Entdecker, Feldforscher, Indigener, Kriminalist, Naturforscher, Seefahrer, Soldat:
Ko/10 + St/20 + 3W6 + 3
Andere Abenteurer:
Ko/10 + St/20 + 3W6 – 3

Der AP-Höchstwert eines Abenteurers erhöht sich im Laufe des Spieles, wohingegen sich der LP-Höchstwert meist nicht mehr verändert.

Beispiel: Dank seiner Konstitution von 70 und eines W6-Wurfs von 2 besitzt Johannes bei voller Gesundheit *13 LP*. Bei dem 3W6-Wurf für seine Ausdauer fällt eine *15*. Ausgeruht hat Johannes als Entdecker also *7+3+15+3 = 28 AP*.

Naturgegebene Fähigkeiten und erlernte Fertigkeiten

Wie gut ein Abenteurer eine Fähigkeit oder Fertigkeit beherrscht, wird durch seinen jeweiligen **Erfolgswert** beschrieben, normalerweise einer Zahl zwischen **+0** und **+20**. Im folgenden Abschnitt werden die anfänglichen Erfolgswerte von Fähigkeiten ermittelt, die jede Person beherrscht.

Raufen
Raufen (s. S. 84) ist die undisziplinierte Kampfart, die jeder Mensch beherrscht, ohne eigens dafür ausgebildet zu sein. Der Angreifer versucht, den Gegner zu packen, ihm unkontrollierte Schläge und Tritte zu versetzen und ihn möglichst zu Boden zu werfen und niederzuringen. Diese Kampfesweise spielt eine Rolle, wenn ein Abenteurer mit einem Gegner ins **Handgemenge** gehen und ihn festhalten will. Der Erfolgswert ergibt sich aus Stärke und Gewandtheit. Durchschnittsmenschen verfügen über *Raufen+5*.

Raufen +(St+Gw)/20
Gs 81-95: Raufen+(St+Gw)/20 + 1
Gs 96-100: Raufen+(St+Gw)/20 + 2

Beispiel: Johannes ist bekanntlich kein wirklich körperlich präsenter Mensch und landet somit aufgrund von Stärke *63* und Gewandtheit *73* bei einem knapp überdurchschnittlichen Wert von *Raufen+6*; dieser wird durch seine Geschicklichkeit 93 noch auf *+7* erhöht.

Abwehr und Ausweichen
Wann immer ein Abenteurer im Nahkampf angegriffen wird, kann er versuchen, den gegnerischen Hieb abzuwehren. Wird er beschossen und kann er sich frei bewegen, ist es ihm eventuell möglich, dem Geschoss durch Ausnutzen von Deckung oder einen schnellen Sprung zur Seite auszuweichen. Diese Möglichkeiten werden durch die beiden Fertigkeiten *Abwehr* (s. S. 65) und *Ausweichen* (s. S. 68) beschrieben. Der Erfolgswert ist in beiden Fällen **+12,** erhöht sich aber für gewandte Personen: um 1 auf **+13** bei Werten von 81-95 und um 2 auf **+14** bei Werten von 96-100.

Abwehr+12	**Ausweichen+12**
Gw 81-95: **+13**	Gw 81-95: **+13**
Gw 96-100: **+14**	Gw 96-100 **+14**

Beispiel: Johannes ist auch hier keine Ausnahmeerscheinung und beginnt sein erstes Abenteuer mit den Standardwerten *Abwehr+12* und *Ausweichen+12*.

Die Sinne
Die fünf Sinne, mit denen ein Abenteurer seine Umwelt wahrnimmt, werden wie Fähigkeiten behandelt. Der Standarderfolgswert ist **+8,** kann sich jedoch durch naturgegebene Eigenschaften einer Person erhöhen (vgl. den nächsten Abschnitt) oder aufgrund ihres Alters verschlechtern.

Sehen+8
Hören+8
Riechen+8
Schmecken+8
Tasten+8
Sechster Sinn + mT/20

Neben den normalen fünf Sinnen besitzen außergewöhnliche Personen wie die Abenteurer einen **Sechsten Sinn,** der sie in seltenen Fällen vor Gefahren warnt oder ihrer Intuition auf die Sprünge hilft. Die Chance für solche Eingebungen hängt vom medialen Talent ab. Dementsprechend reagiert der Sechste Sinn besonders stark auf übernatürliche Erscheinungen, aber auch auf berufstypische Gefahren und Chancen: auf einen drohenden Hinterhalt für den Soldaten, auf ein besonders profitables Geschäft für den Kaufmann oder auf eine hohe Gewinnchance bei Pferdewetten für den Glücksritter.



Besondere angeborene Fähigkeiten
Jede Person verfügt zudem über eine angeborene Fähigkeit, in der sie sich von ihren Mitmenschen unterscheidet. Sie werden zusammen mit den Fertigkeiten in Kapitel 4 erläutert, können aber später nicht mehr erworben werden. Um die Besonderheiten seines Abenteurers zu bestimmen, würfelt der Spieler mit **W%** und liest das Ergebnis aus der folgenden Liste ab. Angeborene Fähigkeiten sind nicht immer positiv; so kann eine Figur sich auch Kurzsichtigkeit (*Sehen+4* statt dem üblichen Wert *Sehen+8*) einhandeln. Würfelt der Spieler **100,** darf er sich eine Fähigkeit frei auswählen und noch einmal würfeln. Er darf mit dem Auswählen bis nach dem zweiten Wurf warten.

Beispiel: Der Spieler von Johannes Graetz würfelt *32* und erhöht damit des Erfolgswert für Riechen auf *+10*. Der Entdecker hat also eine feine Nase. Seine Sinnesfähigkeiten sind somit: *Sehen+8, Hören+8, Riechen+10, Schmecken+8, Tasten+8* und angesichts seines medialen Talents von 99 *Sechster Sinn+4*.

W%	Angeborene Fähigkeit
01-02:	Kurzsichtigkeit (Myopie): nur Sehen+4
03-04:	Schwerhörigkeit (Hypakusis): nur Hören+4
05-06:	schlechter Geruchssinn (Hyposmie): nur Riechen+4
07-08:	gestörter Geschmackssinn (Dysgeusie): nur Schmecken+4
09-10:	gestörter Tastsinn (Hypästhesie): nur Tasten+4
11-20:	Sehen+10
21-30:	Hören+10
31-40:	Riechen+10
41-50:	Schmecken+10
51-60:	Tasten+10
61-65:	Sechster Sinn+6
66-70:	Eidetik+4
71-75:	Gute Reflexe+9
76-80:	Nachtsicht+6
81-85:	Richtungssinn+12
86-90:	Robustheit+9
91-95:	Sprachbegabung+6
96-99:	Wachgabe+6
100:	Freie Wahl und zusätzlicher Wurf

Ruhm zu Spielbeginn

	1	2-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
Agent	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/3	10/5
Archäologe	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/3	10/5
Arzt	2/3	3/2	4/2	4/2	5/1	6/1	8/3
Athlet	1/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/3	10/5
Diener	1/2	1/1	2/1	2/1	3/1	4/1	5/2
Diplomat	1/3	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/3
Entdecker	1/3	3/2	4/2	5/1	6/1	7/3	9/5
Feldforscher	2/3	3/2	4/2	4/2	5/1	6/1	8/3
Gelehrter	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/2	10/4
Glücksritter	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	7/3	9/6
Händler	2/3	3/2	4/2	4/2	5/1	6/1	8/3
Indigener	1/3	3/2	4/2	6/1	6/1	10/5	13/8
Ingenieur	2/3	3/2	4/2	4/2	5/1	6/1	8/3
Journalist	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/3	10/5
Kirchenmann	1/0	2/0	2/0	3/0	3/0	4/0	7/0
Kriminalist	2/3	3/2	4/2	5/1	6/1	8/3	10/5
Künstler	1/3	3/2	4/2	5/1	6/1	10/5	13/8
Naturforscher	2/3	3/2	4/2	4/2	5/1	6/1	9/3
Seefahrer	2/3	3/2	4/2	5/1	6/2	7/2	9/4
Soldat	1/2	1/1	2/1	2/1	3/1	4/1	5/2



Finanzielle Lage zu Spielbeginn

	1	2-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
Agent	C	D	E	F	F	G	H
Archäologe	C	E	F	G	G	H	H
Arzt	C	D	F	G	G	H	I
Athlet	B	C	D	E	F	G	H
Diener*	A	A	A	A	A	A	A
Diplomat	B	B	F	G	H	I	J
Entdecker	C	D	E	F	F	G	H
Feldforscher	C	E	F	G	G	H	I
Gelehrter	C	E	F	G	G	H	I
Glücksritter	B	C	D	F	H	I	J
Indigener	A	B	B	C	D	E	F
Ingenieur	C	D	F	G	G	H	I
Journalist	B	C	E	F	F	G	H
Händler	A	B	F	G	H	I	J
Kirchenmann	D	D	E	F	F	G	G
Kriminalist	C	D	E	F	G	G	H
Künstler	C	D	E	E	F	H	I
Naturforscher	C	E	F	G	G	H	H
Seefahrer	B	C	D	E	E	F	G
Soldat	A	B	E	F	G	H	I

* Da die meisten Ausgaben vom Dienstherren getragen werden, ist für Diener grundsätzlich Einkommensklasse A anzusetzen



Der Hintergrund des Abenteurers

Der gesellschaftliche Hintergrund eines Abenteurers setzt sich aus vielen Komponenten zusammen. Im Spiel werden besonders sein Bekanntheitsgrad, seine finanziellen Verhältnisse und sein Charakter berücksichtigt.

Ruhm

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

Die Werte für *Berühmt* und *Berüchtigt* sind keineswegs ein objektiver Maßstab für „gute" oder „böse" Taten einer Person. Eine solche Schwarz-Weiß-Malerei ist in einer komplexen, relativ modernen Welt nicht möglich. Außerdem hat der Ruhm nichts mit dem Charakter eines Abenteurers zu tun, sondern mit der Meinung, die Durchschnittsbürger in seiner Heimat von ihm haben (s. auch Kapitel 5).

Der Ruhm einer Spielerfigur bei **Spielbeginn** wird mit einem **W%-Wurf** ermittelt. Das Ergebnis wird in Abhängigkeit vom Abenteurertyp aus der Tabelle Ruhm zu Spielbeginn abgelesen.

> **Beispiel:** Für Johannes Graetz fällt beim Ruhmeswurf eine *42*, so dass er anfangs *Ruhm 4/2* hat – nicht gerade atemberaubend, doch immerhin ein Anfang.

Schicksalsgunst

Die Abenteurer sind etwas Besonderes und ragen aus der Masse der Bewohner ihrer Welt heraus. Als Helden einer abenteuerlichen Geschichte haben sie einfach mehr Glück. Im Spiel wird dies durch Schicksalsgunst (**SG**) reflektiert. Schicksalsgunst ist zu Spielbeginn an den **Ruhm** der Figur gebunden. Pro **angefangenen 5 Punkten** Ruhm erhält die Spielerfigur **1 Punkt** SG. Der Einsatz von Schicksalsgunst wird in Kapitel 3 auf S. 44 erläutert, ihr Hinzugewinnen in Kapitel 6 auf S. 106.

Vermögensverhältnisse

Die finanziellen Lage einer Person wird durch die Angabe seiner Vermögensverhältnisse oder kurz seines Vermögens beschrieben, das mit einem Buchstaben von **A** (tief verschuldet) bis **L** (sagenhaft reich) bezeichnet wird. Der Anfangswert wird mit einem W%-Wurf bestimmt und in Abhängigkeit vom Abenteurertyp aus der Tabelle Finanzielle Lage zu Spielbeginn abgelesen.

Wie sich das Vermögen eines Abenteurers während des Spieles auswirkt, wird in Kapitel 5 erläutert. Dort findet man auch Angaben, welche besonderen Besitztümer eine Person in Anbetracht ihrer finanziellen Lage haben kann. Die Vermögensverhältnisse eines Abenteurers legen nicht nur die Höhe seines Einkommens fest, sondern entscheiden auch darüber, ob er zum Beispiel über Grundstücke oder gar Mietshäuser verfügt.

Während der ersten Abenteuer spielen die Vermögensverhältnisse voraussichtlich noch keine Rolle, solange sich die Ausgaben der Spieler für Reisen oder Ausrüstung in vernünftigen Grenzen bewegen. Die Spielleiterin braucht daher die Regeln in Kapitel 5 erst später zu berücksichtigen, wenn die Abenteurer kostspielige Dinge erwerben oder sich weiterbilden wollen.

Beispiel: Für Johannes Graetz als Entdecker fällt eine *78*, d.h. er lebt in einfachen Verhältnissen (*Vermögen F*).

Weitere Hintergrundinformationen

Abhängig von den bisher ermittelten Daten und den Vorstellungen des Spielers von seiner Figur, sollte er sich nun ein paar Gedanken zu deren Hintergrund machen, z. B. über die folgenden Angaben, die er in Absprache mit der Spielleiterin festlegen kann.

Personalien:
Name des Abenteurers, Geburtsmonat und Tag, Geburtsort, Wohnort, Beruf der Eltern, …

Verwandte und Bekannte:
Geschwister oder andere Verwandte, Gatte/Gattin, Freunde, derzeitiger Arbeitgeber, Arbeitskollegen, Rivalen, Feinde, Anwälte, Vermögensverwalter, abhängige Personen, …

Gewohnheiten:
Raucher, Kautabak, Antialkoholiker, Vegetarier, Frühaufsteher, Führen eines Tagebuches, …

Sonstiges:
Konfession, politische Orientierung, Krankheiten, Allergien, Medikamentierung, …

Bei bestimmten Punkten empfiehlt es sich, dass die Spieler sich untereinander und mit der Spielleiterin absprechen, insbesondere was die Nationalität und den Wohnort ihrer Abenteurer angeht. Die Spielleiterin sollte keine Probleme haben, die Spielerfiguren für ein Abenteuer zusammenzubringen, man sollte es ihr also nicht zu schwer machen.

Möchte der Spieler festlegen, über welche speziellen Besitztümer seine Figur verfügt, muss er deren finanzielle Verhältnisse berücksichtigen (s. oben).

Die Hintergrundinformationen, die sich ein Spieler zu seiner Figur zusammenstellt, sollten den anderen Spielern nicht in allen Einzelheiten bekannt sein. Die Spielleiterin muss allerdings lückenlose Informationen haben, damit sie den Hintergrund der Abenteurer im Spielverlauf berücksichtigen kann.

Das **Alter** einer Figur zu Spielbeginn wird erst auf S. 25 endgültig bestimmt. Jetzt kann der Spieler bereits Monat und Tag seiner Geburt festlegen. Das Geburtsjahr wird in Abhängigkeit vom Alter erst errechnet, wenn die Spielleiterin das Datum des ersten Abenteuers festgelegt hat.

Der Werdegang eines Abenteurers bis zum Spielbeginn hängt zwar von den Ergebnissen des nächsten Abschnitts ab, in dem seine Fertigkeiten bestimmt werden. Dennoch lässt sich jetzt schon der Lebenslauf bis etwa zum 20. Lebensjahr beschreiben.

Beispiel: Johannes Augustus Graetz wurde am 14. Mai 18.. in Darmstadt geboren. Sein Vater Peter Graetz („Eisenwaren Graetz“) lebte dort mit seiner Frau Elvira (eine geborene Mertens) in wohlhabenden Verhältnissen. Johannes war das dritte überlebende Kind der Familie. Seine beiden Schwestern Martha und Klara sind 4 Jahre bzw. 7 Jahre älter als er. Der 6 Jahre ältere Bruder Richard starb als Kleinkind an Scharlach. In Frankfurt am Main lebt noch der reiche Onkel Kuno Mertens, der Bruder der Mutter, Besitzer einer Frachtschifffahrtslinie auf dem Rhein.

Bis zum Alter von 18 Jahren lebte und lernte Johannes in Darmstadt. In dieser Zeit half er seinen Eltern in deren Laden. Dabei wurde ihm schnell klar, dass es nicht seine Bestimmung sein konnte, hinter einem Tresen zu stehen und Waren zu verkaufen. Da seine Eltern vom einzigen Sohn die Übernahme des Geschäfts erwarteten, kam es zu einem schweren Konflikt. Johannes erbat sich als Kompromiss eine Bedenkzeit aus, in der er sich zunächst in der Welt umsehen wollte. Sein Vater zeigte zwar kaum Verständnis, gab der Reiselust seines Sohnes jedoch nach, stattete ihn mit etwas Geld aus und ließ ihn ziehen. Johannes sollte sich „die Hörner abstoßen“ und dann (hoffentlich) nach Darmstadt zurückkehren.



Die Lehrjahre eines Abenteurers

Nachdem feststeht, welche Eigenschaften dem Abenteurer in die Wiege gelegt worden sind, muss bestimmt werden, was er seit seiner Geburt gelernt hat. Für jeden Abenteurertyp gibt es einen eigenen **Lehrplan.** Hier findet der Spieler die **Fachkenntnisse,** d.h. die berufstypischen Fertigkeiten. Das **Schulwissen,** das ein Abenteurer bei Spielbeginn durch Schulausbildung, Militärdienst oder zeitgemäße Steckenpferde haben kann, wird – getrennt nach Männern und Frauen – in einem einzigen, für alle Abenteurertypen geltenden Lehrplan zusammengefasst. Zum Abschluss folgt ein ebenfalls für alle Spielerfiguren gültiger Lehrplan für **untypische Fertigkeiten,** die weder zur Allgemeinbildung noch zu den fachtypischen Fertigkeiten gehören.

Für jede dieser drei Kategorien erhält der Spieler zuerst eine Anzahl von **Lernpunkten,** mit denen er anschließend die Fertigkeiten seiner Figur „kauft". Diese können nach der Tabelle im Kasten ausgewürfelt werden. Soll nicht gewürfelt werden, damit die Fertigkeiten der Gruppenmitglieder vergleichbar bleiben, kann man sich auch mit den (im Zweifelsfall aufgerundeten) Erwartungswerten behelfen, die in den Klammern stehen.

für Fachkenntnisse:	**2W6+3** Lernpunkte (11)
für Schulwissen:	**2W6** Lernpunkte (8)
für untypische Fertigkeiten:	**1W6** Lernpunkte (4)

An dieser Stelle der Figurenerschaffung sollte auch das genaue **Alter** festgelegt werden. Als Richtwert schlagen wir vor: **18 + Lernpunktesumme/3 Jahre.** Bei einer durchschnittlichen Verteilung von Lernpunkten (23) kommen wir dabei auf 25 bis 26 Jahre. Mit der optionalen Zusatzregel für volle Lernpunkte (33; s. S. 27) sind wir bei 29 Jahren. Abenteurer dürfen indes gerne älter oder jünger sein, wenn die Hintergrundgeschichte dies hergibt. Ab einem Alter **unter 18 Jahren** oder mindestens **30 Jahren** empfehlen wir die Beachtung der Zusatzregeln auf S. 120-122. Hat sich der Spieler für eine akademische Karriere entschieden, beendet er sein Studium im Normalfall im Alter von etwa 23 Jahren – Fleiß und wohlhabende Eltern vorausgesetzt. In Ausnahmefällen sind auch kürzere Ausbildungszeiten möglich; ein außergewöhnlich junger Abenteurer kann aber auch noch Student sein.

Welche Fertigkeiten ein Abenteurer für seine Lernpunkte erwerben kann, entnimmt er dem gewählten Lehrplan. Dieser enthält jeweils die folgenden Informationen:

- die Anzahl Lernpunkte, die der Spieler für den Erwerb der Fertigkeit ausgeben muss;
- Bezeichnung der Fertigkeit mit dem Erfolgswert, den durchschnittliche Abenteurer bei Spielbeginn erhalten;
- die fettgedruckte Leiteigenschaft der Fertigkeit samt dem Mindestwert, ohne den ein Abenteurer die Fertigkeit nicht ohne Abzug einsetzen kann;
- Hinweise auf weitere Voraussetzungen zum Erwerb der Fertigkeit (insbesondere zuvor erlernte Fertigkeiten oder Besonderheiten bei den Sinnen).

Die Erfolgswerte von Fachkenntnissen sind höher als die Anfangswerte bei der Beschreibung der Fertigkeiten in Kapitel 4. Ein Abenteurer, der eine Fertigkeit bei Spielbeginn besitzt, hat sie nicht erst frisch gelernt, sondern wendet sie schon seit geraumer Zeit erfolgreich an.

Die **Leiteigenschaft** ist diejenige Eigenschaft, die beim Einsatz einer Fertigkeit besonders gefordert ist. Erfüllt man den Mindestwert der Leiteigenschaft nicht, kann man die Fertigkeit zwar erlernen, setzt sie aber immer mit einem Abzug von **-2** ein. Zudem kann man eine Fertigkeit, deren Leiteigenschaft man nicht erfüllt, nicht als **Hilfsfertigkeit** (s. S. 64) einsetzen. Umgekehrt erleichtern hohe Werte der Leiteigenschaft die Ausübung einer Fertigkeit. Daher erhalten Abenteurer, deren Eigenschaftswert **81-95** bzw. **96-100** ist, einen um **+1** bzw. **+2** höheren Erfolgswert, als in den Lehrplänen angegeben.

Beispiel: Johannes Graetz entscheidet sich für das Auswürfeln und erhält durch die Würfel 13 Lernpunkte für Fachkenntnisse, 3 Lernpunkte für Schulwissen und 4 Lernpunkte für untypische Fertigkeiten. Die Summe teilt er durch 3 und erhält (abgerundet) ein Alter von 24 Jahren, was er für passend erachtet

Fachkenntnisse

Jeder Abenteurer hat sich mehr oder weniger intensiv mit Fertigkeiten beschäftigt, die für seine Art des Lebenswegs typisch sind. Meist hat er sie als Teil seiner Ausbildung erlernt. Manche Fertigkeiten hat er sich aber auch angeeignet, während er Unternehmungen nachging, die kennzeichnend für den Abenteurertyp sind. Ein Glücksritter treibt sich eben sehr oft auf Gesellschaften herum und kann sich so in *Konversation* üben.

Die erwürfelten **2W6+3 Lernpunkte** kann der Spieler nach Belieben für Fertigkeiten ausgeben, die im Lehrplan des Abenteurertyps seiner Figur aufgeführt sind. Hier erhält er preiswert seine Fachkenntnisse. Er darf einen Teil der Lernpunkte (nach Wahl) aber auch für untypische Fertigkeiten aufsparen.

Beispiel: Johannes Graetz erwürfelt 13 Lernpunkte für Fachkenntnisse. Der Spieler verzichtet darauf, einen Teil dieser Lernpunkte auf untypische Fertigkeiten zu übertragen, und wählt ausschließlich aus dem Lehrplan für Entdecker: *Allgemeinbildung+10, Erste Hilfe+9, Gespann fahren+15, Klettern+14, Reiten+14, Schreiben:Englisch+9, Sprechen: Englisch+9, Sprechen:Spanisch+9, Gewehr+7* und *Waffenloser Kampf+6*.



Johannes hat Geschicklichkeit *93*, so dass alle Erfolgswerte von Fertigkeiten mit dieser Leiteigenschaft um **+1** gegenüber dem Lehrplan erhöht worden sind. Man beachte auch, dass Johannes zwar *Sprechen:Englisch* mit **+14** *beherrscht*, er aber einen permanenten Abzug von **-2** erhält, da er die Voraussetzungen hierfür nicht erfüllt (eine Intelligenz von *61* oder mehr). Zum Schluss wählt Johannes *Allgemeinbildung* als seine typische Berufsfertigkeit, da er bei seiner Tätigkeit ein breites Spektrum an Kenntnissen aus allen möglichen Gebieten eher braucht als Spezialwissen.

Die Berufsfertigkeit

Die Abenteurer von 1880 gehen im Normalfall einem Beruf nach. Manchmal steht dieser Beruf eindeutig in Zusammenhang mit einer besonderen Fertigkeit: Arzt/*Medizin,* Dozent für Völkerkunde/*Anthropologie,* Kaufmann/*Geschäftstüchtigkeit,* Buchhalter/*Buchführung*. In anderen Fällen gibt es mehrere Fertigkeiten, die eine Person während ihrer Berufstätigkeit regelmäßig anwenden könnte. Ein Privatdetektiv könnte z. B. in erste Linie Personen *beschatten*, mit *Gassenwissen* Informationen sammeln oder mit *Spurensuche* Verbrechen aufklären. Auch Abenteurer, die dank eines gewissen Wohlstands nicht regelmäßig arbeiten müssen, haben solche typischen Fertigkeiten, die sie in ihrem Alltag wieder anwenden. Ein Juwelendieb könnte sich z. B. als Fassadenkletterer im *Klettern* üben, ein Weltenbummler in *Konversation*, ein freischaffender Künstler in *Beredsamkeit*, um seine reiche Erbtante zu regelmäßigen finanziellen Zuschüssen zu überreden.

Jeder Spieler darf daher für seinen Abenteurer eine besondere **Berufsfertigkeit** auswählen, die zum Abenteurertyp und zur Hintergrundgeschichte passt. Die Spielleiterin entscheidet, ob die Begründung des Spielers schlüssig ist. Der Spieler darf sich nur für körperliche, soziale und geistige Fertigkeiten entscheiden, die er bei der Auswahl der Fachkenntnisse erkoren hat. Waffenfertigkeiten kommen nicht in Frage, da selbst Soldaten im Alltag nicht regelmäßig in Kämpfe verwickelt werden. Sie könnten z. B. *Reiten* (als Angehörige einer Kavallerieeinheit) oder *Buchführung* (als für den „Papierkram" Verantwortliche) als Berufsfertigkeit wählen. Ausnahmen kann die Spielleiterin zulassen: Ein Preisboxer könnte sich für *Boxen*, ein Artist für *Wurfmesser* entscheiden. Die Berufsfertigkeit bietet dem Abenteurer beim Erringen von Erfahrungspunkten und beim Steigern des Erfolgswerts einige Vorteile, die in Kapitel 6 beschrieben werden.

Schulwissen

Jeder hat in jungen Jahren eine Schulbildung und meist auch eine weiterführende Ausbildung erhalten oder sich mit bestimmten, geschlechtstypischen Steckenpferden beschäftigt. Die Wahlmöglichkeiten sind in der Welt von 1880 gering, da Jugendliche meist starken Zwängen unterworfen sind und selbst kaum darüber entscheiden können, was sie zu lernen haben. Die erwürfelten **2W6 (bzw. 8) Lernpunkte** darf der Spieler **ausschließlich** für Fähigkeiten des Lehrplans *Schulwissen* (getrennt für männliche und weibliche Abenteurer) ausgeben. Hier findet man auch Fertigkeiten, die Männer während des Militärdienstes und Frauen für ihre „Einführung in die Gesellschaft" erwerben konnten.

Schreiben und Sprechen der **Muttersprache** des Abenteurers kostet ihn keine Lernpunkte, wird aber in Abhängigkeit von der Intelligenz mit verschiedenen Erfolgswerten aufgeführt.

Abenteurer mit einem akademischen Hintergrund haben ein humanistisches Gymnasium besucht und **Latein** in Wort und Schrift gelernt. Der Spieler eines solchen Abenteurertyps **muss** *Schreiben:Latein* als Schulwissen oder als Teil seiner Fachkenntnisse wählen. Diese Regel trifft auf jeden Fall Archäologen, Ärzte, Feldforscher, Gelehrte, Ingenieure, Kirchenmänner und Naturforscher, aber auch jeden anderen Abenteurer, der von seiner Hintergrundgeschichte und den gewählten Fähigkeiten her studiert hat. Für Diplomaten empfiehlt sich *Schreiben:Französisch* und *Sprechen:Französisch* (die damalige Sprache der Diplomatie), allerdings schert sich der junge Engländer mit Aussicht auf einen Posten als Kolonialbeamter in Indien kaum um solche Kenntnisse. Für Händler können *Englisch* und *Spanisch* als dank des ehemaligen bzw. gegenwärtigen Kolonialreichs weitverbreitete Sprachen nützlich sein, während Entdecker und Forscher sich mit *Arabisch* in einem großen Teil Afrikas und Vorderasiens verständigen können.

Beispiel: Johannes Graetz stehen nur 3 Lernpunkte zur Verfügung. Als Entdecker muss er kein Gymnasium besucht haben und brauchte sich nicht mit *Latein* herumschlagen. Er entscheidet sich stattdessen für *Buchführung+4*. Seine Muttersprache beherrscht er bei seiner Intelligenz nur durchschnittlich; *Schreiben:Deutsch+14* und *Sprechen:Deutsch+14* kosten ihn dafür auch keine Lernpunkte.

Die 4 Lernpunkte für untypische Fertigkeiten setzt der Spieler für *Okkultismus+8* ein. Johannes war schon immer der Ansicht, dass es zwischen Himmel und Erde mehr gibt, als die Schulweisheit sich träumen lässt, und er rechnet fest damit, in den Urwäldern Mittelamerikas und in den Tempeln und Klöstern Asiens auf Spuren übernatürlicher Dinge zu stoßen.

Untypische Fertigkeiten

Der Spieler darf **1W6 (bzw. 4) Lernpunkte** und – wenn er will – **zusätzlich** bei den Fachkenntnissen gesparte Lernpunkte für untypische Fertigkeiten einsetzen, die er in dem entsprechenden Lehrplan findet. Für solche Interessen abseits des Üblichen muss er viel Zeit und Energie und daher auch viele Lernpunkte aufwenden. Hier wiederholen sich einige Fertigkeiten, die auch zum Schulwissen gehören, da jener Lehrplan ja nach Geschlecht aufgeteilt ist.

Universelle Fertigkeiten

Jeder einigermaßen geschickte Abenteurer kann versuchen, einen Steilhang hinaufzuklettern oder an einem Wachposten vorbeizuschleichen. Seine Erfolgsaussichten sind nur viel geringer als die seines Gefährten, der im *Klettern* oder *Schleichen* geübt ist.

Alle diese universellen Fertigkeiten, die ein Abenteurer auch ohne spezielle Ausbildung anwenden kann, sind auf den Datenblättern abgedruckt – der Erfolgswert jeweils in der Form »**+X**«. Leiteigenschaften spielen bei universellen Fertigkeiten keine Rolle, weder in positivem noch in negativem Sinne.

Hat eine Abenteurer eine universelle Fertigkeit mit Lernpunkten bezahlt (oder erlernt er sie im weiteren Verlauf des Spieles), erhält er natürlich den erhöhten Erfolgswert.

Bei Spielbeginn überprüft der Spieler anhand der folgenden Liste, welche universellen Fertigkeiten er eigens **gelernt** hat, und trägt den entsprechend höheren Erfolgswert ein.

Beispiel: Johannes Graetz hat eigens *Gespann fahren*, *Klettern* und *Waffenloser Kampf* erlernt, so dass er hier die höheren Erfolgswerte (+15, +14 bzw. +6) einträgt.

Universelle Fertigkeiten

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

* Auch wenn das Handwerk „universell" ist, sollte es gemäß der Regeln auf S. 76 spezifiziert werden.



Noch mehr Freiheit für Spieler!
Wir empfehlen, Abenteurer zu Spielbeginn mit der **Maximalzahl an erwürfelbaren Lernpunkten** auszustatten. Dies führt zum einen zu besser und vollständiger ausgearbeiteten Figuren und erhöht zum anderen den Spielspaß, da die Figur mehr „kann". Und wenn das alle machen, gibt es auch kein Problem mit der Spielbalance.

Lehrpläne: Fachkenntnisse

In den Lehrplänen werden *Schreiben* und *Sprechen* als Abkürzungen für *Schreiben:Sprache* und *Sprechen:Sprache* benutzt, wenn die Wahl der Sprache dem Spieler überlassen bleibt. Er kann auch mehrere Sprachen lernen, muss aber für jede eigens Lernpunkte aufwenden. Oft kann er sich auch entscheiden, mit welchem Erfolgswert er die Sprache beherrschen möchte; die Kosten richten sich nach dem Grad der Perfektion.

Gängige Sprachen in der Welt von 1880 sind *Deutsch* (auch als in Osteuropa verbreitete Fremdsprache), *Englisch*, *Französisch* und *Spanisch* bzw. bei Altsprachlern *Griechisch*, *Latein* und *Hebräisch*. Für Abenteuer außerhalb Europas ist *Arabisch* sehr nützlich. Es sei nochmals darauf hingewiesen, dass Abenteurer mit einem akademischen Hintergrund *Latein* lernen müssen!

Agent

1 Lernpunkt:			**2 Lernpunkte:**			**3 Lernpunkte:**		
Archivwesen	+10	(**In31**)	Beredsamkeit	+10	(**pA61**)	Einbrechen	+8	(**Gs31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)	Beschatten	+8	(**Gw61**)	Fechten	+6	(**Gw61**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)	Fälschen	+8	(**Gs61**)	Körperbeherrschung	+8	(**Gw61**)
Kryptografie	+6	(**In61**)	Konversation	+10	(**pA31**)	Landeskunde	+10	(**In21**)
Lippenlesen	+6	(**In31**)	Menschenkenntnis	+10	(**In31**)	Meucheln	+8	(**Gs61**)
Telegrafieren	+10	(**In31**)	Schleichen	+8	(**Gw61**)	Scharfschießen	+6	(**Gs61**)
Verbergen	+6	(**In31**)	Suchen	+6	(**In21**)	Sprengmeisterschaft	+6	(**Gs31**)
Dolch	+6	(**Gs01**)	Verkleiden	+10	(**Gs31**)	Blasrohr	+6	(**Gs61**)
Florett	+6	(**Gs31**)	Gewehr	+6	(**Gs21**)	Boxen	+6	(**St31**)
Pistole	+6	(**Gs11**)	Werfen	+6	(**Gs21**)	Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)

Archäologe

1 Lernpunkt:			**2 Lernpunkte:**			**3 Lernpunkte:**		
Archivwesen	+10	(**In31**)	Allgemeinbildung	+10	(**In21**)	Fälschen	+8	(**Gs61**)
Archäologie	+6	(**In61**)	Anthropologie	+6	(**In61**)	Gesetzeskunde	+6	(**In31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)	Beredsamkeit	+10	(**pA61**)	Gerichtsmedizin	+6	(**In61**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)	Kryptografie	+6	(**In61**)	Linguistik	+6	(**In61**)
Geschichte	+6	(**In31**)	Landeskunde	+10	(**In21**)	Sprengmeisterschaft	+6	(**Gs31**)
Okkultismus	+10	(**In21**)	Schreiben	+14	(**In61**)	Bogen	+6	(**Gs31**)
Schreiben	+9	(**In31**)	Sprechen	+14	(**In61**)	Flinte	+6	(**Gs31**)
Sprechen	+9	(**In31**)	Telegrafieren	+10	(**In31**)	Gewehr	+6	(**Gs21**)
Dolch	+6	(**Gs01**)	Zeichensprache	+10	(**In31**)	Peitsche	+6	(**Gs81**)
			Degen	+6	(**St21**)			
			Wurfmesser	+6	(**Gs61**)			

Arzt

1 Lernpunkt:			**2 Lernpunkte:**			**3 Lernpunkte:**		
Archivwesen	+10	(**In31**)	Chemie	+6	(**In61**)	Abrichten	+10	(**pA61**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs31**)	Gerichtsmedizin	+6	(**In61**)	Anthropologie	+6	(**In61**)
Gespann fahren	+14	(**Gs21**)	Lippenlesen	+6	(**In31**)	Fingerfertigkeit	+8	(**Gs61**)
Medizin	+6	(**In61**)	Pharmakologie	+6	(**In61**)	Hypnose	+6	(**pA61**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)	Tierkunde	+6	(**In61**)	Meucheln	+8	(**Gs61**)
Schreiben: Latein	+9	(**In31**)				Schrotflinte	+6	(**Gs01**)
Sprechen: Latein	+9	(**In31**)						
Dolch	+6	(**Gs01**)						
Pistole	+6	(**Gs11**)						

Athlet

1 Lernpunkt:		
Athletik	+8	(**St31**)
Klettern	+14	(**St61**)
Körperbeherrschung	+8	(**Gw61**)
Laufen	+8	(**Ko61**)
Schlittschuhlaufen	+14	(**Gw21**)
Schwimmen	+14	(**Gw11**)
Springen	+14	(**St31**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Keule	+6	(**St01**)

2 Lernpunkte:		
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Radfahren	+14	(**Gw21**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Verführen	+10	(**pA61**)
Boxen	+6	(**St31**)
Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)
Wurfmesser	+6	(**Gs61**)

3 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Boot steuern	+14	(**Gs31**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs 31**)
Kampf zu Reittier	+14	(**Gw21**)
Meditation	+6	(**Sb61**)
Schauspielern	+10	(**pA61**)
Überleben	+10	(**In21**)
Armbrust	+6	(**Gs31**)
Werfen	+6	(**Gs21**)

Diener

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

2 Lernpunkte:		
Athletik	+8	(**St31**)
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Beschatten	+8	(**Gw61**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Laufen	+8	(**Ko61**)
Musizieren	+6	(**Gs31**)
Schleichen	+8	(**Gw61**)
Schlittschuhlaufen	+14	(**Gw21**)
Suchen	+6	(**In21**)
Verbergen	+6	(**In31**)
Zeichensprache	+10	(**In31**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)

3 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Archäologie	+6	(**In61**)
Buchführung	+6	(**In31**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Lippenlesen	+6	(**In31**)
Tanzen	+14	(**Gw21**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)

Diplomat

1 Lernpunkt:		
Allgemeinbildung	+10	(**In21**)
Archivwesen	+10	(**In31**)
Konversation	+10	(**pA31**)
Kryptografie	+6	(**In61**)
Landeskunde	+10	(**In21**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Tanzen	+14	(**Gw21**)
Degen	+6	(**St21**)
Florett	+6	(**Gs31**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)

2 Lernpunkte:		
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Buchführung	+6	(**In31**)
Geschichte	+6	(**In31**)
Gesetzeskunde	+6	(**In31**)
Lippenlesen	+6	(**In31**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Telegrafieren	+10	(**In31**)
Pistole	+6	(**Gs11**)
Säbel	+6	(**St31**)

3 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Anspornen	+5	(**pA61**)
Fechten	+6	(**Gw61**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Geschäftstüchtigkeit	+6	(**In31**)
Kampf zu Reittier	+14	(**Gw21**)

Entdecker

1 Lernpunkt:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Allgemeinbildung	+10	(**In21**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Gespann fahren	+14	(**Gs21**)
Klettern	+14	(**St31**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Überleben	+10	(**In21**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)
Werfen	+6	(**Gs21**)

2 Lernpunkte:		
Anspornen	+5	(**pA61**)
Ballon fahren	+14	(**In31**)
Boot steuern	+14	(**Gs31**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs31**)
Landeskunde	+10	(**In21**)
Naturkunde	+6	(**In61**)
Schlittschuhlaufen	+14	(**Gw21**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Schwimmen	+14	(**Gw11**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Spurensuche	+6	(**In31**)
Tarnen	+8	(**Gw31**)
Flinte	+6	(**Gs31**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)
Peitsche	+6	(**Gs81**)
Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)

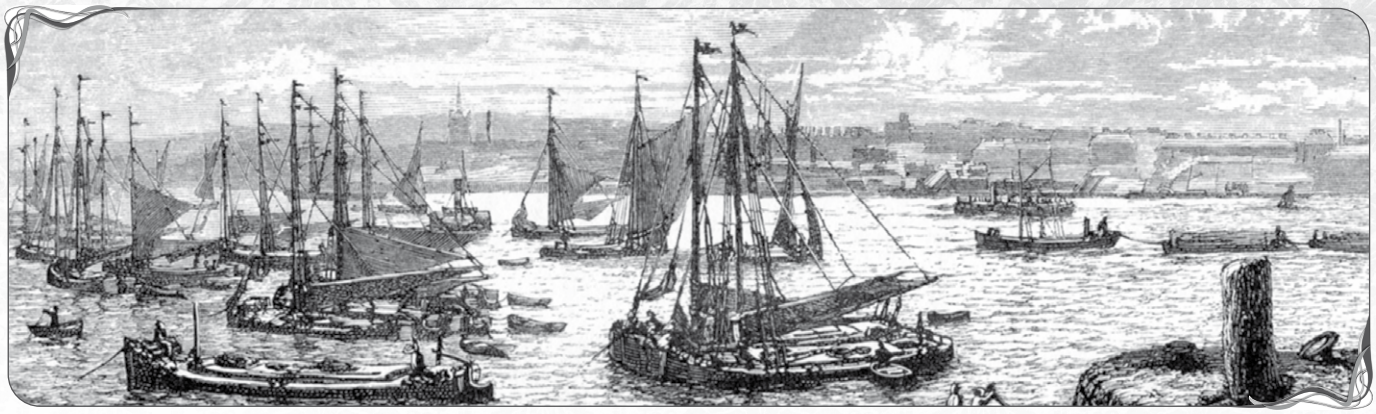
3 Lernpunkte:		
Anthropologie	+6	(**In61**)
Bergsteigen	+14	(**Gw31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Himmelskunde	+6	(**In21**)
Mechanik	+8	(**Gs31**)
Skifahren	+14	(**Gw21**)
Zeichensprache	+10	(**In31**)
Blasrohr	+6	(**Gs61**)
Bogen	+6	(**Gs31**)
Lasso	+6	(**Gw61**)

Feldforscher

1 Lernpunkt:		
Anthropologie	+6	(**In61**)
Archivwesen	+10	(**In31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Klettern	+14	(**St31**)
Linguistik	+6	(**In61**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Schlittschuhlaufen	+14	(**Ge21**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Überleben	+10	(**In21**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)

2 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Allgemeinbildung	+10	(**In21**)
Anspornen	+5	(**pA61**)
Boot steuern	+14	(**Gs31**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Geschichte	+6	(**In31**)
Gespann fahren	+14	(**Gs21**)
Landeskunde	+10	(**In21**)
Naturkunde	+6	(**In61**)
Pflanzenkunde	+6	(**In61**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Telegrafieren	+10	(**In31**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)
Säbel	+6	(**St31**)

3 Lernpunkte:		
Ballon fahren	+14	(**In31**)
Bergsteigen	+14	(**Gw61**)
Himmelskunde	+6	(**In21**)
Kampf zu Reittier	+14	(**Gw21**)
Mechanik	+8	(**Gs31**)
Meditation	+6	(**Sb61**)
Skifahren	+14	(**Gw21**)
Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)



Gelehrter

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

2 Lernpunkte:		
Anthropologie	+6	(**In61**)
Archäologie	+6	(**In61**)
Chemie	+6	(**In61**)
Linguistik	+6	(**In61**)
Mathematik	+6	(**In61**)
Mechanik	+8	(**Gs31**)
Naturkunde	+6	(**In61**)
Okkultimus	+10	(**In21**)
Pflanzenkunde	+6	(**In61**)
Pharmakologie	+6	(**In61**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Tierkunde	+6	(**In61**)
Pistole	+6	(**Gs11**)

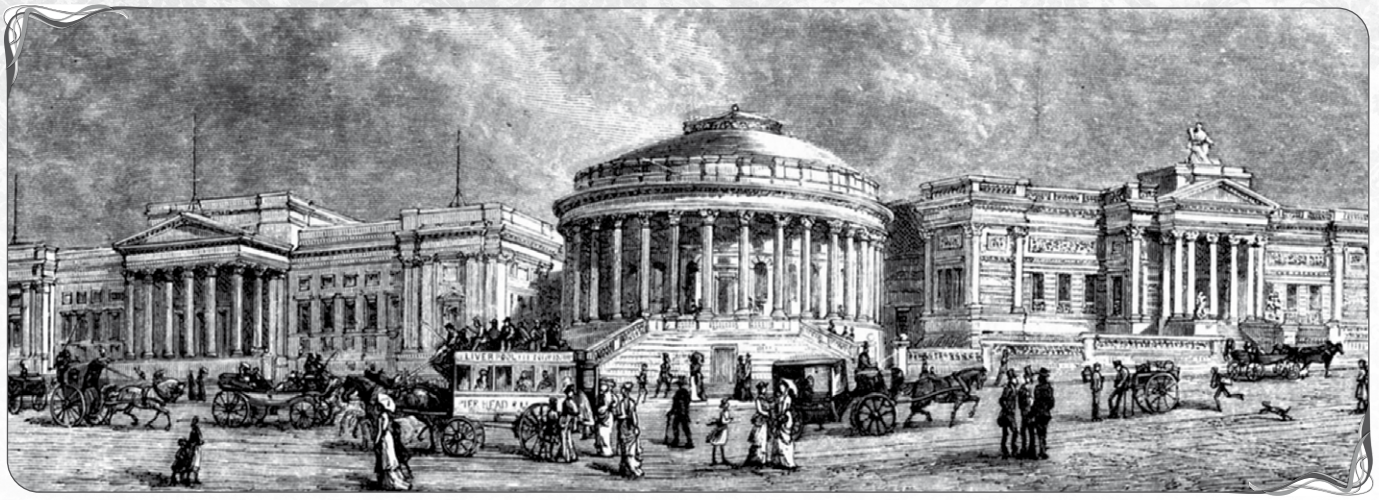
3 Lernpunkte:		
Fälschen	+8	(**Gs61**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Gespann fahren	+14	(**Gs21**)
Lehren	+10	(**In61**)
Maschinenwesen	+6	(**In61**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Armbrust	+6	(**Gs31**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)

Glücksritter

1 Lernpunkt:		
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Konversation	+10	(**pA31**)
Klettern	+14	(**St31**)
Körperbeherrschung	+8	(**Gw61**)
Kunstverständnis	+10	(**In31**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Tanzen	+14	(**Gw21**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Keule	+6	(**St01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)

2 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Okkultismus	+10	(**In21**)
Schleichen	+8	(**Gw61**)
Spielen	+10	(**In21**)
Suchen	+6	(**In21**)
Tarnen	+8	(**Gw31**)
Verbergen	+6	(**In31**)
Verführen	+10	(**pA61**)
Verkleiden	+10	(**Gs31**)
Degen	+6	(**St21**)
Florett	+6	(**Gs31**)

3 Lernpunkte:		
Athletik	+8	(**St31**)
Einbrechen	+8	(**Gs31**)
Fälschen	+8	(**Gs61**)
Fechten	+6	(**Gw61**)
Fingerfertigkeit	+8	(**Gs61**)
Armbrust	+6	(**Gs31**)
Peitsche	+6	(**Gs81**)



Händler

1 Lernpunkt:		
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Geschäftstüchtigkeit	+8	(**In31**)
Gespann fahren	+14	(**Gs21**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Schwimmen	+14	(**Gw11**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)

2 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Boot steuern	+14	(**Gs31**)
Buchführung	+6	(**In31**)
Konversation	+10	(**pA31**)
Laufen	+8	(**Ko61**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Verbergen	+6	(**In31**)
Zeichensprache	+10	(**In31**)
Säbel	+6	(**St31**)

3 Lernpunkte:		
Fälschen	+8	(**Gs61**)
Himmelskunde	+6	(**In21**)
Kampf zu Reittier	+14	(**Gw21**)
Landeskunde	+10	(**In21**)
Mathematik	+6	(**In61**)
Mechanik	+8	(**Gs31**)
Schauspielern	+10	(**pA61**)
Skifahren	+14	(**Gw21**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)
Peitsche	+6	(**Gs81**)
Schrotflinte	+6	(**Gs01**)

Indigener

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

2 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Athletik	+8	(**St31**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs31**)
Gespann fahren	+14	(**Gs21**)
Kampf zu Reittier	+14	(**Gw21**)
Kampftaktik	+10	(**In61**)
Pflanzenkunde	+6	(**In61**)
Spurensuche	+6	(**In31**)
Tarnen	+8	(**Gw31**)
Tierkunde	+6	(**In61**)
Peitsche	+6	(**Gs81**)
Wurfaxt	+6	(**Gs61**)
Wurfmesser	+6	(**Gs61**)
Wurfspeer	+6	(**Gs21**)

3 Lernpunkte:		
Lippenlesen	+6	(**In31**)
Meditation	+6	(**Sb61**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Scharfschießen	+6	(**Gs61**)
Schießen in Bewegung	+14	(**Gs31**)
Zeichensprache	+10	(**In31**)
Blasrohr	+6	(**Gs61**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)
Lasso	+6	(**Gw61**)
Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)

Ingenieur

1 Lernpunkt:		
Archivwesen	+10	(**In31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Maschinenwesen	+6	(**In61**)
Mechanik	+8	(**Gs31**)
Radfahren	+14	(**Gw21**)
Schreiben: Latein	+9	(**In31**)
Sprechen: Latein	+9	(**In31**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)
Werfen	+6	(**Gs21**)

2 Lernpunkte:		
Ballon fahren	+14	(**In31**)
Boot steuern	+14	(**Gs31**)
Chemie	+6	(**In61**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Mathematik	+6	(**In61**)
Naturkunde	+6	(**In61**)
Sprengmeisterschaft	+6	(**Gs31**)
Telegrafieren	+10	(**In31**)

3 Lernpunkte:		
Athletik	+8	(**St31**)
Fälschen	+8	(**Gs61**)
Fingerfertigkeit	+8	(**Gs61**)
Himmelskunde	+6	(**In21**)
Körperbeherrschung	+8	(**Gw61**)
Boxen	+6	(**St31**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)
Schrotflinte	+6	(**Gs01**)

Journalist

1 Lernpunkt:		
Allgemeinbildung	+10	(**In21**)
Archivwesen	+10	(**In31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Konversation	+10	(**pA31**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Telegrafieren	+10	(**In31**)
Pistole	+6	(**Gs11**)

2 Lernpunkte:		
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Beschatten	+8	(**Gw61**)
Geschichte	+6	(**In31**)
Gesetzeskunde	+6	(**In31**)
Kunstverständnis	+10	(**In31**)
Laufen	+8	(**Ko61**)
Lippenlesen	+6	(**In31**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Okkultismus	+10	(**In21**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)

3 Lernpunkte:		
Anspornen	+5	(**pA61**)
Einbrechen	+8	(**Gs31**)
Kampftaktik	+10	(**In61**)
Landeskunde	+10	(**In21**)
Suchen	+6	(**In21**)
Tarnen	+8	(**Gw31**)
Verhören	+10	(**pA31**)
Boxen	+6	(**St31**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)

Kirchenmann

1 Lernpunkt:		
Allgemeinbildung	+10	(**In21**)
Archivwesen	+10	(**In31**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Konversation	+10	(**pA31**)
Kunstverständnis	+10	(**In31**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Degen	+6	(**St21**)
Florett	+6	(**Gs31**)

2 Lernpunkte:		
Anspornen	+5	(**pA61**)
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs31**)
Geschichte	+6	(**In31**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Okkultismus	+10	(**In21**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Verhören	+10	(**pA31**)
Zeichensprache	+10	(**In31**)
Keule	+6	(**St01**)

3 Lernpunkte:		
Exorzismus	+6	(**Wk81**) [þ]
Geister bannen	+6	(**Wk81**) [þ]
Gesetzeskunde	+6	(**In31**)
Hypnose	+6	(**pA61**)
Lehren	+10	(**In61**)
Linguistik	+6	(**In61**)
Meditation	+6	(**Sb61**)
Pharmakologie	+6	(**In61**)
Boxen	+6	(**St31**)
Schrotflinte	+6	(**Gs01**)

[þ] = Fertigkeit aus *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*

Kriminalist

1 Lernpunkt:			2 Lernpunkte:			3 Lernpunkte:		
Archivwesen	+10	(**In31**)	Beschatten	+8	(**Gw61**)	Chemie	+6	(**In61**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)	Buchführung	+6	(**In31**)	Einbrechen	+8	(**Gs31**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)	Gerichtsmedizin	+6	(**In61**)	Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Spurensuche	+6	(**In31**)	Gesetzeskunde	+6	(**In31**)	Kryptografie	+6	(**In61**)
Suchen	+6	(**In21**)	Lippenlesen	+6	(**In31**)	Landeskunde	+10	(**In21**)
Verhören	+10	(**pA31**)	Schleichen	+8	(**Gw61**)	Scharfschießen	+6	(**Gs61**)
Florett	+6	(**Gs31**)	Verkleiden	+10	(**Gs31**)			
Keule	+6	(**St01**)	Boxen	+6	(**St31**)			
Pistole	+6	(**Gs11**)	Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)			

Künstler

1 Lernpunkt:			2 Lernpunkte:			3 Lernpunkte:		
Allgemeinbildung	+10	(**In21**)	Beredsamkeit	+10	(**pA61**)	Abrichten	+10	(**pA61**)
Konversation	+10	(**pA31**)	Geschichte	+6	(**In31**)	Athletik	+8	(**St31**)
Kunstverständnis	+10	(**In31**)	Körperbeherrschung	+8	(**Gw61**)	Fechten	+6	(**Gw61**)
Lippenlesen	+6	(**In31**)	Menschenkenntnis	+10	(**In31**)	Fingerfertigkeit	+8	(**Gs61**)
Musizieren	+8	(**Gs31**)	Springen	+14	(**St31**)	Meditation	+6	(**Sb61**)
Schauspielern	+10	(**pA61**)	Verführen	+10	(**pA61**)	Scharfschießen	+6	(**Gs61**)
Schlittschuhlaufen	+14	(**Gw21**)	Verkleiden	+10	(**Gs31**)	Armbrust	+6	(**Gs31**)
Tanzen	+14	(**Gw21**)	Degen	+6	(**St21**)			
Dolch	+6	(**Gs01**)	Florett	+6	(**Gs31**)			
Pistole	+6	(**Gs11**)	Gewehr	+6	(**Gs21**)			
Wurfmesser	+6	(**Gs61**)	Werfen	+6	(**Gs21**)			



Naturforscher

1 Lernpunkt:		
Allgemeinbildung	+10	(**In21**)
Archivwesen	+10	(**In31**)
Fotografieren	+10	(**Gs11**)
Klettern	+14	(**St31**)
Naturkunde	+6	(**In61**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Schreiben: Latein	+9	(**In31**)
Sprechen: Latein	+9	(**In31**)
Schwimmen	+14	(**Gw11**)
Dolch	+6	(**Gs01**)

2 Lernpunkte:		
Chemie	+6	(**In61**)
Himmelskunde	+6	(**In21**)
Pflanzenkunde	+6	(**In61**)
Spurensuche	+6	(**In31**)
Tierkunde	+6	(**In61**)
Überleben	+10	(**In21**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)

3 Lernpunkte:		
Anthropologie	+6	(**In61**)
Bergsteigen	+14	(**Gw61**)
Fingerfertigkeit	+8	(**Gs61**)
Gerichtsmedizin	+6	(**In61**)
Landeskunde	+10	(**In21**)
Mathematik	+6	(**In61**)
Pharmakologie	+6	(**In61**)
Pistole	+6	(**Gs11**)

Seefahrer

1 Lernpunkt:		
Anspornen	+5	(**pA61**)
Boot steuern	+14	(**Gs31**)
Geschäftstüchtigkeit	+8	(**In31**)
Himmelskunde	+6	(**In21**)
Menschenkenntnis	+10	(**In31**)
Musizieren	+8	(**Gs31**)
Schwimmen	+14	(**Gw11**)
Spielen	+10	(**In21**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)
Säbel	+6	(**St31**)

2 Lernpunkte:		
Athletik	+8	(**St31**)
Beredsamkeit	+10	(**pA61**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Handwerk	+14	(**Gs11**)
Klettern	+14	(**St31**)
Körperbeherrschung	+8	(**Gw61**)
Landeskunde	+10	(**In21**)
Mechanik	+8	(**Gs31**)
Naturkunde	+6	(**In61**)
Springen	+14	(**St31**)
Zeichensprache	+10	(**In31**)
Werfen	+6	(**Gs21**)

3 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs31**)
Kampftaktik	+10	(**In61**)
Lippenlesen	+6	(**In31**)
Maschinenwesen	+6	(**In61**)
Verführen	+10	(**pA61**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)
Keule	+6	(**St01**)
Peitsche	+6	(**Gs81**)
Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)

Soldat

1 Lernpunkt:		
Anspornen	+5	(**pA61**)
Erste Hilfe	+8	(**Gs31**)
Gassenwissen	+10	(**In21**)
Gespann fahren	+14	(**Gs21**)
Reiten	+14	(**Gw21**)
Schwimmen	+14	(**Gw11**)
Telegrafieren	+10	(**In31**)
Dolch	+6	(**Gs01**)
Pistole	+6	(**Gs11**)
Werfen	+6	(**Gs21**)

2 Lernpunkte:		
Abrichten	+10	(**pA61**)
Kampf zu Reittier	+14	(**Gw21**)
Kampftaktik	+10	(**In61**)
Körperbeherrschung	+8	(**Gw61**)
Laufen	+8	(**Ko61**)
Mechanik	+8	(**Gs31**)
Schleichen	+8	(**Gw61**)
Tarnen	+8	(**Gw31**)
Degen	+6	(**St21**)
Gewehr	+6	(**Gs21**)
Säbel	+6	(**St31**)
Speer	+6	(**Gs11**)

3 Lernpunkte:		
Boot steuern	+14	(**Gs31**)
Fechten	+6	(**Gw61**)
Lippenlesen	+6	(**In31**)
Scharfschießen	+6	(**Gs61**)
Schießen in Bewegung	+14	(**Gs31**)
Skifahren	+14	(**Gw21**)
Sprengmeisterschaft	+6	(**Gs31**)
Boxen	+6	(**St31**)
Waffenloser Kampf	+6	(**Gw21**)
Maschinengewehr	+6	(**Gs31**)
Peitsche	+6	(**Gs81**)

Andere Kenntnisse

Schulwissen/Männer

0 Lernpunkte:

Abwehr	+12	(**Gw01**)
Ausweichen	+12	(**Gw01**)
Schreiben: Muttersprache		
	+10	(**In01**)
	+14	(**In31**)
	+18	(**In61**)
Sprechen: Muttersprache		
	+10	(**In01**)
	+14	(**In31**)
	+18	(**In61**)

1 Lernpunkt:

Handwerk	+12	(**Gs11**)
Kunstverständnis	+8	(**In31**)
Reiten	+12	(**Gw21**)
Schreiben	+6	(**In01**)
Sprechen	+6	(**In01**)
Tanzen	+12	(**Gw21**)

2 Lernpunkte:

Allgemeinbildung	+8	(**In21**)
Gassenwissen	+8	(**In21**)
Geschichte	+4	(**In31**)
Gespann fahren	+12	(**Gs21**)
Landeskunde	+8	(**In21**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Schlittschuhlaufen	+12	(**Gw21**)
Spielen	+8	(**In21**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Überleben	+8	(**In21**)
Dolch	+5	(**Gs01**)
Pistole	+5	(**Gs11**)

3 Lernpunkte:

Athletik	+6	(**St31**)
Buchführung	+4	(**In31**)
Mathematik	+4	(**In61**)
Mechanik	+6	(**Gs31**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Verführen	+8	(**pA61**)
Gewehr	+5	(**Gs21**)
Säbel	+5	(**St31**)
Speer	+5	(**Gs11**)

4 Lernpunkte:

Degen	+5	(**St21**)
Fechten	+5	(**Gw61**)
Florett	+5	(**Gs31**)
Laufen	+6	(**Ko61**)
Kampftaktik	+8	(**In61**)
Kampf zu Reittier	+12	(**Gw21**)
Schrotflinte	+5	(**Gs01**)

Schulwissen/Frauen

0 Lernpunkte:

Abwehr	+12	(**Gw01**)
Ausweichen	+12	(**Gw01**)
Schreiben: Muttersprache		
	+10	(**In01**)
	+14	(**In31**)
	+18	(**In61**)
Sprechen: Muttersprache		
	+10	(**In01**)
	+14	(**In31**)
	+18	(**In61**)

1 Lernpunkt:

Handwerk	+12	(**Gs11**)
Kunstverständnis	+8	(**In31**)
Musizieren	+6	(**Gs31**)
Reiten	+12	(**Gw21**)
Schreiben	+6	(**In01**)
Sprechen	+6	(**In01**)
Tanzen	+12	(**Gw21**)

2 Lernpunkte:

Allgemeinbildung	+8	(**In21**)
Erste Hilfe	+6	(**Gs31**)
Geschichte	+4	(**In31**)
Gespann fahren	+12	(**Gs21**)
Konversation	+8	(**pA31**)
Landeskunde	+8	(**In21**)
Schauspielern	+8	(**pA61**)
Schreiben	+9	(**In31**)
Schlittschuhlaufen	+12	(**Gw21**)
Spielen	+8	(**In21**)
Sprechen	+9	(**In31**)
Verführen	+8	(**pA61**)
Dolch	+5	(**Gs01**)
Pistole	+5	(**Gs11**)

3 Lernpunkte:

Athletik	+6	(**St31**)
Beredsamkeit	+8	(**pA61**)
Menschenkenntnis	+8	(**In31**)
Okkultismus	+8	(**In21**)
Schreiben	+14	(**In61**)
Sprechen	+14	(**In61**)
Verkleiden	+8	(**Gs31**)

Untypische Fertigkeiten

1 Lernpunkt:

Sprechen	+4	(**In01**)

2 Lernpunkte:

Fotografieren	+8	(**Gs11**)
Handwerk	+12	(**Gs11**)
Musizieren	+6	(**Gs31**)
Radfahren	+12	(**Gw21**)
Schreiben	+4	(**In01**)
Schlittschuhlaufen	+12	(**Gw21**)

3 Lernpunkte:

Boot steuern	+12	(**Gs31**)
Klettern	+12	(**St31**)
Konversation	+8	(**pA31**)
Landeskunde	+8	(**In21**)
Schauspielern	+8	(**pA61**)
Schwimmen	+12	(**Gw11**)
Skifahren	+12	(**Gw21**)
Springen	+12	(**St31**)
Telegrafieren	+8	(**In31**)
Überleben	+8	(**In21**)
Zeichensprache	+8	(**In31**)

4 Lernpunkte:

Abrichten	+8	(**pA61**)
Anspornen	+5	(**pA61**)
Anthropologie	+4	(**In61**)
Archäologie	+4	(**In61**)
Archivwesen	+8	(**In31**)
Athletik	+6	(**St31**)
Buchführung	+4	(**In31**)
Erste Hilfe	+6	(**Gs31**)
Gassenwissen	+8	(**In21**)
Gerichtsmedizin	+4	(**In61**)
Gesetzeskunde	+4	(**In31**)
Himmelskunde	+4	(**In21**)
Körperbeherrschung	+6	(**Gw61**)
Kryptografie	+4	(**In61**)
Laufen	+6	(**Ko61**)
Linguistik	+4	(**In61**)
Mechanik	+6	(**Gs31**)
Menschenkenntnis	+8	(**In31**)
Naturkunde	+4	(**In31**)
Okkultismus	+8	(**In21**)
Pflanzenkunde	+4	(**In61**)
Pharmakologie	+4	(**In61**)
Schleichen	+6	(**Gw61**)
Spurensuche	+4	(**In31**)
Suchen	+4	(**In21**)
Tarnen	+6	(**Gw31**)
Tierkunde	+4	(**In61**)
Verbergen	+4	(**In31**)
Verhören	+8	(**pA31**)
Armbrust	+5	(**Gs31**)
Keule	+5	(**St01**)
Säbel	+5	(**St31**)
Speer	+5	(**Gs11**)
Werfen	+5	(**Gs21**)

5 Lernpunkte:

Ballon fahren	+12	(**In31**)
Beredsamkeit	+8	(**pA61**)
Bergsteigen	+12	(**Gw61**)
Beschatten	+6	(**Gw61**)
Chemie	+4	(**In61**)
Kampf zu Reittier	+12	(**Gw21**)
Lippenlesen	+4	(**In31**)
Maschinenwesen	+4	(**In61**)
Medizin	+4	(**In61**)
Schießen in Bewegung	+12	(**Gs31**)
Verkleiden	+8	(**Gs31**)
Degen	+5	(**St21**)
Florett	+5	(**Gs31**)
Schrotflinte	+5	(**Gs01**)
Wurfmesser	+5	(**Gs61**)

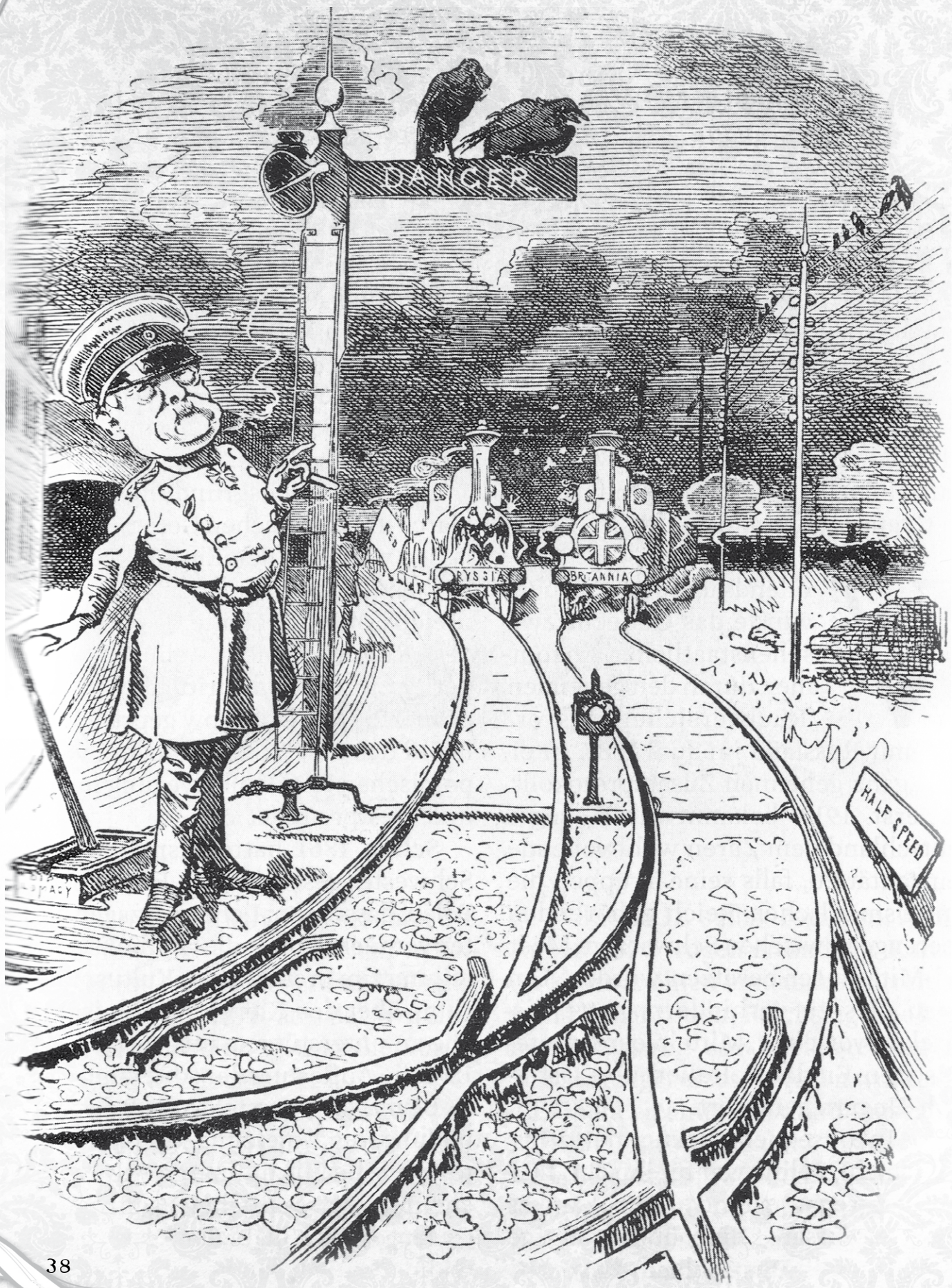
6 Lernpunkte:

Einbrechen	+6	(**Gs31**)
Fechten	+5	(**Gw61**)
Fingerfertigkeit	+6	(**Gs61**)
Geschäftstüchtigkeit	+4	(**In31**)
Kampftaktik	+8	(**In61**)
Mathematik	+4	(**In61**)
Blasrohr	+5	(**Gs61**)
Bogen	+5	(**Gs31**)
Boxen	+5	(**St31**)
Flinte	+5	(**Gs31**)
Gewehr	+5	(**Gs21**)
Peitsche	+5	(**Gs81**)
Waffenloser Kampf	+5	(**Gw21**)
Wurfaxt	+5	(**Gs61**)
Wurfspeer	+5	(**Gs21**)

8 Lernpunkte:

Exorzismus	+4	(**Wk81**) [Þ]
Fälschen	+6	(**Gs61**)
Geister bannen	+4	(**Wk81**) [Þ]
Hypnose	+4	(**pA61**)
Lehren	+8	(**In61**)
Mantik	+8	(**In61**) [Þ]
Meditation	+4	(**Sb61**)
Meucheln	+6	(**Gs61**)
Scharfschießen	+5	(**Gs61**)
Séance	+4	(**mT61**) [Þ]
Sprengmeisterschaft	+4	(**Gs31**)
Traumreise	+4	(**mT81**) [Þ]
Wahrnehmung	+4	(**In61**)
Maschinengewehr	+5	(**Gs31**)

[Þ] = Fertigkeit aus *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*


DANGER
RED
BRITANNIA
HALF SPEED

3. Kapitel

Hinein ins Abenteuer

„Hier sind nun die Regeln der perfekten Schlachtensimulation, wie wir sie in einem ganz normalen Zimmer spielen."
(Aus Little Wars von H.G. Wells, 1913)

Im folgenden Kapitel wird geregelt, wie Aktionen der Abenteurer mit ungewissem Ausgang ablaufen. Diese Regeln sind Richtlinien, die sich in langjährigem Spiel bewährt haben und meist zu befriedigenden Handlungsverläufen führen. Die Spielleiterin kann aber einzelne Regeln nach Absprache mit ihren Spielern jederzeit abändern oder ergänzen, wenn dies den speziellen Vorstellungen der Spielgruppe eher entgegenkommt. Wichtig ist nur, dass alle damit einverstanden sind und ihren Spaß an der Sache haben!

Wollen die Abenteurer aktiv werden und eine für den Spielablauf wichtige Handlung ausüben, rollen meist die Würfel. Kann eine passende **Fertigkeit** eingesetzt werden, z. B. *Schwimmen* für das Überqueren eines Flusses, wird ein **Erfolgswurf** ausgeführt. In anderen Fällen kann die Entscheidung über Erfolg oder Misserfolg durch einen **Prüfwurf** gegen eine **Eigenschaft** getroffen werden – z. B. gegen Stärke beim Verbiegen einer Eisenstange.

Prüfwürfe

Will ein Abenteurer eine Handlung ausführen, für die es keine spezielle Fertigkeit gibt, entscheidet ein Prüfwurf (**PW**) gegen eine passende Eigenschaft über den Erfolg des Vorhabens. Der Wurf wird mit Prozentwürfeln (**W%**) ausgeführt. Ist das Ergebnis **höchstens so hoch** wie der Wert der Eigenschaft, die überprüft wird, gelingt der Prüfwurf. Fällt beim W%-Wurf eine 100, misslingt die Aktion **immer,** selbst wenn der Eigenschaftswert den Wert 100 hat.

Prüfwürfe können auch im **Wettbewerb** gegeneinander eingesetzt werden, wenn zwei Abenteurer die gleiche Handlung ausführen wollen und diese nicht durch eine spezielle Fertigkeit geregelt ist.

Versuchen z. B. zwei Personen gleichzeitig, eine auf dem Tisch liegende Pistole zu ergreifen, würfeln beide einen PW:Gewandtheit. Scheitern **beide** Prüfwürfe, behindern sich die Beteiligten so sehr, dass keiner die Schusswaffe zu fassen bekommt, ja vielleicht sogar auf den Boden geschleudert wird. Gelingt nur der Wurf **einer** Person, hält sie die Pistole in der Hand. **Gelingen** beide Prüfwürfe, erhält derjenige die Waffe, dessen Wurf deutlicher unter seiner Gewandheit liegt, für den also die Differenz **Gw-W% größer** ist. Bei Gleichstand bekommen beide die Waffe zu fassen – derjenige mit der höheren Gewandtheit um den Bruchteil einer Sekunde früher – und können im Handgemenge darum ringen (s. unten).

Prüfwurf mit **W%**

Erfolg bei:
Eigenschaftswert oder weniger

Wurf von 100:
immer Misserfolg

Beispiel: Als Johannes Graetz (Gewandtheit 73) zwischen den Käfigen eines Zirkus' umherschlendert, hört er hinter sich plötzlich ein tiefes Knurren. Er dreht sich verwundert um und bemerkt, dass eine Käfigtür offen im Wind schwingt. Der Tiger in diesem Käfig macht Anstalten, sein nun offenes Gefängnis zu verlassen. Die Spielleiterin legt fest, dass Johannes einen Prüfwurf gegen seine Gewandtheit (*PW:Gewandtheit* oder *PW:Gw*) bestehen muss, um rechtzeitig handeln zu können, bevor die Bestie die offene Tür erreicht. Würfelt der Spieler mit W% 1 bis 73, kann Johannes handeln und die Tür zuwerfen, bevor der Tiger den Käfig verlässt. Würfelt der Spieler 74 oder höher, bleibt Johannes verdutzt stehen und muss sich anschließend überlegen, wie er mit dem nun in Freiheit befindlichen Tiger umgeht, der es vielleicht auf ihn abgesehen hat!

Abzüge und Zuschläge
Situationsbedingt können sich die Erfolgsaussichten bei Handlungen verändern. Dies kann die Spielleiterin durch Zuschläge und Abzüge auf den Prüfwurf berücksichtigen, die zum Würfelwurf hinzugezählt bzw. abgezogen werden. Zuschläge verschlechtern in diesem Fall die Erfolgsaussichten, Abzüge verbessern sie. In veröffentlichten Abenteuern wird als Kurzschreibweise z. B. **PW-20:Stärke** benutzt: der Spieler muss mit W% würfeln und darf *20* vom Ergebnis abziehen. Seine Handlung misslingt nur, wenn das Gesamtergebnis den Eigenschaftswert übertrifft.

Kraftakte und Geistesblitze
Manchmal ist ein Abenteuer an einem toten Punkt angelangt. Die Spieler haben keine Ideen mehr, was ihre Figuren noch zur Erledigung ihrer Aufgabe tun könnten. Vielleicht sind im entscheidenden Moment Erfolgswürfe missglückt, und die Spieler haben so wichtige Informationen nicht erhalten, oder die Spieler schaffen es einfach nicht, die vorliegenden Hinweise richtig zu interpretieren. In einem solchen Fall kann die Spielleiterin zulassen, dass ein Abenteurer einen **Geistesblitz** hat und ihm mit einem Hinweis auf die Sprünge helfen – vorausgesetzt, ein Prüfwurf gegen Intelligenz/10 gelingt, d.h. bei Intelligenz *78* ein W%-Wurf von *1-7*.

Gelegentlich versuchen sich die Abenteurer auch an Handlungen, die wie das Aufsprengen einer massiven Tür oder das Verschieben einer schweren Statue nur mit äußerster Kraftanstrengung zum Erfolg führen können. Ob ein solcher **Kraftakt** gelingt, entscheidet ein Prüfwurf gegen Stärke/10.

Geistesblitz:
PW:Intelligenz/10

Kraftakt:
PW:Stärke/10

Freie Prozentwürfe
Ab und zu muss die Spielleiterin abschätzen, ob ein bestimmtes Ereignis eintritt oder nicht, ohne dass dies mit Eigenschaften der Abenteurer zu tun hat. In diesem Fall wählt sie eine freie Prozentchance, z. B. 40%, und würfelt dann einen Prüfwurf gegen diesen Wert. Ist der gewürfelte Wert höchstens so groß wie die festgelegte Chance, tritt das Ereignis ein, ansonsten nicht. Sollte eine solche Wahrscheinlichkeit nicht durch die Regeln bestimmbar sein, hat die Spielleiterin die Aufgabe, sie abzuschätzen und dann zu würfeln, um auf diese Weise fair und unparteiisch zu bestimmen, was passiert.

Beispiel: Clara Lind befindet sich zusammen mit einem Bergführer in den Alpen auf einer Wanderung. Der Einheimische hat sie eindringlich davor gewarnt, in einem bestimmten Wegabschnitt laut zu rufen, da er Steinschlag befürchtet. Als er ihr später von dem Echo in diesem Teil der Berge erzählt, kann sich Clara jedoch nicht beherrschen und ruft laut ihren Namen. Die Spielleiterin hat vorher festgelegt, dass laute Geräusche in dieser Gegend mit 20% einen Steinschlag auslösen. Sie würfelt mit W% eine *18*. Dies bedeutet, dass sich tatsächlich mehrere Steine aus der Felswand lösen und herabfallen und so Clara und den Bergführer in ernsthafte Gefahr bringen, verletzt zu werden.

Im Normalfall wissen die Spieler nicht, wie hoch die Spielleiterin eine solche freie Prozentchance ansetzt. Sie besitzt alle Informationen über die jeweilige Situation und sollte den Prüfwurf verdeckt oder geheim machen. Die Spieler erfahren nur, was letztlich passiert – wie in der realen Welt.

Der Einsatz von Fertigkeiten

Hat ein Abenteurer eine Fertigkeit erlernt, kann er sie jederzeit anwenden, wenn er vor einem entsprechenden Problem steht. Im Normalfall teilt der Spieler der Spielleiterin mit, was seine Figur

tun möchte. In Ausnahmefällen werden Fertigkeiten auch automatisch eingesetzt (s. S. 63).

Hat der Abenteurer mit seiner Fertigkeit eine einfache Aufgabe zu lösen, hat er automatisch Erfolg. Unter besonderen Umständen muss ihm hingegen ein **Erfolgswurf** gelingen. Was einfache und was schwierige Aufgaben sind, wird nachstehend und in Kapitel 4 mehrfach an Beispielen erläutert.

Beispiel: Manfred Rustig betrachtet ein bekanntes Bild. Da er *Kunstverständnis* besitzt, erkennt er automatisch, dass es im Italien des 15. oder 16. Jahrhunderts entstanden ist. Er kann aber die Signatur nicht erkennen. Um herauszufinden, welcher Meister dieses Bild gemalt hat, muss der Spieler einen **EW:Kunstverständnis** würfeln. Gelingt der Wurf, besinnt sich Manfred darauf, dass das Werk von Raffael stammt.

Der Erfolgswurf

Der **Erfolgswert** einer Fertigkeit, in der Regel eine Zahl zwischen **+0** und **+20**, gibt an, wie gut ein Abenteurer diese beherrscht. Als Kurzschreibweise dient z. B. *Schwimmen+16* oder *Gewehr+7* für Erfolgswert +16 beim *Schwimmen* bzw. +7 bei Angriffen mit einem Gewehr. Will der Abenteurer eine Fertigkeit in einer schwierigen Situation einsetzen, führt er einen Erfolgswurf (**EW**) aus: Er würfelt mit 1W20 und addiert zum Ergebnis den Erfolgswert der Fertigkeit. Ist die Summe mindestens **20**, gelingt die Anwendung der Fertigkeit.

Erfolgswurf: **1W20 + Erfolgswert**

Erfolg: ab **20**
Wurf von **20**: kritischer Erfolg
Wurf von **1**: kritischer Fehler

Widerstandswurf: **1W20 + Erfolgswert**
(nur nach – normalerweise geglücktem – Erfolgswurf eines Gegners)

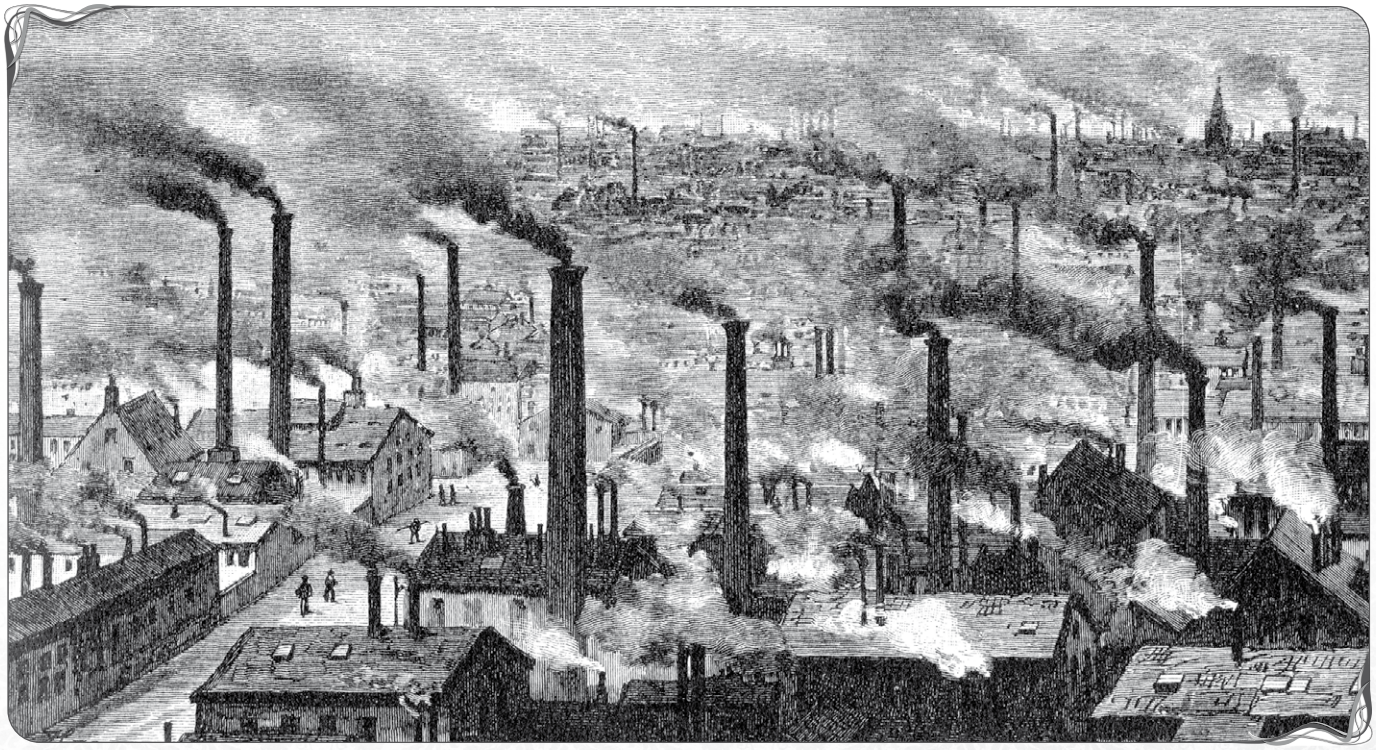
Erfolg: ab **gegnerischem Ergebnis beim EW**
Wurf von **20**: kritischer Erfolg
Wurf von **1**: kritischer Fehler

Gelegentlich ist die Aufgabe, die ein Abenteurer durch Einsatz einer seiner Fertigkeiten bewältigen will, besonders schwer oder besonders leicht. Wie beim Prüfwurf kann die Spielleiterin hier **Zuschläge und Abzüg**e auf den Würfelwurf festlegen. Hierfür wird als Kurzschreibweise z. B. **EW-4:Reiten** benutzt: Der Spieler würfelt mit 1W20, zieht *4* ab und addiert seinen Erfolgswert für *Reiten*. Das Gesamtergebnis muss weiterhin wenigstens *20* betragen, wenn die Handlung gelingen soll. Hier nun ist ein Zuschlag von Vorteil und ein Abzug von Nachteil für den Spieler. Die nachstehende Tabelle mag als Anhaltspunkt dienen:

Sehr einfaches Problem	**+8**
Einfaches Problem	**+4**
Leichtes Problem	**+2**
Erschwertes Problem	**-2**
Schwieriges Problem	**-4**
Sehr schwieriges Problem	**-8**

Zeigt der Würfel selbst eine **20**, ist dem Abenteurer ein **kritischer Erfolg** geglückt. Zeigt er dagegen eine **1**, ist ihm ein **kritischer Fehler** unterlaufen. Dies bedeutet im Einzelfall, dass die Anwendung besonders gut gelungen ist bzw. ein katastrophaler Fehler gemacht wurde. Unabhängig vom Erfolgswert und unabhängig von situationsbedingten Zuschlägen und Abzügen gelingt bzw. misslingt der Einsatz der Fertigkeit bei einem Wurf von 20 oder 1 **immer**!

Beispiel: Jeanne Duc, Journalistin einer großen Pariser Zeitung, bemüht sich um ein Interview mit einem reichen Industriellen und versucht, dessen Sekretär dazu zu überreden, ihr einen Termin zu verschaffen. Da sie die Fertigkeit *Beredsamkeit* nur universell mit »+3« beherrscht und bei ihrem **EW:Beredsamkeit** mit dem W20 eine 16 fällt (16+3 = 19), lässt dieser sie jedoch kaltlächelnd abblitzen.





Gregory Johnson steht an seiner Kaserne Wache, als sich im Morgengrauen eine Person nähert, die auf sein Anrufen nicht reagiert. Als der Fremde plötzlich ohne Vorwarnung auf das Tor zustürmt und dabei einen länglichen Gegenstand aus seinem Mantel holt, schreit Gregory so laut als möglich eine letzte Warnung, bevor er das Feuer eröffnet. Er beherrscht *Gewehr+9*, und das Licht reicht für einen Schuss aus; sein Ziel ist gut sichtbar. Da sich die Gestalt jedoch schnell bewegt, erhält er einen Abzug von **-2** auf seinen Erfolgswurf, d.h. er trifft die heranstürmende Figur, wenn ihm ein **EW-2:Gewehr** gelingt. Er würfelt eine *12* und erreicht damit ein Gesamtergebnis von *19* (= 9+12-2). Dies reicht nicht für einen Treffer aus, und er schießt knapp vorbei.

Der Widerstandswurf

Widerstandswürfe kommen ins Spiel, wenn ein Abenteurer eine Fertigkeit gegen eine Person einsetzt, die sich mit passenden eigenen Fertigkeiten oder ihren Sinnen **wehren** kann. Der Abenteurer führt zuerst einen Erfolgswurf für seine Fertigkeit aus. Gelingt der Wurf, kann der Gegner mit einem Widerstandswurf versuchen, die Folgen abzuschwächen oder ganz abzuwenden.

Ein Widerstandswurf ist bis auf ausdrücklich erwähnte Ausnahmen nur dann notwendig, wenn einem Gegner **vorher** ein Erfolgswurf gelungen ist. Für einen Widerstandswurf (**WW**) würfelt der betreffende Spieler mit 1W20 und addiert hierzu den Erfolgswert der Fertigkeit, mit der er sich zur Wehr setzt. Damit der Widerstandswurf gelingt, muss die Summe mindestens das Gesamtergebnis des gegnerischen Erfolgswurfes erreichen.

Auch beim Widerstandswurf führt ein Wurf von **1** oder **20** zu außergewöhnlich guten bzw. schlechten Resultaten. Hat ein Abenteurer beim Einsatz einer Fertigkeit **kritischen Erfolg** (Wurf von 20), kann dies nur mit einem ebenfalls kritisch erfolgreichen Widerstandswurf gekontert werden. Entsprechend bedeutet eine Ergebnis von **20** beim Widerstandswurf, dass dieser **immer** erfolgreich ist, während er bei einer **1** ungeachtet aller Zuschläge scheitert.

Ist ein Widerstandswurf zulässig, hat der Abenteurer, der seine Fertigkeit einsetzt (Erfolgswurf), mit folgenden Ergebnissen zu rechnen:

- **kritischer Fehler** beim Erfolgswurf mit zusätzlichen negativen Folgen,
- normaler **Misserfolg** beim Scheitern des Erfolgswurfs,
- **leichte Vorteile,** wenn Erfolgs- und Widerstandswurf gelingen,
- **große Vorteile** beim Gelingen des Erfolgswurfs und Scheitern des Widerstandswurfs,
- **kritischer Erfolg** beim Wurf von 20 (außer wenn dieser mit einer 20 beim Widerstandswurf gekontert wird).

Bei den Beschreibungen mancher Fertigkeiten wird angegeben, zu welchen Folgen diese Fälle im einzelnen führen. Normalerweise legt allerdings die Spielleiterin die Auswirkungen fest.

Beispiel: Hugh Rattenbury (*Schleichen+7*) will im Museum unbemerkt die neu angekommenen Fundstücke der ägyptischen Grabungen in Augenschein nehmen. Er schleicht durch die Gänge des Gebäudes, und sein **EW:Schleichen** gelingt mit dem Wurf von *16*. Der Wachmann (*Hören+5*) ist in dieser Nacht sehr aufmerksam, also steht ihm nun ein **WW:Hören** zu. Die Spielleiterin würfelt *19*; das Ergebnis *24* reicht aus, um Hughs Gesamtergebnis *23* zu schlagen. Der Eindringling genießt nur einen leichten Vorteil: Der Wachmann wird aufmerksam, kann aber weder Richtung noch Quelle des Geräuschs identifizieren. Hugh wird nicht entdeckt, kommt aber vorerst nicht mehr unbemerkt an dem Wachmann vorbei. Wäre der Widerstandswurf misslungen, hätte Hugh Rattenbury sein Ziel unbemerkt erreicht. Wäre bereits der Erfolgswurf für *Schleichen* misslungen, hätte der Wachmann den Eindringling bemerkt.

Wer würfelt?

Im Normalfall würfelt ein Spieler die Erfolgs- und Prüfwürfe für seine Figur selbst. Es gibt jedoch Situationen, in denen er nicht erkennen kann, ob eine Handlung von Erfolg gekrönt ist. In diesen Fall wird der Prüfwurf oder Erfolgswurf von der Spielleiterin **verdeckt** ausgeführt, nachdem diese vom Spieler den entsprechenden Erfolgs- oder Eigenschaftswert erfragt hat. Der Spieler erfährt nicht, ob der Wurf gelungen ist; sein Abenteurer bekommt die Folgen im weiteren Handlungsablauf schon zu spüren.

In besonderen Fällen kann die Spielleiterin sogar Würfe machen, von denen die Spieler überhaupt nichts wissen, sogenannte **geheime** Würfe. Sie schaut hierzu kurz auf das Datenblatt des Spielers, ohne ihm zu sagen, welchen Wert sie benötigt, oder sie notiert sich Werte, die sie voraussichtlich benötigt, vor dem eigentlichen Spiel.

Beispiel: Die Spielleiterin hat festgelegt, dass Personen, die in den Keller des alten Pfarrhauses hinabsteigen, ein **EW:Riechen** zusteht. Sie benutzt hier den Erfolgswert des Abenteurers mit dem besten Geruchssinn. Gelingt dieser Wurf, bemerken die Gefährten einen leichten Verwesungsgeruch, der von einer hier verborgenen Leiche herrührt. Dieser Erfolgswurf wird von der Spielleiterin **geheim** durchgeführt, damit die Spieler nicht von vornherein darauf aufmerksam werden, dass im Keller etwas nicht stimmt.



Lucille Delauney reißt ihren Derringer aus der Handtasche und schießt auf den tollwütigen Hund, der sich auf sie stürzt. Trifft sie, d.h. gelingt ihr Erfolgswurf für den Schuss, entscheidet ein **WW:Ausweichen** des Tieres, ob es leicht oder schwer verwundet wird.

Manfred Rustig hat die altmesopotamische Tontafel, hinter der mehrere zwielichtige Gestalten her sind, sorgfältig in seinem Hotelzimmer verborgen. Die Abwesenheit des Abenteurers nutzt ein Dieb, um den Raum in Ruhe zu durchsuchen. In dieser Situation entscheiden ein **verdeckter EW:Verbergen** für Manfred Rustig und – bei Erfolg – ein **WW:Suchen** des Diebes, ob die Tontafel gefunden wird oder nicht.

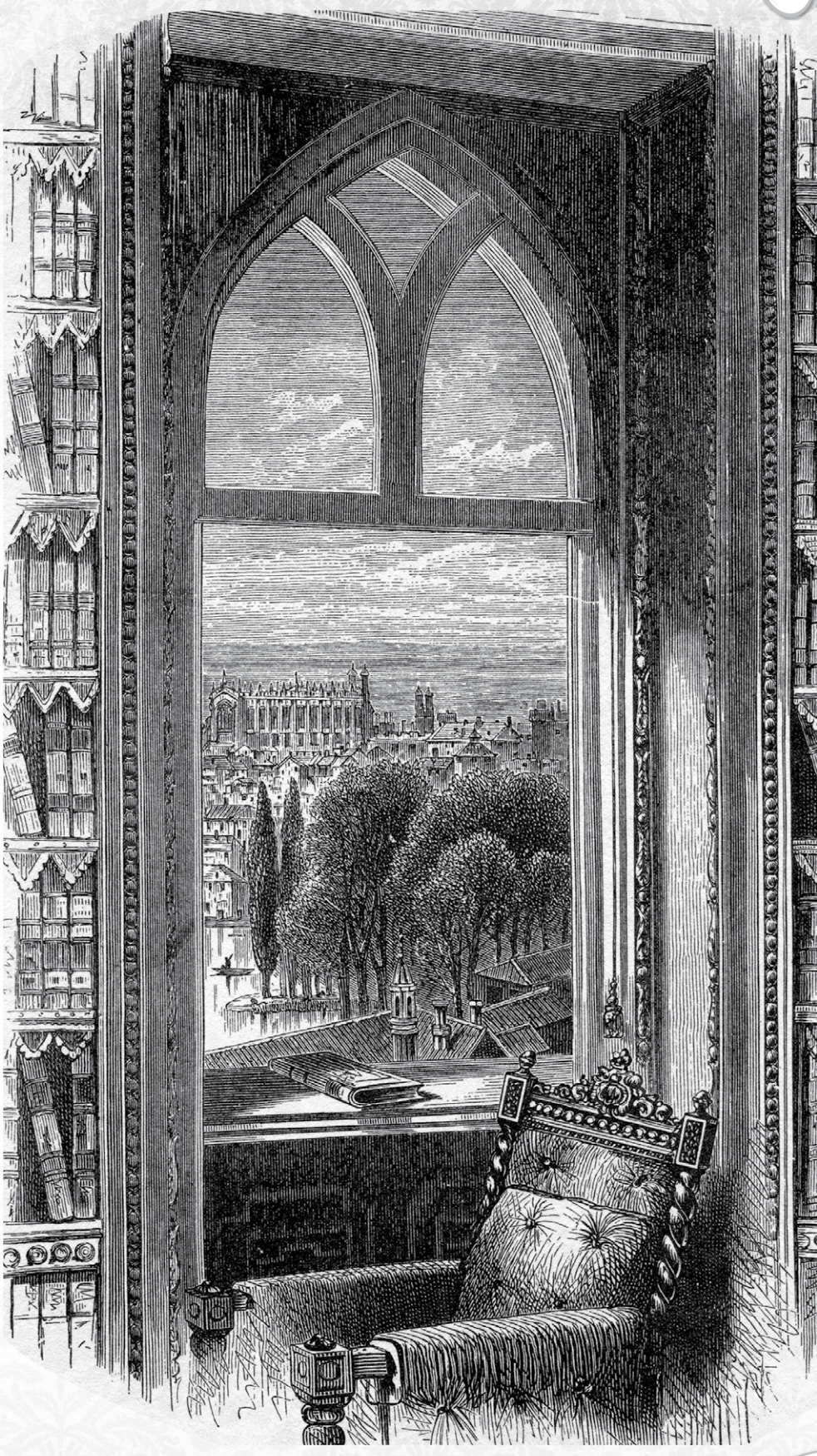
Wie bei Erfolgswürfen, kann die Spielleiterin die Chancen für einen geglückten Widerstandswurf durch erleichternde **Zuschläge** oder erschwerende **Abzüge** ändern, wenn ihr dies durch die Umstände gerechtfertigt erscheint. Wieder wird als Schreibweise z. B. **WW+4:Sehen** benutzt, wenn z. B. *Sehen* in beinahe deckungsfreier Umgebung gegen *Tarnen* eingesetzt wird.

Wird eine Fertigkeit gleichzeitig gegen mehrere Personen eingesetzt, steht nur **einer** von ihnen ein Widerstandswurf zu, und zwar derjenigen mit dem höchsten Erfolgswert in der einschlägigen Fertigkeit. *Tarnt* sich ein Abenteurer in einem Hauseingang, um der Aufmerksamkeit einer Schar von Nachtschwärmern, die ihn als Zechpreller suchen, zu entgehen, steht nur demjenigen ein Widerstandswurf zu, der am besten *Sehen* kann.

Ahnungslosigkeit und Behinderungen

Ein Abenteurer darf nur dann eine Fertigkeit oder einen Sinn für einen Widerstandswurf einsetzen, wenn er weder ahnungslos ist noch an Gegenmaßnahmen gehindert wird. **Behinderungen** können durch Aktivitäten Dritter entstehen, aber auch Folge eines vorübergehenden Ausfalls von Fähigkeiten sein: Ein Gefesselter kann einen Angriff nicht abwehren, in völliger Finsternis kann man einen getarnten Gegner nicht sehen, und ein heiserer Abenteurer kann sich in einem Wortgefecht nicht wirksam mit seiner *Beredsamkeit* verteidigen.

Eine Person ist **ahnungslos,** wenn sie über keinerlei Hinweise verfügt, dass die betreffende Fertigkeit gegen sie eingesetzt wird, z. B. dass ihr Gegenüber sie aushorchen oder etwas Bestimmtes erreichen will.



Beispiel: Der Wachmann im Museum hat zwar nicht gewusst, dass sich ein Eindringling im Museum aufhält; da er seine Aufgabe als Wächter ernst nimmt, ist er aber keineswegs ahnungslos. Ihm steht daher auf jeden Fall ein Widerstandswurf gegen Hugh Rattenburys *Schleichen* zu.

Wettbewerbe

Widerstandswürfe sind auch in Situationen nützlich, in denen Fertigkeiten im Wettbewerb gegeneinander eingesetzt werden; dies nennen wir auch „konkurrierende Würfe". Beide Parteien, die zum Wettstreit angetreten sind, würfeln abwechselnd einen Erfolgswurf, gefolgt von (bei Gelingen des Wurfs) einem Widerstandswurf des Gegners. Die Spielleiterin muss nur im Einzelfall festlegen, wie sich ein leichter oder großer Vorteil bzw. ein Misserfolg beim Erfolgswurf für die jeweilige Partei auswirkt, um so den Verlauf der Konkurrenz zu bestimmen. Unter den Fertigkeiten *Beredsamkeit, Boot steuern* und *Geschäftstüchtigkeit* werden weitere Beispiele für diese Vorgehensweise beschrieben.

Beispiel: Zwei Redner im Hyde Park, beide rhetorisch recht geschickt, vertreten verschiedene politische Standpunkte und versuchen, das Publikum auf ihre Seite zu bringen. Sie legen abwechselnd ihre eigenen Argumente dar (**EW:Beredsamkeit**) und kontern die des Gegners (**WW:Beredsamkeit**). Gewinnen sie einen leichten bzw. einen großen Vorteil, wächst ihre Anhängerschaft um 5% bzw. 10% der Zuhörerschaft; ein Misserfolg kostet sie 5% ihrer Anhänger. Sobald ein Redner mindestens 90% der Anwesenden von seinem Standpunkt überzeugt hat, hindert die Menge den Gegner durch laute Buhrufe und andere Missfallenskundgebungen am Weiterreden.

Möchte man sich die Möglichkeit eines Unentschiedens offen halten, kann man festlegen, dass spätestens nach zwei, drei oder vier ausgeglichenen Runden, in denen keiner der Parteien einen großen Vorteil herausholen konnte, der Wettbewerb ohne Sieger endet.

Wenn mehr als zwei Personen an solch einem Wettbewerb beteiligt sind, berücksichtigt man nur die Erfolgswürfe. Alle Parteien würfeln Runde um Runde. Misslingt einer Partei der Wurf, wenn in der gleichen Runde mindestens eine der anderen ihren Wurf schafft, scheidet sie aus der Konkurrenz aus. Dies wird solange durchgeführt, bis allein der Sieger übrigbleibt oder bis nur noch zwei Parteien im Rennen sind, deren Wettkampf man dann wie bereits beschrieben genauer abwickeln kann.

Die Gunst des Schicksals

Ein Abenteurer kann **Schicksalsgunst** einsetzen, um sich aus einer Notlage zu retten. Er hat einfach das „Mehr" an Glück, das außergewöhnliche Personen gegenüber ihren „normalen" Mitwesen auszeichnet. Opfert der Abenteurer einen Punkt SG, wird **ein** eigener Erfolgs- oder Widerstandswurf oder **ein** Schadenswurf, der ihn direkt betrifft, wiederholt. Damit sind ausdrücklich auch die W%-Würfe gemeint, mit denen die Folgen kritischer Treffer bestimmt werden, oder jene, die über finanziellen Aufstieg und Abstieg entscheiden. Es ist nicht möglich, Schicksalsgunst für andere Personen einzusetzen.

Der Spieler muss die Entscheidung, ob er mit Schicksalsgunst die Wiederholung eines Wurfes erkaufen will, **sofort** nach dem Würfeln treffen. Er darf nicht abwarten, bis weitere Zufallsentscheidungen gefallen sind.

Komplexe Anwendung von Fertigkeiten

Manchmal möchten Spielerfiguren Aufgaben mittels ihrer Fertigkeiten lösen, die zwar an sich recht einfach sind, aber viel Zeit kosten (Tage, gar Wochen). Dies kann die Spielleiterin mittels einer **Abfolge von EW** auf die jeweilige Fertigkeit lösen, die in bestimmten zeitlichen Abständen ausgeführt werden. Daneben setzt sie einen Gesamtwert fest, der durch die **Summe der erzielten Ergebnisse** mindestens zu erreichen ist. Jeder gelungene EW wird mit seinem **Gesamtwert** auf diese Summe angerechnet, und die Arbeit kann weitergehen. Sobald die von der Spielleiterin festgelegte Summe erreicht ist, gilt die Fertigkeitsanwendung als erfolgreich abgeschlossen.

Fällt bei einem dieser Würfe ein **kritischer Erfolg,** erhält der Abenteurer auf alle noch folgenden Würfe **+4,** da ihm ein Durchbruch gelungen ist; bei einem **kritischen Fehler** manövriert er sich in eine Sackgasse und muss den Versuch abbrechen, ungeachtet der bislang erzielten Gesamtsumme.

Der Abenteurer muss pro EW eine im Voraus festgesetzte Mindestzeit an dem Projekt arbeiten und darf dabei keine Pause einlegen, die länger als das **Fünffache** des festgelegten Zeitabstands zwischen den Würfen ist. Dauert die Pause länger, hat die Spielerfigur den Faden verloren, und die Komplexe Fertigkeitsanwendung scheitert ungeachtet der bislang erzielten Gesamtsumme. Pro Stunde, die sich der Abenteuer über die grundsätzlich erforderliche Zeit hinaus mit dem Projekt beschäftigt, erhält er **+1** (bis zu einem Maximum von **+3**).

Im Falle des Scheiterns muss das **Zehnfache** des festgelegten Abstandes vergehen, bevor die Spielerfigur das Projekt erneut angehen kann.

Beispiel: Dr. Stuart Pierson (*Archäologie+11*) versucht in seinem Studierzimmer in London, einen unbekannten und sehr komplizierten demotischen Papyrus zu übersetzen. Die Spielleiterin setzt die zu erzielende Gesamtsumme mit **100** und den Abstand zwischen den einzelnen Versuchen mit **1 Tag** an. Am ersten Tag würfelt der Ägyptologe eine klägliche *7*, d.h. der Erfolgswurf missling. Dies hat keine Auswirkungen, sieht man davon ab, dass Stuart einstweilen keinen Zugang zum Text findet. Er lässt die Sache zwei Tage lang ruhen und versucht es dann erneut, diesmal mit zwei Stunden zusätzlichem Arbeitsaufwand (**+1** auf den Wurf): *12*, also ein Gesamtergebnis von *24***.** Einen Tag später macht er weiter und würfelt *9*, erzielt also genau *20*; seine Gesamtsumme ist nun **44.** Der Wurf am dritten Tag scheitert *(5)*, aber am vierten Tag erzielt Stuart einen kritischen Erfolg. Er darf 31 Punkte addieren und hat nun einen Gesamtwert von **75.** Am Tag darauf muss der Ägyptologe zu einer Konferenz nach Leeds und kann weder während der Reise noch während der vier Tage anhaltenden Tagung weiterarbeiten, so dass die Zeit für ihn langsam eng wird. Er kommt aber am Folgetag so früh wieder zurück, dass er noch vor dem Ende des sechsten Tages der Unterbrechung zu seiner Arbeit zurückkehren kann. Aufgrund des kritischen Erfolgs vor der Abreise erhält er ab jetzt **+4** auf seine EW, was er bei der *8*, die er in seiner Hektik würfelt, auch nötig hat: Ergebnis *23*, Gesamtsumme **98.** Am nächsten Tag fällt eine *19*, und Stuart kann noch einmal 34 addieren, was ihn deutlich über die benötigten **100** bringt.

Mittels dieser Regelung lassen sich auch **Konkurrenzen** durchführen, wenn beispielsweise mehrere Personen zur gleichen Zeit am gleichen Projekt arbeiten: Wer zuerst die Gesamtsumme erreicht, ist als erster fertig. Erreichen oder übertreffen mehrere Beteiligte die Sum-

me am gleichen Tag, gewinnt derjenige mit der höchsten Gesamtsumme.

Beispiel: Die Astronomen Lowell und Ogilvy wetteifern darum, wem es zuerst gelingt, eine Komplettkarte der Kanäle auf dem Mars zu erstellen. Beide gehen die Sache durch direkte Beobachtung an, benutzen also die Fertigkeit *Himmelskunde* (Ogilvy hat *+11*, Lowell *+8*), die Schwierigkeit ist 200, der zeitliche Abstand 3 Tage. Dank einiger brillanter Würfe hat der jüngere Lowell nach nur 27 Tagen 209 Punkte, während Ogilvy erst bei 187 ist. Percival Lowell geht also als der erste Mensch, der eine vollständige Karte der Marskanäle zeichnet, in die Annalen der Wissenschaft ein.



Zeit, Ort und Bewegung

Die Zeit der Abenteurer verläuft anders als die Zeit ihrer Spieler. In einer halben Stunde am Spieltisch können in der Welt von 1880 sowohl zehn aktionsgeladene Minuten im Kampf mit einer Bande von Grabräubern vergehen, aber auch einige Wochen wohlverdienter Ruhe und Erholung im idyllischen Landhaus der Tante eines Abenteurers. Manchmal muss man sogar zeitgleiche Ereignisse nacheinander durchspielen, wenn die Spielerfiguren sich getrennt haben und an verschiedenen Orten etwas erleben.

Im Lauf einer Folge von aufeinander aufbauenden Abenteuern mit denselben Spielerfiguren sollte die Spielleiterin einen groben Kalender führen, um den Überblick über die Abfolge der Monate zu behalten. Dies erzeugt zum einen ein Gefühl der Stetigkeit und des Realismus für die Spieler, da die Spielleiterin immer wieder Bezug auf die Jahreszeiten nehmen kann, das Wetter aufgrund des Monats zumindest ungefähr feststeht und die Figuren ihr Einkommen am Anfang des Monats bestimmen können.

Ansonsten genügt es normalerweise, wenn die Spielleiterin das Verstreichen der Zeit in der Welt von 1880 grob abschätzt. Es kann aber sein, dass die Abenteurer unter Zeitdruck stehen und eine Aufgabe innerhalb einer bestimmten Frist lösen müssen. In solchen Fällen hat sich eine **Strichliste** bewährt.

Bei längeren Reisen bedeutet ein Strich z. B. einen Tag oder einen halben Tag. Sobald die Abenteurer etwas unternehmen, z. B. bei der Lösung eines Kriminalfalls in einer Großstadt Nachforschungen anstellen, die sie in Bibliotheken, in Polizeirevieren oder in Läden verbringen, um einzukaufen, Bücher zu wälzen oder Zeugen zu befragen, kann ein Strich für eine Stunde stehen. Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn sich die Spielerfiguren trennen, um so effektiver vorzugehen, und man ungefähr bestimmen können muss, wann sie wieder zusammentreffen, um weitere Pläne zu besprechen und in die Tat umzusetzen. Während der nächtlichen Erkundung eines Gebäudes, dessen Besitzer jeden Augenblick aus der Oper zurückkehren kann, wird dagegen für je 10 Minuten ein Strich gemacht. Noch kleiner wird der Zeitmaßstab in Situationen, in denen die Abenteurer schnell handeln müssen. In einer solchen Aktionsphase kann der Zeitablauf spielentscheidend sein, so dass er in einem eigenen Abschnitt behandelt wird.

Kampfrunden und Aktionsphasen

Spannende Höhepunkte von Abenteuern sind oft Szenen, an denen Personen mit widerstreitenden Interessen beteiligt sind, z. B. Kämpfe oder Verfolgungsjagden. Wer letztendlich 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. 20) 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.

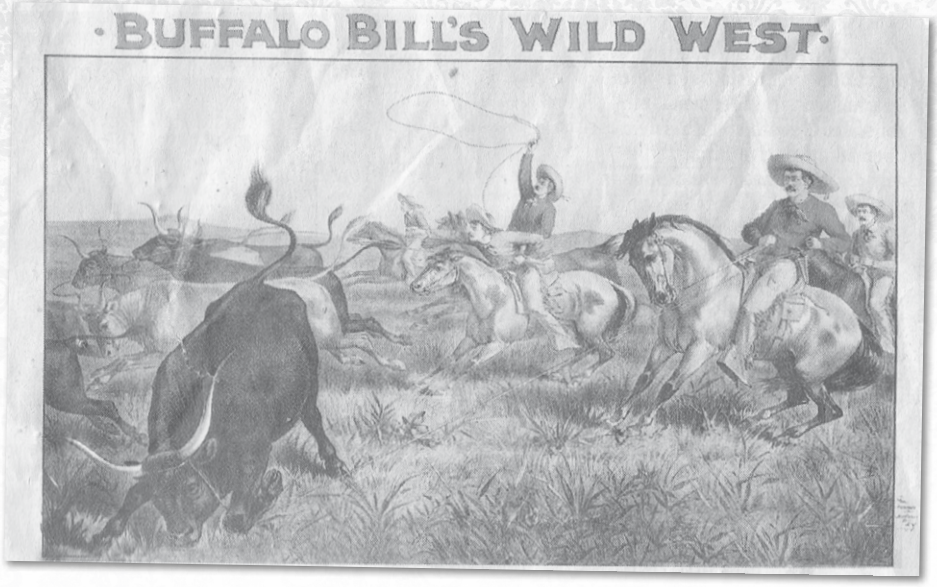
Zu Beginn eines Kampfes würfelt jede beteiligte Partei einen **Initiativwurf,** d.h. einen Wurf auf *Kampftaktik*, als **Konkurrenz**. Menschen, die nicht in dieser Fertigkeit geschult sind, beherrschen sie mit einem universellen Erfolgswert von »+5«. Der *Kampftaktik*-Wert eines Tieres entspricht seiner durch 10 geteilten artspezifischen Intelligenz (s. den Abschnitt zu *Wilde Tiere und andere Bestien* im Anhang auf S. 124); wem das in der Hitze des Gefechts zu kompliziert wird, kann sich auch hier mit universellem **»+5«** behelfen. 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*. Alternativ kann sich die Spielleiterin bei Gleichstand im HR nach folgender Reihenfolge richten: Waffe im Anschlag – Zauber mit Auslösezeit 1 sec. – Angriff mit einer schnellen Waffe – Bewegung – Zauber mit Auslösezeit 5 sec. – Angriff mit einer langsamen Waffe (alles vorausgesetzt, dem stehen keine anderen Gründe, wie ein Aufenthalt in einem Kontrollbereich, entgegen).

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 Erdrutsch, 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 Affenjunges 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.

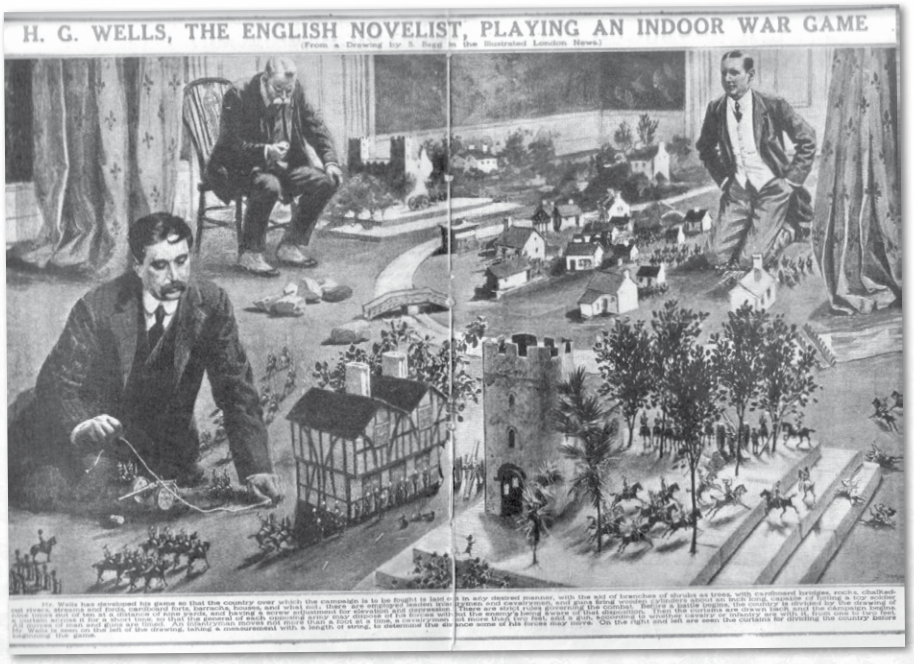


Nun führen alle der am Kampf beteiligten Wesen ihre erste Aktionsphase in Reihenfolge ihrer Handlungsränge durch. Sobald alle Beteiligten ihre erste Aktionsphase beendet haben und die Ergebnisse ausgespielt wurden, kommt die zweite Aktionsphase nach gleichem Muster an die Reihe. Die meisten Aktionen 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. 76). 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 Figur …

- sich um die Hälfte ihrer Bewegungsweite bewegen,
- sich aus kniender oder liegender Position aufrichten,
- mit einer gezogenen bzw. schussbereiten *schnellen* ❾ 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 eine Figur …

- 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 mit einer natürlichen Waffe, sofern es sich nicht um Zähne oder Klauen handelt. Zusatzangriffe (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 nach links versetzt etwa 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 Affenjungen nie ihre Umgebung).

Aktionsphase 1

- Der Tiger unterbricht sein Mahl (das tote Affenjunge läuft ihm nicht weg), steht auf, dreht sich in Richtung der Kali-Anhänge (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 auf 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 Ender ihrer Aktionsphase; von den Abenteuern sind sie am Ende ihrer Phase noch 8 m (bzw. 7 m, 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 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 kann (dazu braucht er zwei Aktionen), also lässt er die Waffe fallen, zieht seine Pistole und feuert sie mit einem Schnappschuss auf den rechten Gegner 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 **Kontrollbe-**

reich. Gegner, die sich in diesem Gebiet aufhalten, kann er im Nahkampf angreifen.

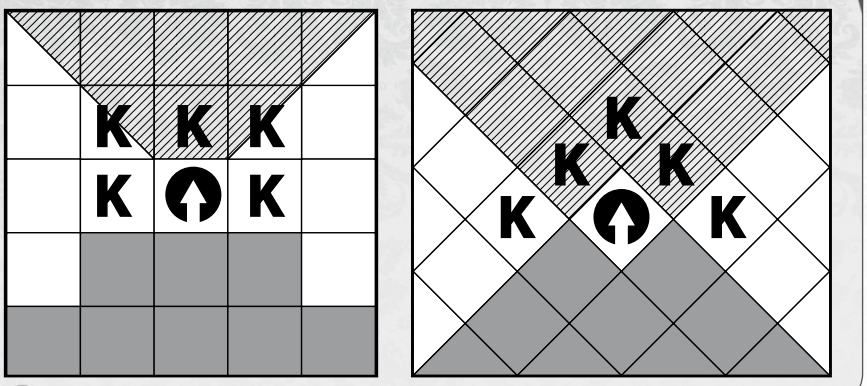
Gerät ein Abenteurer bei seiner Bewegung in den Kontrollbereich eines Gegners, muss er sofort stehen bleiben. Befindet er sich bei Rundenbeginn schon in einem gegnerischen Kontrollbereich, darf er diesen normalerweise nicht verlassen und sich höchstens um 1 m bewegen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf *Körperbeherrschung* (s. S. 77) 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 Abenteuer 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 Feld- kante oder -ecke. Ihren Kontrollbereich (mit **K** markiert), ihr Schussfeld (schraffiert) und den Bereich hinter ihr (grau) erkennt man in Abbildung 1.

Abbildung 1



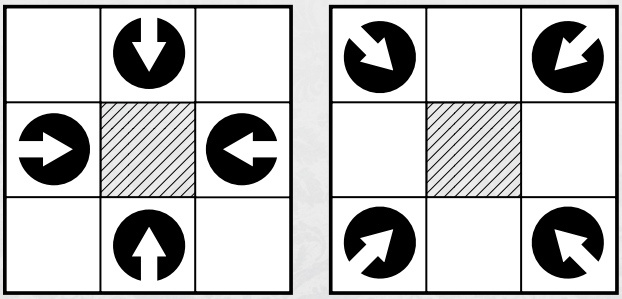
Ein Mensch kann im Nahkampf von höchstens vier Gegnern attackiert werden, wenn die Angreifer sich nicht gegenseitig behindern wollen (vgl. Abbildung 2). Ist der Angegriffene nach einer oder nach mehreren Seiten hin gedeckt, weil er mit dem Rücken zur Wand oder Seite an Seite mit Freunden steht, verringert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

Der Kampf

Der Einsatz einer Waffenfertigkeit wird genauso behandelt wie die Anwendung anderer Fertigkeiten. Insbesondere entscheiden Erfolgs- und Widerstandswürfe, ob und wie erfolgreich ein Angriff ist. Um die folgenden Regeln unabhängig von der benutzten Waffe formulieren zu können, wird einheitlich Erfolgswurf für Angriff – **EW:Angriff** (statt EW:Säbel oder EW:Pistole) – geschrieben und dabei der Erfolgswert der jeweils eingesetzten Waffenfertigkeit berücksichtigt.

Wenn es zu einem Kampf kommt, geht das Spiel in **Kampfrunden und Aktionsphasen** über. Dabei wird zwischen drei verschiedenen Kampfarten unterschieden: Im **Nahkampf** stehen sich die Gegner Auge in Auge gegenüber und versuchen, mit einer Waffe, mit Fäusten, mit Zähnen oder Klauen einen Treffer zu erzielen. Im **Fernkampf** bekämpfen sich die Gegner auf größere Entfernung mit Schusswaffen. Im **Handgemenge** ringen die Gegner auf engstem Raum miteinander. Die Regeln des folgenden Abschnitts gelten für alle Arten von Kämpfen, solange nicht ausdrücklich etwas Anderes festgelegt wird.

Abbildung 2



Angriff, Abwehr und Ausweichen

Mensch und Tier können einen Gegner in ihrem Kontrollbereich jederzeit mit Zähnen, Klauen oder Fäusten angreifen. Will ein Abenteurer eine Waffe benutzen, muss sie schon bei Rundenbeginn einsatzbereit sein. Um einen Treffer zu landen, muss dem Angreifer ein **EW:Angriff** glücken, sonst hat er seinen Gegner verfehlt.

Wird im Nahkampf oder Handgemenge ein Treffer erzielt, kontert der Gegner mit einem **WW:Abwehr.** Gelingt die Abwehr, hat der Angreifer nur einen **leichten Treffer** anbringen können, und sein Gegner verliert nur Ausdauerpunkte: Er hat anstrengende Ausweichbewegungen gemacht und den einen oder anderen Kratzer abbekommen. Dem Angreifer gelingt ein **schwerer Treffer,** wenn der WW:Abwehr scheitert. In diesem Fall verliert der Getroffene



Ausdauer- und Lebenspunkte: Er ist ernsthaft verwundet worden. Kämpft ein Abenteurer gleichzeitig mit mehreren Gegnern, darf er gegen **jeden** Treffer einen WW:Abwehr machen.

> **Beispiel:** Karl Leberecht wird von einem Amok laufenden Tanzbären mit der Tatze angegriffen. Bei dem EW:Angriff des Bären ergibt sich ein Resultat von 22, d.h. der Erfolgswurf des Bären gelingt, und er trifft Karl mit seiner Tatze. Karl (*Abwehr+14*) steht nun ein WW:Abwehr zu, um den Schaden, den er durch die Pranke erleidet, zu minimieren. Bei dem Wurf fällt eine 16, und Karl erreicht so ein Ergebnis von 30, d.h. der Widerstandswurf gelingt. Karl kommt mit ein paar Hautabschürfungen davon.

Wird im Fernkampf mit einer **Wurfwaffe** ein Treffer erzielt, wehrt sich der Angegriffene ebenfalls mit einem **WW:Abwehr.** Der Flug dieser Waffen lässt sich mit dem Auge verfolgen, und man kann ihnen aktiv aus dem Weg gehen oder sie – wenn man geschickt genug ist – mit einem Gegenstand zur Seite schlagen oder sie gar am Griff auffangen. Einem schweren Treffer mit einer **Schusswaffe** kann man dagegen nur mit einem **WW:Ausweichen** entgehen. Der Angegriffene bewegt sich hierbei schnell in unvorhersehbarer Weise und nutzt jede vorhandene Deckung aus, so dass er ernsthaften Verletzungen entgeht.

Gezielte Treffer im Nahkampf

Gezielte Treffer außerhalb des Nahkampfs werden auf S. 122 beschrieben. Was aber, wenn man einen Gegner im Nahkampf entwaffnen oder ihn durch einen Beintreffer behindern möchte? Dazu schlagen wir optional folgendes Verfahren vor:

Der Angreifer muss einen schweren Treffer erzielen (wobei er gemäß S. 56 vorher ansagen kann, dass er keinen LP-Schaden anrichten möchte). Gelingt dieser Angriff, steht am Angegriffenen ein **zweiter WW:Abwehr** zu, auf den er **+4** erhält. Misslingen beide WW, wurde das anvisierte Körperteil getroffen und die angestrebte Wirkung erzielt: Entwaffnung, Behinderung beim Gehen, Behinderung der Sicht usw. Bei erfolgreichem **Entwaffnen** fliegt die Waffe auf ein **1W6-3** m entferntes Feld (Ergebnisse von 0 oder kleiner bezeichnen das Feld, in dem der Angegriffene steht). Bei allen anderen gezielten Angriffen kann sich die Spielleiterin an den Auswirkungen von kritischen Erfolgen im Angriff auf den nächsten Seiten orientieren. Es ist nicht möglich, jemanden im Nahkampf durch einen gezielten Treffer direkt zu töten!

Diese Regel greift auch, wenn ein Schütze außerhalb des Nahkampf auf einen der Kämpfenden schießt, da dieser sich im Kampf bewusst ist, dass er angegriffen werden kann, also nicht als *ahnungslos* oder *wehrlos* gilt.

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 gleichen 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 handeln.
6. **Verstolpert:** 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, Revolvertrommel 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

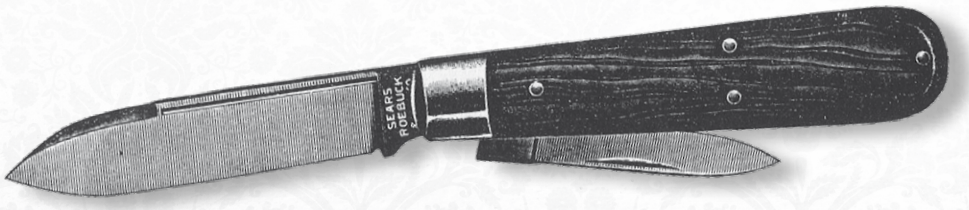
1. **Adrenalinschub:** Der Verteidiger erhält **+2** auf seinen nächsten WW:Abwehr.
2. **Block:** Ein Teil der Wucht des Angriffs schlägt auf den Angreifer zurück; er verliert selbst **1W6 AP**.
3. **Entwaffnung:** Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waffe landet auf seinem Feld. Bei waffenlosen Angriffen 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. **Verstolpert:** 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 Beschossene erhält **umgehend** eine zusätzliche Handlung, die nur zur Bewegung (B/2) genutzt werden kann. Diese Zusatzbewegung muss sofort ausgeführt werden, 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 Angriffe 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 Angegriffenen 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 Beschossene 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.

Ahnungs-, wehr- und bewegungslose Gegner

Ein Angegriffener muss seinen Gegner nicht sehen können, um einen Treffer abwehren zu dürfen. Er muss nur wissen, dass er Ziel eines Angriffs ist. Ein WW:Abwehr oder ein WW:Ausweichen ist auch bei einer Auseinandersetzung im Dunkeln oder bei einem Angriff von hinten erlaubt.

Ein Abenteurer, der nicht mit einem Angriff rechnet, also **ahnungslos** ist, darf allerdings **keinen** WW:Abwehr oder WW:Ausweichen machen. Jeder Treffer ist automatisch schwer, da der Gegner in Ruhe zielen kann. Natürlich darf er nicht ins Blickfeld des Opfers geraten, da seine bereitgehaltene Waffe den Gegner warnen würde. Ahnungslos sind z. B. Opfer eines Schusses aus dem Hinterhalt oder eines meuchlerischen Angriffs von hinten.

Auch **wehrlose** Gegner, die zu keiner ernsthaften Gegenwehr mehr fähig sind, dürfen keinen WW:Abwehr und keinen WW:Ausweichen machen. Jeder Treffer gegen sie ist schwer. Wehrlos sind vor allem völlig erschöpfte Spielerfiguren, die keine Ausdauerpunkte mehr besitzen, aber auch Abenteurer in besonders beengten Verhältnissen, z. B. Personen, auf die während des Verlassens eines Abwasserkanals von außen eingeschlagen wird, oder Personen in einer engen, stehenden Kutsche, auf die von außen geschossen wird. Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleiterin, ob die Bewegungsmöglichkeiten einer Person genügend eingeschränkt sind, dass sie als wehrlos anzusehen ist.

Hält ein Abenteurer einen Gegner, der sich wenigstens eine Runde lang nicht bewegt hat, **in Schach,** z. B. mit einer Pistole oder einer Degenspitze an der Kehle, kann er ankündigen, dass er bei der ersten verdächtigen Bewegung schießt oder zusticht. Gegen diesen Angriff ist das Opfer, das trotz drohender Waffe fliehen oder zum Angriff übergehen will, wehrlos.

Zuschläge und Abzüge

Zuschläge und Abzüge im Nahkampf

Einige typische Zuschläge und Abzüge in Nahkämpfen enthält die folgende Aufstellung:

Auf Angriff:

+2:	bei Angriffen von hinten*,
+4:	bei Angriffen gegen wehrlose Opfer, stehend gegen Liegende und von außen gegen Personen im Handgemenge*,
+2:	bei Angriffen aus mindestens 70 cm höherer Position*,
-2:	wenn die Lebenspunkte des Angreifers unter die Hälfte der Maximalzahl gesunken sind,
-4:	wenn der Angreifer keine Ausdauerpunkte mehr hat,
-4:	wenn der Angreifer am Boden liegt,
-4:	Angriff vom Rücken eines Tieres (außer mit *Kampf zu Reittier*),
-6:	bei Kampf in völliger Dunkelheit,
-6:	Kampf mit der falschen Hand.

Auf Abwehr:

-4:	Opfer ist überrascht,
+1:	Opfer mit Waffenlosem Kampf+8,
+2:	Opfer mit Waffenlosem Kampf+12,
+3:	Opfer mit Waffenlosem Kampf+16.

Zuschläge und Abzüge im Fernkampf

Einige typische Zuschläge und Abzüge in Fernkämpfen enthält die folgende Aufstellung:

Auf Angriff mit Wurf- und Schusswaffen:

+4:	Angreifer zielt sorgfältig,
-4:	wenn der Angreifer keine Ausdauerpunkte mehr hat,
-2:	Ziel im mittleren Bereich (außer mit Schrot),
-4:	Ziel im Fernbereich (+2 mit Schrot),
-2:	Ziel zur Hälfte gedeckt*,
-4:	Ziel weitgehend gedeckt*,
-4:	Angriff im Reiten, aus Kutsche oder Zug (außer mit *Schießen in Bewegung*),
-4:	bei Angriff bei sehr schwacher Beleuchtung (EW:Sehen oder EW:Hören)*,
-6:	bei Angriff in völliger Dunkelheit (EW:Hören)*,
-6:	Kampf mit der falschen Hand.

Auf Angriff mit Feuerwaffen:

-2:	Rückstoß bei 2. Schuss
-4:	Schnappschuss

Auf Ausweichen:

-4:	Bewegung über deckungsfreie Fläche.

Ist mehr als eine Voraussetzung für die Anwendung von Zuschlägen oder Abzügen erfüllt, addieren sich diese Modifikationen im Normalfall. Ausnahme sind die mit * markierten Zuschläge. Sie addieren sich nicht; es zählt der jeweils höchste Wert. Zuschläge und Abzüge werden gegeneinander verrechnet: Ein Angreifer, der ein wehrloses Opfer von hinten attackiert, würfelt einen **EW+4:Angriff**. Hat dagegen der Angreifer selbst keine Ausdauerpunkte mehr und steht er 1 m höher als sein Gegner, würfelt er einen **EW-2:Angriff**.

Ein **bewegungsloser** Gegner, z. B. ein gefesselter oder schlafender Abenteurer, wird von jedem Hieb **kritisch** getroffen. Hierzu ist noch nicht einmal ein EW:Angriff nötig. Der Treffer ist aber nicht in jedem Fall tödlich – es sei denn, der Angreifer hat unbegrenzt Zeit und muss mit keinerlei Störungen rechnen. Will er unter Zeitdruck sein Opfer sofort töten, muss ihm ein **EW:Meucheln** gelingen.

Beispiel: Rudolf Haertinger, der dank der Aktivitäten des Jason-Bundes hinter Schloss und Riegel sitzt, kann aus der Untersuchungshaft entkommen. Es gelingt ihm, Thomas Trollope in eine Falle zu locken, und nun sitzt der Journalist an einen Lehnstuhl gefesselt vor ihm und muss sich anhören, welch ausgeklügelte Todesart der verbrecherischere Schlachtermeister sich für ihn ausgedacht hat. Alle Versuche Trollopes, seine Fesseln zu lockern, scheitern, und Haertinger könnte ihn ungestört umbringen, wenn er nur Zeit genug hätte. Zum Glück lassen Trollopes Freunde ihm diese nicht: Plötzlich springt die verschlossene Tür auf, und Johannes Graetz, der sie mit der Schulter aufgesprengt hat, fällt ins Zimmer. Haertinger erkennt hinter ihm weitere Abenteurer und will sich lieber auf keinen Kampf einlassen. Rachsüchtig, wie er ist, versucht er aber, Trollope zu töten, bevor er aus dem Fenster springt und in der Dunkelheit das Weite sucht. Der Journalist wird kritisch getroffen, aber der EW:Meucheln des Fleischers scheitert, so dass sein Opfer schwer verletzt am Leben bleibt.

Beim **Kampf im Wasser halbiert** sich die Bewegungsweite, sofern der Abenteurer Boden unter den Füßen hat (s. S. 18). Zusätzlich wird die Gw **halbiert**, wenn das Wasser mehr als hüfthoch steht, mit allen entsprechenden Folgen. Hat man keinen Boden mehr, gelten die Regeln für *Schwimmen* auf S. 86.

Fernkampf-Sonderregeln

Die Trefferchancen eines Angriffs mit Wurf- und Schusswaffen hängen von der Entfernung und der Deckung des Ziels ab. Bei der Beschreibung der Waffenfertigkeiten in Kapitel 4 wird zu jeder solchen Waffe die Obergrenze des Nah-, mittleren und Fernbereichs angegeben. Befindet sich das Ziel **außerhalb des Nahbereichs,** erhält der Werfer oder Schütze Abzüge auf seinen **EW:Angriff** (s. S. 51).

Ist der Gegner etwa **zur Hälfte gedeckt,** d.h. er steckt z. B. in einem lichten Gebüsch oder es ragt nur sein Oberkörper über eine Mauer, erhält der Schütze einen Abzug von **-2** auf seinen **EW:Angriff.** Ist der größte Teil des Körpers gedeckt, z. B. beim Hervorschauen hinter einer Gebäudeecke, erhöht sich der Abzug auf **-4.** Deckungsbedingte Abzüge werden nur berücksichtigt, wenn das Ziel die ganze Runde über gedeckt war.

Die Möglichkeit eines Abenteurers, während seiner Bewegung Schüssen auszuweichen, geht davon aus, dass er dabei vereinzelte Hindernisse als kurzfristige Deckung ausnutzen kann. Bewegt er sich dagegen die ganze Runde über eine **deckungsfreie** Fläche, kann er den Schützen nur noch durch Hakenschlagen und andere unvorhersehbare Laufmuster verwirren. In einem solchen Fall erhält er einen Abzug von **-4** auf seinen **WW:Ausweichen.**

In völliger Dunkelheit kann ein Abenteurer nur auf einen Gegner schießen, wenn dieser Geräusche verursacht und wenn dem Angreifer ein **EW:Hören** gelingt. Bei sehr schwacher Beleuchtung, z. B. unter einem sternenklaren, aber mondlosen Himmel, würfelt der Angreifer einen **EW:Hören** und einen **EW:Sehen,** von denen nur einer gelingen muss, um den Standort des Gegners auszumachen und schießen zu können. In beiden Fällen erhält der Angreifer aber Abzüge auf seinen EW:Angriff.

Kann ein Angreifer vor dem Wurf oder Schuss eine Runde lang **sorgfältig zielen,** erhält er einen Zuschlag von **+4** auf seinen EW:Angriff. Bei Feuerwaffen zählt dieser Zuschlag für beide Schüsse, wird aber mit dem Rückstoßabzug verrechnet. Sorgfältiges Zielen ist nur möglich, wenn sich Angreifer und Gegner in der Runde des Angriffs und in der vorherigen Runde nicht vom Fleck bewegen.

Wirft oder schießt ein Abenteurer auf einen im Galopp dahinpreschenden Reiter oder auf die Insassen einer davonrasenden Kutsche, kann die Spielleiterin statt des WW:Ausweichen einen **WW:Reiten** oder einen **WW:Gespann fahren** würfeln lassen, um über leichte oder schwere Treffer zu entscheiden. Die in der Regel höheren Erfolgswerte berücksichtigen gleichzeitig die Schwierigkeit, ein sich schnell bewegendes Ziel zu treffen.

Schusswaffen

Schusswaffen sind in der Welt von 1880 in erster Linie **Feuerwaffen**. In seltenen Fällen können aber auch Sportbogen und in exotischen Gegenden Bogen von Indigenen zum Einsatz kommen. Schusswaffen können nur gezielt eingesetzt werden, wenn die geradlinige Verbindung zwischen Angreifer und Ziel frei von unbeteiligten Personen und anderen Hindernissen ist. Wurfwaffen können dagegen in Grenzen auch in einer Bogenlinie über Hindernisse hinweg geworfen werden, solange der Werfer seinen Gegner sieht.

Bei Schusswechseln oder auf der Jagd kann es passieren, dass der Schütze seine Ziele nur





kurz und an unerwarteten Stellen zu Gesicht bekommt, z. B. wenn ein Eber aus einem Gebüsch hervorbricht oder ein Bandit sich kurz aus einem Fenster lehnt, um selbst einen Schuss abzugeben. Hat der Schütze eine Feuerwaffe schussbereit, kann er auf solche unverhofften Ziele einen **Schnappschuss** abgeben, d.h. einen schnellen Schuss ohne die Möglichkeit zum Zielen. Er erhält hier einen Abzug von **-4** auf seinen **EW:Angriff.**

Im Gegensatz zu modernen Waffen sind die Feuerwaffen des ausgehenden 19. Jahrhunderts weniger aufgrund des Schadens, den sie anrichten, gefährlicher als Bogen oder Nahkampfwaffen, sondern wegen der unkomplizierten Bedienung und der höheren Feuerrate. **Feuerwaffen** können **mehrfach in aufeinander folgenden Phasen** abgefeuert werden, wenn sie wenigstens zwei Ladungen aufnehmen können. Bedingung ist allerdings wie bei allen Schüssen (mit Ausnahme von Pistolen), dass der Angreifer sich in der betreffenden Runde höchstens 1 m weit bewegt und die Waffe angelegt ist (man also nicht den Gegner wechseln muss) Der zweite Schuss in derselben Runde ist aber wegen des **Rückstoßes** der Waffe beim ersten Schuss ungenauer, und der Schütze erhält einen Abzug von **-2** auf seinen EW:Angriff (mit Ausnahme von Maschinengewehr und Pistole; s. S. 93). Er vermeidet diesen Nachteil, wenn er freiwillig nur einmal pro Runde schießt.

Ladezeiten für Feuerwaffen

60 sec:	Musketen und andere altertümliche Flinten (1 Schuss)
20 sec:	Flinten (im Normalfall 1-2 Schuss)
10 sec:	Gewehre und Schrotflinten (2 Schuss)
10 sec:	Pistolen und Gewehre mit Magazin (6 Schuss)
5 sec:	ein bis zweischüssige Gewehre und Schrotflinten (1 Schuss)
5 sec:	Pistolen und Gewehre mit Magazin (bis zu 3 Schuss)

Pistolen können auch abgefeuert werden, wenn der Schütze sich in einer Phase bewegt. Während des Laufens kann ein **Schnappschuss** abgefeuert werden, nach Ende der Bewegung kann in der nächsten Phase ein normaler Schuss folgen.

Mit einer Feuerwaffe ist es auch möglich, kurz hinter einer vollständigen Deckung hervorzukommen, zu schießen und dann wieder hinter der Deckung zu verschwinden. Der Schütze ist in dieser Runde dabei weitgehend gedeckt und sein Angriff zählt als Schnappschuss.

Ein Nachteil von Feuerwaffen ist es, dass sie geladen werden müssen. Die Ladezeit hängt vom Fabrikat ab. Da der Einfachheit halber aber nur zwischen sehr wenigen Waffengruppen unterschieden wird, gelten die nebenstehenden **Ladezeiten.** Sie gehen davon aus, dass die Munition griffbereit, z. B. in einem Patronengurt, getragen wird oder neben dem Schützen bereit liegt.

Handgemenge

In einem Handgemenge ringen die Gegner miteinander und können außer Dolchen, Messern und Pistolen keine Waffen einsetzen. Handgemenge sind Raufereien oder Versuche, einen sich wehrenden Gegner gefangen zu nehmen.

Will ein Abenteurer einen Gegner in seinem Kontrollbereich in ein Handgemenge verwickeln, darf er dazu außer einem Dolch, einem Messer oder einer Pistole nichts in der Hand halten. Das Handgemenge beginnt automatisch, wenn der Gegner einwilligt. Andernfalls muss dem Angreifer zum **Einleiten des Handgemenges** ein schwerer Treffer im *Raufen* gegen einen WW:Abwehr (ggf. noch *Boxen* – s. Seite 93) des Gegners gelingen. Im *Waffenlosen Kampf* geschulte Abenteuer können statt *Raufen* immer auch diese Fertigkeit einsetzen. Der Angreifer muss sich dabei entscheiden, ob er seinen Gegner irgendwo am Körper packen will, oder ob er gezielt nach dessen Waffe oder Waffenhand greift, um ihn am Einsatz einer Pistole oder eines Messers zu hindern. **Liegt** oder **kniet** der Gegner, erhält der Angreifer auf jeden Fall einen Zuschlag von **+4** auf seinen Erfolgswurf; misslingt das Einleiten des Handgemenges, liegt der Angreifer nun auf dem Boden (und muss die entsprechenden Nachteile in Kauf nehmen). Ist es ihm gleich, wo er sein Opfer zu fassen bekommt, und ist seine Gewandtheit größer als die des Gegners, erhält der Angreifer zusätzlich die durch 10 geteilte Differenz (abgerundet) als Zuschlag zum EW:Angriff. Diesen Vorteil genießt er beim Griff nach Waffe oder Waffenhand nicht.

Angriffszuschlag
+(eigene Gw – gegnerische Gw)/10

Ablauf eines Angriffs (Übersicht)

1. Der Angreifer würfelt mit 1W20 einen Erfolgswurf, bei dem er den Erfolgswert der benutzten Waffe einsetzt. Misslingt der Wurf* (Gesamtergebnis unter 20), ist der Angriff ohne Folgen für den Gegner beendet. Andernfalls ist ein Treffer erzielt worden.
2. Der Angreifer würfelt je nach Waffe mit einem oder mehreren W6 den Schaden aus; das Ergebnis wird von den Ausdauerpunkten des Getroffenen abgezogen.
3. Der Getroffene würfelt mit 1W20 einen Widerstandswurf für Abwehr bzw. gegen Schusswaffen für Ausweichen. Gelingt der Wurf* (Gesamtergebnis mindestens so hoch wie das Ergebnis des EW:Angriff aus 1.), bleibt es beim Ausdauerverlust, und der Angriff ist beendet. Misslingt der Wurf, siehe 4.
4. Der erwürfelte Schaden aus 2. wird von den Lebenspunkten des Getroffenen abgezogen – nachdem er um den Wert des Rüstungsschutzes verringert worden ist (im Normalfall nur bei Tieren).

*: Fällt beim Erfolgs- oder Widerstandswurf eine 1 oder 20, gelten Sonderregeln.

Ein leichter Treffer kostet den Angegriffenen nur Ausdauer (**1W6-4** zuzüglich Schadensbonus beim Einsatz von *Raufen*), und er kann dem Angriff ausweichen. Gelingt ein **schwerer Treffer,** kann er sich dem Handgemenge nicht entziehen. Der Angreifer hat ihn mit einer oder mit beiden Händen gepackt und lässt ihn nicht mehr los. Der so Gepackte kann nur noch Messer, Dolch oder eine Faustfeuerwaffe benutzen; für den Einsatz anderer Waffen fehlt es ihm an Bewegungsfreiheit. Beide Personen befinden sich jetzt in engem Körperkontakt auf dem gleichen Feld. Der Getroffene verliert auch bei einem schweren oder gar kritischen Treffer nur AP. Beim Versuch, ein Handgemenge einzuleiten, kann es zu keinen Verletzungen kommen.

Misslingt der EW:Angriff, kommt es nicht zum Handgemenge. Hat die angegriffene Person eine Nahkampfwaffe, die länger als ein Dolch ist, oder eine Pistole in der Hand und befindet sich der Angreifer in ihrem Kontrollbereich, darf sie ihn außer der Reihe sofort (zusätzlich zur normalen Aktion) im Nahkampf angreifen; gegen diesen **Zusatzangriff** ist er sogar **wehrlos!** Führt der Versuch, ein Handgemenge einzuleiten, gar zu einem kritischen Fehler, fällt der Angreifer zusätzlich hin.

Hat sich erst einmal ein Handgemenge entwickelt, können sich ihm weitere Personen nach Belieben anschließen. Es genügt, das Feld zu betreten, auf dem das Handgemenge stattfindet.

Einige **Tiere** wie Bären oder große Raubkatzen können in derselben Runde im Nahkampf angreifen und ein Handgemenge einleiten. Misslingt ihr Versuch, den Gegner ins Handgemenge zu verwickeln, steht diesem **kein Zusatzangriff** zu, da er zu sehr mit der Abwehr des gleichzeitigen Nahkampfangriffs beschäftigt ist.

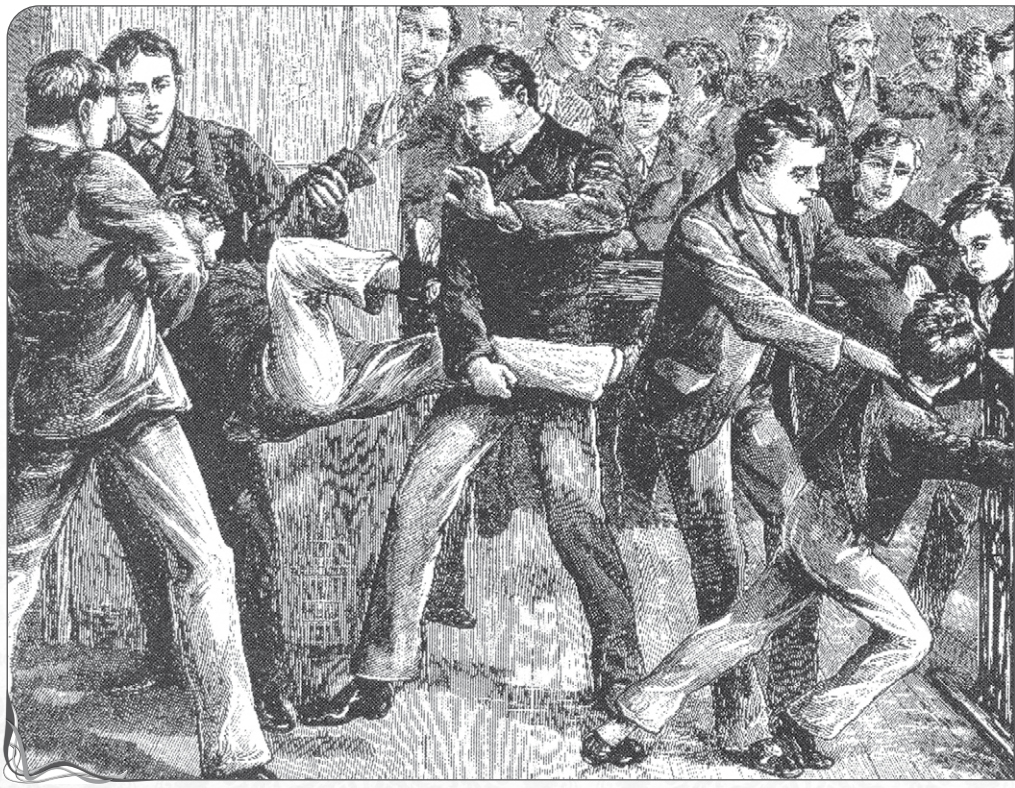
Personen, die sich im Handgemenge befinden, haben verschiedene Handlungsmöglichkeiten: sich aus dem Handgemenge lösen oder den Gegner angreifen, zu Boden werfen, entwaffnen oder festhalten. In jeder Runde ist nur eine derartige Aktion möglich. Kritische Fehler haben dieselben Folgen wie bei Angriffen mit bloßen Händen.

Will eine Figur sich **aus einem Handgemenge lösen,** muss ihm ein **EW+4:Raufen** gelingen. Bei Erfolg versucht der Gegner, das Entkommen mit einem WW:Raufen zu verhindern; er verliert dabei aber keine Ausdauer.

EW+4:Raufen gegen **WW:Raufen**

Versuchen mehrere Gegner eine Person daran hindern, sich aus dem Handgemenge zu lösen, zählt beim Widerstandswurf der höchste ihrer Erfolgswerte auf *Raufen*. Eine Person, die sich aus einem Handgemenge lösen kann, macht einen Schritt zur Seite oder rollt sich auf ein Nachbarfeld und steht dort auf.

Personen im Handgemenge können einander mit bloßen Händen ungehindert bekämpfen. Für den **Angriff** setzen sie *Raufen* oder, so vorhanden, *waffenlosen Kampf* ein; *Boxen* nutzt bei derart engem Körperkontakt nichts. Als Waffen können – neben den Fäusten – nur Waffen von höchstens der Größe eines *Dolches* oder aber *Pistolen* benutzt werden. Beim Einsatz von Waffen bis Dolchgröße sowie beim Angriff



ohne Waffen erhalten die Teilnehmer eines Handgemenges einen Zuschlag von **+4** auf ihre EW:Angriff, da man Hieben und Schlägen auf beengtem Raum nicht so gut ausweichen kann; beim Einsatz von Schusswaffen erhalten die Kämpfer hingegen einen Abzug von **-2,** da sie sich gegenseitig behindern und zudem eine erhöhte Gefahr besteht, sich bei einem Gerangel selbst zu verletzen, wenn der Gegner es schafft, den Lauf beim Abdrücken gerade noch zur Seite zu schieben. Natürlich verhindert der Gegner, der eine Waffe oder die Waffenhand gepackt hat, den Einsatz der Pistole oder des Messers. Gegen **Schüsse** des Handgemengegegners mit einer Pistole wehrt sich ein Abenteurer ausnahmsweise nicht mit einem WW:Ausweichen, sondern mit einem **WW:Abwehr:** Er will den Waffenarm des Gegners im entscheidenden Moment zur Seite schlagen.

Es kann passieren, dass ein Abenteurer mit der linken Hand den Revolver eines Gegners packt, selbst in der rechten Hand aber auch eine Pistole hält. Der Gegner kann im Handgemenge dann ebenfalls versuchen, mit seiner freien Hand die Waffe des Angreifers zu packen: Er würfelt hierzu einen **EW+4:Raufen;** ein schwerer Treffer lässt das Vorhaben gelingen, verursacht aber nur Ausdauerverluste. Diese Aktion wird also genauso wie das Einleiten des Handgemenges abgewickelt, außer dass wegen der bereits vorhandenen körperlichen Nähe der obige Zuschlag von +4 berücksichtigt wird.

Befinden sich zwei Personen stehend im Handgemenge, kann der eine den anderen **zu Boden werfen.** Fällt einer der beiden und bleibt der andere stehen, ist das Handgemenge automatisch beendet. Um seinen Gegner niederzuwerfen, muss dem Angreifer ein **EW:Raufen** gelingen. **Misslingt** der Wurf, stürzt der Angreifer selbst zu Boden, wenn ihm ein PW+30:Gewandtheit misslingt. Gelingt der Wurf, verliert der Gegner Ausdauer und fällt hin. Gelingt dann sein WW:Abwehr, reißt er den Angreifer mit sich, und die beiden setzen das Handgemenge sich auf dem Boden wälzend fort.

Entwaffnen, Festhalten und Losreißen

Hat ein Abenteurer die Waffenhand oder die Waffe eines Gegners gepackt, kann er ihn zu entwaffnen versuchen. Waffen, die er wie eine Pistole packen kann, hält er dann selbst in der Hand, während Messer und ähnliche Waffen zu Boden fallen. Ein Entwaffnungsversuch gelingt, wenn dem Angreifer ein **EW:Raufen** gelingt und dem Gegner anschließend ein **WW:Raufen** misslingt.

Ein Abenteurer kann seinen Gegner im Handgemenge **festhalten** und ihn so weitgehend handlungsunfähig machen, wenn er ihn am Körper (nicht an der Waffenhand) gepackt hat. Hier kommt es nicht nur auf Kraft und Gewandtheit an, sondern auch auf die Beherrschung von Griffen und anderen Kampftechniken. Dem Angreifer muss ein EW:Raufen gelingen. Der Gegner wehrt sich mit einem **WW+4:Raufen** – wenn er deutlich **wendiger** ist, d.h. wenn er eine um mindestens **40** größere Gewandtheit hat, sogar mit einem **WW+8:Raufen**.

Festhalten
EW:Raufen gegen **WW+4:Raufen**
(WW+8:Raufen bei **Gw**-Unterschied **40** und mehr)

Misslingt der Versuch des Festhaltens, hat dies keine weiteren Folgen. Gelingt der EW:Angriff dagegen, verliert der Getroffene auf jeden Fall nur AP, selbst bei einem kritischen Treffer. Scheitert aber sein WW:Abwehr, wird er festgehalten und ist praktisch hilflos. Er kann nur noch einmal pro Runde versuchen, sich **loszureißen.** Wie beim Lösen aus dem Handgemenge muss ihm dazu ein **EW:Raufen** gelingen, und der Gegner hat noch die Chance, das Ausbrechen aus dem Haltegriff mit einem **WW:Raufen** zu verhindern. Ist er deutlich stärker oder schwächer (Stärkedifferenz mindestens **40**), erhält er einen Zuschlag von **+4** bzw. einen Abzug von **-4** auf den Widerstandswurf. Gelingt der EW:Raufen, verliert der Festhaltende Ausdauerpunkte; scheitert dessen WW, kann der Abenteurer sich zudem losreißen.

Losreißen
EW:Raufen gegen **WW:Raufen**
(WW+4:Raufen bzw. WW-4:Raufen bei **St**-Unterschied **40** und mehr)

Angriffe in ein Handgemenge hinein

Außenstehende, die selbst **nicht** an einem Handgemenge beteiligt sind, können die miteinander ringenden Personen normal mit einer Waffe angreifen. Ausgenommen hiervon sind wegen der zu geringen Reichweite Dolche und Angriffe ohne Waffen. Die Angreifer erhalten dabei einen Zuschlag von **+4** auf ihre EW:Angriff, da die Personen im Handgemenge Hieben und Schüssen nicht so gut ausweichen können. Es besteht aber das Risiko, dass Außenstehende den Falschen treffen. Bei Angriffen von außen mit Schuss- oder Wurfwaffen (oder mit Zweihandwaffen, falls jemand so etwas benutzt) auf einen im Handgemenge befindlichen Gegner wird bei gelungenem EW:Angriff rein zufällig ausgewürfelt, wer getroffen wurde. Ein erfolgreicher **EW:Scharfschießen** beseitigt diese Gefahr mit der passenden Schuss- oder Wurfwaffe. Bei einem Angriff mit einer Einhandwaffe wird bei erfolgreichen EW:Angriff das gewünschte Ziel getroffen. Misslingt der Angriff aber, muss sofort ein zweiter EW:Angriff gegen eine zufällig bestimmte andere Person im Handgemenge erfolgen, die bei gelungenem Wurf getroffen wird.

Beispiel: Haertinger – von den Zeitungen nur noch der „Schlächter von Frohnau" genannt – hat seine abgöttisch geliebte fünfjährige Tochter aus dem Waisenhaus entführt und versteckt sich mit ihr im Spreewald. Er will sich immer noch am Jason-Bund rächen, doch diesmal können ihn die Freunde überlisten. Der Versuch, ihn überraschend zu packen, scheitert jedoch an seinem schon beinahe übernatürlichen Instinkt. Unerwartet zieht er eine Pistole; die Abenteurer wollen ihn schon des Kindes wegen, dessen Aufenthaltsort nur er kennt, lebend gefangen nehmen. Johannes Graetz (Gw *73*, St *63*, *Raufen+7*) stürzt sich daher auf den bulligen, aber schwerfälligen Mann (Gw *34*, St *88*, *Raufen+6*). Er kann ihn mit einem **EW+3:Raufen** am Körper packen (73 – 34 = 39, 39/10 = abgerundet 3) oder mit einem **unmodifizierten EW:Raufen** nach der Waffe greifen. Der Entdecker entscheidet sich für die erste, erfolgversprechendere Möglichkeit; ihm gelingt ein schwerer Treffer, und er hält den Fleischer umklammert.

Haertinger stört sich nicht an dem Angreifer, feuert erneut und trifft – aber nur leicht, da Johannes' WW:Abwehr gelingt und er den Lauf der Waffe rechtzeitig zur Seite drücken kann. Im Gegenzug versucht er, die Pistole seines Gegners zu packen: Jetzt sind seine Chance besser, da sie sich schon im Handgemenge befinden und er einen Zuschlag von **+4** erhält. Ihm gelingt erneut ein schwerer Treffer, und er packt die Waffe.

Der Fleischer will sich von seinem Gegner befreien und sich aus dem Handgemenge lösen. Hierzu muss ihm ein **EW:Raufen** mit dem üblichen Zuschlag von **+4** gelingen; die Spielleiterin würfelt *11*, d.h. der Wurf gelingt mit einem Gesamtergebnis von *21*. Johannes verteidigt nun mit einem



WW:Raufen, und obwohl er keinen Zuschlag hat, würfelt er hoch genug (*16* + 7 = 23), dass sein Widerstandswurf glückt und er die Pistole mit eisernem Griff festhält. Der Entdecker versucht nun, seinem Gegner die Waffe zu entreißen. Sowohl Erfolgswurf und Widerstandswurf (beide mit ihren unmodifizierten *Raufen*-Werten) gelingen, so dass sich nichts an der Lage ändert. Jetzt sind aber Johannes' Freunde da und packen Haertinger von allen Seiten, d.h. sie schließen sich dem Handgemenge ohne Wurf an. Darunter befindet sich Paul-Otto von Billroth (Gw *92*, St *97*, *Raufen+9*), dessen *Raufen*-Wert ab jetzt für Widerstandswürfe gegen Haertingers Aktionen eingesetzt wird, was die Lage für den „Schlächter" deutlich erschwert.

Der Schaden und die Folgen

Wird ein Abenteurer von einer Waffe getroffen, fällt er aus dem Fenster oder trinkt er verdorbene Milch, erleidet er **Schaden**. Er verliert Ausdauer- und oft auch Lebenspunkte. Die Höhe der Verluste wird mit einem **Schadenswurf** von einem oder mehreren W6 erwürfelt; je nach Ursache wird das Würfelergebnis noch durch Zuschläge oder Abzüge verändert.

Anstrengende Ausweichmanöver, Streifschüsse, Abschürfungen und Prellungen verursachen nur **leichten Schaden**: Der Abenteurer verliert **nur Ausdauerpunkte.** Bei **schwerem Schaden,** z. B. bei einer ernsthaften Verletzung, wird der erwürfelte Schaden von Ausdauer- **und** Lebenspunkten abgezogen.

Ist der erwürfelte Schaden höher als die gegenwärtige Ausdauerpunktezahl des Abenteurers, sinkt sein AP-Stand einfach auf 0. Lebenspunkte können dagegen auch unter 0 sinken.

Sofern in der Fertigkeitsbeschreibung nicht anders geregelt, kann sich ein Abenteurer jederzeit entscheiden, im Nahkampf oder beim Einsatz von Wurfwaffen 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.

Im Kampf getroffen!

Wird ein Abenteurer im Kampf getroffen, wird der Schaden abhängig von der Waffe erwürfelt. Ein Degen richtet z. B. 1W6 Schaden an, während bei einem Hundebiss mit 1W6-1 gewürfelt wird. Im **Nahkampf** und im **Handgemenge** wird zusätzlich der Schadensbonus des **Angreifers** mit der Nahkampfwaffe addiert.

Welchen Schaden welche Waffe verursacht, findet man bei der Beschreibung der Waffenfertigkeiten in Kapitel 4. Tiere werden im Anhang vorgestellt.

Gelingt dem Getroffenen die Abwehr bzw. das Ausweichen, richtet der Angriff nur leichten Schaden an. Bei einem schweren Treffer verliert er dagegen Ausdauer- und Lebenspunkte. Erzielt der Angreifer gar einen kritischen Treffer (Wurf von 20), erleidet das Opfer **zusätzliche Nachteile, deren** Folgen gemäß S. 49 ermittelt werden.

Beispiel: Sir Charles Heringston wird von einem arabischen Meuchelmörder überfallen, der ihn mit einem Krummdolch schwer trifft. Der Angreifer richtet aufgrund seiner hohen Stärke mit dieser Waffe einen Schaden von 1W6+2 an. Die Spielleiterin würfelt mit einem W6 eine *5*, so dass Sir Charles durch diesen Angriff 7 Lebenspunkte und 7 Ausdauerpunkte verliert.

Rüstungsschutz

Mit Ausnahme von schwerer Reiterei wie den Kürassieren trägt im ausgehenden 19. Jahrhundert in Europa und den Vereinigten Staaten niemand Rüstungen. In Asien sind dagegen noch Kettenhemden und sogar Metallplattenrüstungen gebräuchlich. Auch der natürliche Schutz von Tieren durch dichtes Fell und durch dicke Fett- oder Muskelschichten wirkt wie ein Rüstungsschutz.

Rüstungsschutz wird durch Angabe einer Rüstklasse (**RK**) beschrieben, die Werte zwischen 0 und 4 annimmt. Um diesen Wert verringern sich **Lebenspunkt-Verluste,** die ein Lebewesen durch schwere Treffer im Kampf, durch

Beispiele für Rüstungsschutz

RK 0: entspricht normaler menschlicher Kleidung. Besitzt ein Tier einen vergleichbar geringen Rüstungsschutz, wird dies nicht eigens aufgeführt.

RK 1: Fechtjacke, dichtes Fell oder dicke Speck-/Muskelschicht (Wolf, Tiger, Pferd)

RK 2: Rüstung aus gehärtetem Leder oder Horn; feste Lederhaut oder dichtes Fell und dicke Speck-/Muskelschicht (Bär, Elefant, Anakonda)

RK 3: Brustplatte; weißer Hai

RK 4: Metallplattenrüstung; Panzernashorn

schwere Stürze oder durch schweren Feuer- oder Explosionsschaden erleidet. Vom Schadenswurf wird der Wert der Rüstklasse abgezogen; auf Ausdauerpunkt-Verluste wirkt sich der Rüstungsschutz nicht aus. Durch einen schweren Treffer mit Schadenswurf *6* verliert ein Eber (RK 2) nur 6 AP und 4 LP, ein ungerüsteter Mensch dagegen je 6 AP und LP.

Spielerfiguren tragen im Normalfall keine Rüstung. Wenn sie sicher mit einem Kampf rechnen und über das nötige Kleingeld verfügen, können sie sich für ca. 700 Mark mit einer Brustplatte (**RK 3**) aus mehreren miteinander verbundenen Metallteilen schützen, wie sie vereinzelt im amerikanischen Bürgerkrieg benutzt wurde. Dieser Rüstungsschutz wird unter der Kleidung getragen und hilft nicht gegen Treffer von hinten in den ungedeckten Rücken. Einfacher verfügbar und den gesamten Oberkörper bedeckend sind Gambesons (Fechtjacken), die für 100 Mark erhältlich sind (RK 1). Gebräuchlich sind auch innen gepolsterte Schädelkappen aus Stahl für ca. 30 Mark, die unter dem Hut getragen werden. Sie schützen vor Betäubungsversuchen durch *Meucheln* (s. S. 82).



Absturz!

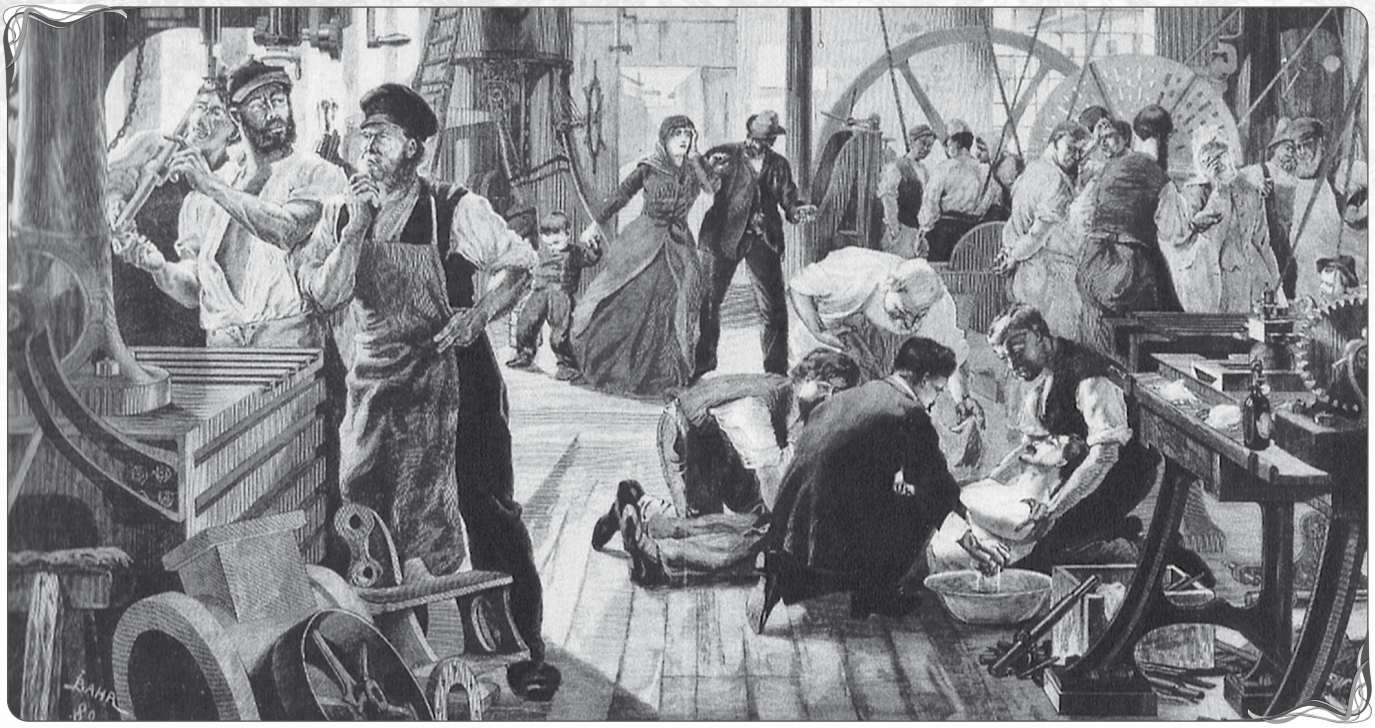
Stürzt ein Abenteurer aus einer Höhe von 2 m oder mehr auf einen harten Untergrund, erleidet er **schweren Schaden** und verliert Lebens- und Ausdauerpunkte. Die genaue Zahl hängt von der Fallhöhe ab und kann aus der Tabelle Schaden durch Stürze abgelesen werden. Bei einem Sturz aus 2 m Höhe verliert er keine LP, sondern **nur AP,** wenn ihm ein **EW:Springen** gelingt.

Bei einer wirksamen Fallhöhe von **11 m** ist man in der Regel tot oder zumindest so schwer verletzt, dass man auf längere Zeit ausfällt, auch wenn man durch gutes Würfeln noch LP übrig hat. Auf eine Zusatzregel für gebrochene Knochen oder dergleichen verzichten wir, im Zweifelsfall entscheidet die Spielleiterin.

Springt ein Abenteurer absichtlich aus großer Höhe oder hat er ausreichend Zeit, sich auf den Sturz vorzubereiten, steht ihm ein **EW:Springen** zu, bei dessen Gelingen sich die wirksame Fallhöhe um **1W6 Meter** reduziert. Diese Regel gilt nicht für Sprünge ins Wasser (s. S. 58).

Günstige Umstände, wie zum Beispiel weicher Waldboden, den Sturz abbremsende schräge Flächen, Heuwagen usw., werden von der





Spielleiterin durch die Reduzierung der wirksamen Fallhöhe berücksichtigt.

Fällt ein Abenteurer unfreiwillig ins **Wasser,** werden 2W6 Meter von der wirksamen Fallhöhe abgezogen. Springt er bewusst ins Wasser, steht ihm ein **EW:Körperbeherrschung** oder ein **EW:Springen** (nach Wahl) zu. Gelingt der Erfolgswurf, reduziert sich die Fallhöhe um 15 Meter. Misslingt der Wurf, wird die Fallhöhe einfach, wie oben beschrieben, um 2W6 Meter reduziert.

Denkt man z. B. an die Klippenspringer von Acapulco, sind natürlich auch Sprünge aus noch größerer Höhe denkbar, ohne dass die Person hierbei Schaden nimmt. Dabei handelt es sich aber um junge, erfahrene Springer, die speziell für solche Sprünge trainieren, so dass sie nicht als Maßstab für normale Abenteurer dienen können.

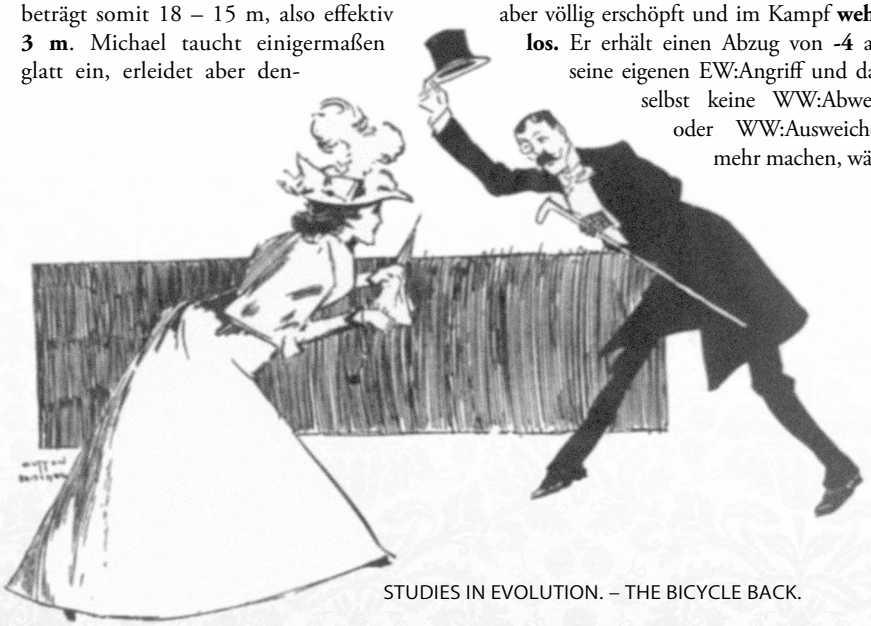
Beispiel: Michael Corleone (12 LP, *Springen+11*) hat die Wahl, sich auf einer Eisenbahnbrücke von der heranrasenden Lokomotive überfahren zu lassen oder einen Sprung in das 18 m tiefer liegende Wasser des Rheins zu wagen. Trotz der brenzligen Lage konzentriert sich Michael und springt. Er würfelt bei seinem Erfolgswurf eine *14*; der Sprung gelingt. Die Fallhöhe beträgt somit 18 – 15 m, also effektiv **3 m**. Michael taucht einigermaßen glatt ein, erleidet aber dennoch **1W6+2 Schaden** und würfelt eine *5*. Der Schaden von 7 LP und AP ist zwar noch ziemlich hoch, doch immer noch angenehmer als der zu enge Kontakt mit den Puffern der Lokomotive.

Schaden durch Stürze

Fallhöhe	Schaden
2 m	1W6 EW:Springen, leicht
3 m	1W6+2
4 m	2W6
5 m	2W6+2
6 m	3W6
7 m	3W6+2
8 m	4W6
9 m	4W6+2
10 m	5W6

Schadensfolgen

Verluste an Ausdauerpunkten wirken sich nicht auf die Leistungsfähigkeit eines Abenteurers aus, bis er **keine AP** mehr besitzt. Dann ist er aber völlig erschöpft und im Kampf **wehrlos.** Er erhält einen Abzug von **-4** auf seine eigenen EW:Angriff und darf selbst keine WW:Abwehr oder WW:Ausweichen mehr machen, wäh-



STUDIES IN EVOLUTION. – THE BICYCLE BACK.

rend Gegner einen Zuschlag von **+4** auf ihre EW:Angriff gegen ihn erhalten. Ein Abenteurer ohne Ausdauer sollte Kämpfe und andere Gefahren meiden und im Zweifelsfall lieber fliehen oder sich ergeben.

Hat ein Abenteurer **mehr als die Hälfte** seiner **Lebenspunkte** verloren, werden durch die Verletzungen auch seine Ausdauer und seine Fertigkeiten beeinträchtigt. Solange er nicht wieder mehr als die Hälfte der LP besitzt, die er bei voller Gesundheit hat, kann auch sein Ausdauerpunktestand höchstens die Hälfte seines Ausdauerpunkte-Maximums betragen. Außerdem muss er einen Abzug von **-2** bei allen **Erfolgswürfen** hinnehmen (nicht jedoch bei Widerstandswürfen, die eher reflexartig ablaufen!).

> **Beispiel:** Johannes Graetz hat ausgeruht und bei voller Gesundheit **13 LP und 28 AP**. Er verliert im Kampf mit einem Kali-Anhänger **8 LP und 11 AP**, also mehr als die Hälfte seines LP-Maximalwerts. Danach sinken seine AP automatisch auf **14** und können durch noch so viel Schlaf nicht mehr höher steigen, solange nicht genügend viele Wunden geheilt sind, um die LP wieder auf **7** (mehr als die Hälfte von **13**) anzuheben.

Lebensgefährliche Verletzungen
Besitzt ein Abenteurer nur noch **1 bis 3 LP,** ist er dem Tode nah. Er ist nicht nur wehrlos, sondern völlig handlungsunfähig. Er kann keine Fertigkeiten mehr ausüben, er kann keine Treffer mehr abwehren, und er kann sich nur noch mit Bewegungsweite **B4** dahinschleppen.

Hat ein Abenteurer **0 LP,** kann er sich aus eigener Kraft nicht mehr bewegen. Er ist aber noch bei Bewusstsein und kann mit seinen Kameraden reden.

Sinken die **LP unter 0,** ist der Abenteurer tödlich verwundet. Wie viele Minuten er noch zu leben hat, wird mit 1W6 erwürfelt, wovon die Zahl der LP, um die der Wert 0 unterschritten worden ist, abgezogen wird.

Überlebenszeit in min:
1W6-(LP unter 0)

Ist das Ergebnis **negativ**, tritt der Tod **augenblicklich** ein. Andernfalls besteht noch eine Lebensrettungschance, wenn jemand sich mit *Erster Hilfe* um den Sterbenden kümmern kann, solange er noch am Leben ist (also sofort, wenn die Überlebenszeit 0 Minuten ist). Der Todgeweihte wird gerettet, wenn er durch *Erste Hilfe* genug LP zurückerhält, dass sein LP-Stand wenigstens wieder auf 0 ansteigt.

Heilung und Erholung

Verlorene Lebenspunkte stehen für Wunden und andere Verletzungen. Sie heilen mit der Zeit von selbst, so dass ein verwundeter Abenteurer jeden Tag **1 LP** zurückerhält, bis er wieder ganz gesund ist. Außerdem kann man verlorene Lebenspunkte durch *Erste Hilfe* (s. S. 71) zurückbekommen, wenn sie kurz nach der Verletzung angewandt wird.

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

Ganz so einfach ist die Sache mit dem Schlafen aber nicht! Jegliche Unterbrechung lässt alle bereits geschlafene Zeit verfallen, soweit sie nicht schon zur Erholung gedient hat. Wer nach 3 Stunden von Kampfgeräuschen aus seinen Träumen gerissen wird, der hat sich kein bisschen erholt. Wen seine Gefährten nach 6 Stunden wecken, weil er jetzt mit dem Wachestehen an der Reihe ist, der hätte ebenso gut auch nur 4 Stunden zu schlafen brauchen. Selbst eine ganze Flasche von F. F. Gebrandts bestem Laudanum würde da nichts helfen. Wird ein Abenteurer in einer dramatischen Situation geweckt – wenn zum Beispiel mitten in der Nacht ein Feuer in seinem Hotel ausgebrochen ist –, benötigt er **1W6 Runden,** um **wach** genug zum Handeln zu werden. Bei einem direkten Angriff auf ihn ist er allerdings bereits in der folgenden Runde handlungsbereit!

In der Welt von 1880 bereitet es normalerweise keine Schwierigkeiten, einen ruhigen Platz zum Schlafen zu finden. Dummerweise kann das aber gerade dann ein Problem werden, wenn die Abenteurer ihre Kräfte am meisten brauchen: mitten in einem Abenteuer. Jagt die Polizei sie durch Wien, weil sie – natürlich völlig zu unrecht – als russische Spione verdächtigt werden, schlagen sie sich während des Sioux-Aufstands durch den amerikanischen Westen oder sind sie auf der Flucht vor Anhängern der Göttin Kali, deren Heiligtum sie angeblich entweiht haben: Eine längere Ruhepause ist ihnen nur vergönnt, wenn sie (und die Spieler) sich besonders angestrengt haben, einen Platz zu finden, an dem sie nach allem Ermessen der Spielleiterin längere Zeit ungestört sind. Zu leicht darf ihnen das Ausruhen auf dem Höhepunkt eines Abenteuers nicht gemacht werden, da sonst die Spannung und die Ausgeglichenheit der Spielhandlung leidet.





4. Kapitel

Die Fertigkeiten

„Wie Sie wissen, habe ich viele Spezialkenntnisse, mit denen ich den Problemen auf den Leib rücke. Meistens wirkt das wie ein Wunder."
(Sherlock Holmes in Studie in Scharlachrot von Arthur Conan Doyle)

In diesem Kapitel werden die einzelnen Fertigkeiten und Fähigkeiten sowie ihre Anwendung im Spiel beschrieben. Dieser Teil der Regeln ist recht umfangreich, doch muss sich der Spieler nur mit den Fertigkeiten beschäftigen, die sein Abenteurer erlernt hat. Die Spielleiterin braucht sich jeweils nur die Fertigkeiten anzusehen, die im bevorstehenden Abenteuer eine Rolle spielen können. Bei erfahrenen Spielern genügt es sogar, wenn sie sich nur flüchtig mit den Fertigkeiten der Spielerfiguren beschäftigt, da die Spieler sie dann später beim (kooperativen) Spiel unterstützen können.

Wissenswertes

Wesentlich sind die Regeln über die Anwendung von Fertigkeiten und Fähigkeiten in Kapitel 3 und die folgenden allgemeinen Richtlinien. Spezielle Regeln, die in der Beschreibung einzelner Fertigkeiten enthalten sind, müssen dagegen nicht sklavisch befolgt oder gar auswendig gelernt werden. Sie sollen in erster Linie illustrieren, wie die Spielleiterin eigene Regeln spontan in entsprechenden Abenteuersituationen improvisieren kann.

In den Regeln wird man keine Fertigkeiten wie *Feinschmecken* oder *Kricket-Verteidigung* finden, die während eines Abenteuers in aller Regel keine besondere Auswirkung haben oder einfach zu spezialisiert sind. Der Spielleiterin steht es allerdings frei, solche Fertigkeiten von sich aus in ihre Kampagne aufzunehmen. Sie kann dann anhand der zahlreichen Vorbilder eigene Regeln erstellen. Sie kann aber auch einfach einen festen, nicht steigerbaren Erfolgswert festlegen, den ein Abenteurer mit entsprechendem Vorwissen besitzt.

Der Einsatz von Fertigkeiten

Meist werden Fertigkeiten für die folgenden vier Zwecke eingesetzt:

- um durch körperlichen Einsatz eine besondere Tat zu vollbringen,
- um in Kampfsituationen zu bestehen,
- um Informationen zu sammeln oder Faktenwissen abzufragen,
- um im Laufe sozialer Kontakte Mitmenschen zu bestimmten Reaktionen zu veranlassen.

Im Normalfall entsprechen diese vier Ziele den vier wesentlichen Typen von Fertigkeiten (**geistige, soziale, körperliche** sowie **Kampf-** und **Waffenfertigkeiten**). Untypische Anwendungen sind aber möglich: Mit der körperlichen Fertigkeit *Erste Hilfe* kann man auch Faktenwissen erhalten, z. B. über die Transportfähigkeit eines Verletzten; die Fertigkeit *Werfen* kann man einsetzen, um in der Kneipe eine Dartscheibe zu treffen usw.

Nachstehend werden die ersten drei Einsatzarten von Fertigkeiten näher erläutert. Kampfsituationen wurden bereits in Kapitel 3 beschrieben.

Körperlicher Einsatz
Wird eine Fertigkeit körperlich eingesetzt, ist nur unter besonderen Umständen ein Erfolgswurf erforderlich. Alltägliche Situationen bereiten dem entsprechend ausgebildeten Abenteurer keine Probleme. Bestimmte Fertigkeiten kommen allerdings fast ausschließlich unter besonderen Umständen zum Einsatz, z. B. *Ballon fahren*, *Einbrechen*, *Erste Hilfe*, *Fälschen*, *Fingerfertigkeit*, *Meucheln*, *Schleichen* und *Tarnen*. Hier wird **immer** ein Erfolgswurf gemacht.

> **Beispiel:** Lucille Delauney steuert ihren von einem schmucken Rappen gezogenen Einspänner geschickt durch die Straßen von Paris. Da sie es nicht besonders eilig hat und die Straßen seit der Umgestaltung der Stadt durch Georges-Eugène Baron Haussmann breit sind, muss sie nicht für ihre Fertigkeit *Gespann fahren* würfeln. Plötzlich springt aus einer Hauseinfahrt ein winziges Kätzchen auf die Straße und blinzelt verdutzt zu dem herantrabenden großen Pferd empor. Lucille bemerkt das kleine Tier und versucht verzweifelt, ihr Gefährt rechtzeitig zum Stehen zu bringen. In dieser Ausnahmesituation muss ihr ein Erfolgswurf gelingen, will sie das Kätzchen retten.
>
> Entsprechend kann jeder Schwimmer mühelos einen Teich durchschwimmen, wenn es darin keine starke Strömung gibt, Windstille herrscht und das Wasser nicht so kalt ist, dass er das Gefühl in den Gliedern verliert. Auch ein ausgebildeter Reiter, der ein ruhiges Pferd über eine ebene Wiese traben lässt und dabei nicht gestört wird, kann auf einen Erfolgswurf verzichten.

Erfolgswürfe für körperliche Fertigkeiten werden üblicherweise vom Spieler selbst ausgeführt, da die Konsequenzen von Erfolg oder Misserfolg offensichtlich sind. Ausnahmen sind *Schleichen*, *Tarnen* und ähnliche Fertigkeiten, bei denen sich der Anwender nie ganz sicher sein kann, ob er erfolgreich war oder nicht. Hier würfelt die Spielleiterin den Erfolgswurf **verdeckt.**

Sozialer Umgang
Primär kommt es im Rahmen dieses Spiels beim sozialen Umgang darauf an, von einem Mitmenschen Informationen zu erhalten, ihn zu einer bestimmten Handlungsweise zu bewegen oder ihm etwas vorzutäuschen.

In fast allen Fällen steht dem Ziel der Überredungs- oder Täuschungskünste ein **Widerstandswurf** für eine passende Fertigkeit (meist *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen*) zu – es sei denn, es ist völlig ahnungslos und vertrauensselig. Glückt der Erfolgswurf, entscheidet der Widerstandswurf wie üblich darüber, ob der Abenteurer einen leichten oder einen großen Vorteil erringt, d.h. ob das Opfer den Wünschen seines Gegenübers mehr oder weniger weit entgegenkommt.

Ein **Widerstandswurf** ist hier aber auch fällig, wenn der Erfolgswurf **misslingt.** Er entscheidet, ob das Opfer das vergebliche Bemühen seines Gegenübers **durchschaut.** Gelingt der Widerstandswurf, kann der Betreffende scheinbar auf die Wünsche seines Gegenübers eingehen und ihn z. B. mit falschen Informationen versorgen, oder er reagiert einfach verärgert, weil er die unlauteren Absichten des Gesprächspartners erkennt.

Die Würfelwürfe bei der Anwendung einer sozialen Fertigkeit werden im Normalfall von der Spielleiterin **verdeckt** ausgeführt. Der Abenteurer weiß nicht, ob er sein Opfer überzeugt hat, oder ob es ihn durchschaut hat.

Bei der Anwendung sozialer Fertigkeiten darf das Rollenspiel selbst nicht vergessen werden. Die Spieler sollten anschaulich schildern, wie sie sich mit ihrem fiktiven Gegenüber auseinandersetzen. Mehr oder minder sinnvolles Verhalten kann die Spielleiterin immer durch Zuschläge oder Abzüge honorieren oder auch einmal ganz auf einen Erfolgswurf (oder einen Widerstandswurf) verzichten, wenn sich ein Spieler besonders ungeschickt anstellt oder besonders einfallsreich vorgeht. Wer die Situation lieber gar nicht ausspielen möchte, darf aber auch einfach würfeln.

Faktenwissen und
Sammeln von Informationen
Geistige und gelegentlich auch andere Fertigkeiten werden eingesetzt, um Informationen

Erfolgs- und Widerstandswürfe mit Eigenschaften

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.

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

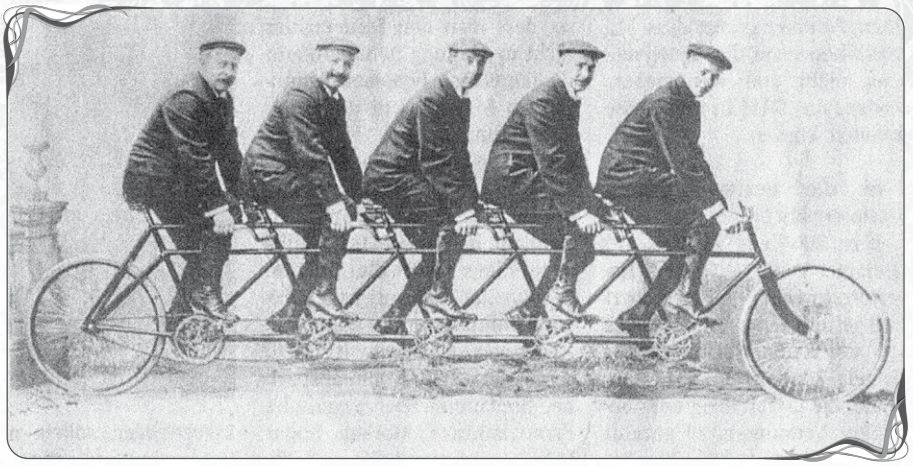
Die Spielleiterin würfelt jeweils verdeckt; im Falle eines **kritischen Fehlers** gibt sie dem Spieler irreführende Informationen, muss ihn aber gleichzeitig davon überzeugen, dass die Anwendung der Fertigkeit gelungen ist.

Abenteurer können auch **automatisch** Informationen erhalten, ohne dass der Spieler den Einsatz einer Fertigkeit ankündigen muss. Erkennt die Spielleiterin, dass ein Anwesender mit einer seiner Fertigkeiten oder mit einem Sinn etwas Wichtiges bemerken kann, kann sie insgeheim einen Erfolgswurf ausführen. Wenn dieser Wurf gelingt, erhält die Figur (sprich der Spieler) die betreffende Information.

Eine universelle Fertigkeit wird **nie** automatisch eingesetzt. Der Abenteurer beherrscht diese Fertigkeit einfach nicht gut genug, um dank ihr auf unvertraute oder versteckte Hinweise reagieren zu können.

Beispiel: Der Biologe Gustav Hämmerling geht in Gedanken versunken durch den Garten eines Freundes, um ihn durch das Tor am anderen Ende zu verlassen. Der Spieler macht keine Anstalten, eine Fertigkeit einzusetzen. Als der Abenteurer an einer blauweiß gesprenkelten Blume vorübergeht, macht die Spielleiterin trotzdem einen geheimen Erfolgswurf für die *Pflanzenkunde* Hämmerlings. Der Wurf gelingt kritisch. Die Spielleiterin teilt dem Spieler mit, dass der Biologe auf eine fremdländische Blume aufmerksam wird, die einsam in einer Ecke des Gartens sprießt. Dieses Gewächs ist hochgiftig und sollte hier eigentlich nichts zu suchen haben.





Wie kommt es, dass der Freund eine solche Blume in seinem Garten hat?

Wendet die Spielleiterin erfolglos eine Fertigkeit zum automatischen Sammeln von Informationen an, hindert dies den Spieler nicht daran, die Fähigkeit seines Abenteuers noch einmal bewusst anzuwenden, wenn er von allein auf die Idee kommt. Unabhängig von allen Umständen stehen einer Person aber **maximal zwei Erfolgswürfe** zu, um mit einer Fertigkeit eine bestimmte Information zu erhalten: **ein** geheimer Erfolgswurf bei automatischer Anwendung und **ein** verdeckter Erfolgswurf bei bewusster Anwendung.

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, Handwerk:Beruf, Landeskunde:Land*, *Mantik:Art der Wahrsagekunst*♭, *Scharfschießen:Waffe, 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*.

Hilfsfertigkeiten

In manchen Situationen beherrscht ein Abenteurer mehrere Fertigkeiten, die beim Erreichen eines Ziels nützlich sein können. Dazu muss die Leiteigenschaft der zur Unterstützung eingesetzten Fertigkeit erreicht oder übertroffen sein. Während die Spielleiterin letztlich entscheidet, welche Fertigkeit in der Situation entscheidend ist, darf der Spieler darauf hinweisen, dass er in Form anderer Fertigkeiten über unterstützende Kenntnisse und Fähigkeiten verfügt, die sich hier auswirken können. Für jede dieser **Hilfsfertigkeiten** erhält er einen **Zuschlag von +1** auf den Erfolgswurf der zum Tragen kommenden Fertigkeit. Die letzte Entscheidung, welche Fertigkeiten sie zur Unterstützung anerkennt, trifft wie immer die Spielleiterin.

> **Beispiel:** Neenadh el-Bedruwig, umtriebiger Händler in Luxor (*Fälschen+11, Gassenwissen+10, Geschäftstüchtigkeit+10*), ist in den Besitz eines Skarabäus gelangt, den er als gefälscht erkannt hat. Nun möchte er herausfinden, wer ihm diese Fälschung angedreht hat. Die Spielleiterin legt fest, dass er dazu mit *Gassenwissen* Informationen einholen muss. Neenadhs Spieler weist darauf hin, dass ihm seine *Geschäftstüchtigkeit* dies erleichtern sollte und seine eigene Kenntnis des *Fälschens* ihm zudem ermöglichen sollte, aufgrund des Fälscherstils einige der möglichen Verdächtigen auszuschließen. Die Spielleiterin hält beide Ideen für sinnvoll, und so legt Neenadh seinen EW:Gassenwissen mit einem Zuschlag von **+2** ab.

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).



Universelle Fertigkeiten

Außer den Figuren der Spieler beherrschen natürlich auch andere Bewohner der Welt von 1880 Fertigkeiten, oft sogar besser als wenig erfahrene Abenteurer. Ihre Erfolgswerte legt die Spielleiterin beim Entwurf eines Abenteuers oder auch spontan während des Spiels fest, wenn sie gebraucht werden. Manche Fertigkeiten beherrscht aber **jeder** Mensch mehr schlecht als recht. Die Erfolgswerte solcher **universeller Fertigkeiten,** die z. B. für Widerstandswürfe gegen Aktionen der Abenteurer gebraucht werden, findet man bei der Beschreibung der einzelnen Fertigkeiten. Diese Erfolgswerte besitzen auch die Abenteurer, wenn sie die betreffende Fertigkeit nicht eigens erworben haben. Universelle Fertigkeiten werden ebenso wie erlernte Fertigkeiten eingesetzt – mit einer Ausnahme: Kritische Erfolge sind nicht möglich. Ein Wurf von 20 ist zwar immer erfolgreich, hat aber keine anderen Auswirkungen als ein normaler Erfolg.

Die Sinne eines Abenteurers

Auch die Sinne besitzen einen Erfolgswert und werden im Spiel genauso eingesetzt wie Fertigkeiten. Sie dienen ausschließlich der Wahrnehmung von Phänomenen und erlauben es einem Abenteurer in der Regel nicht, ohne den Einsatz von geeigneten Fertigkeiten Schlussfolgerungen aus dem zu ziehen, was er wahrnimmt. Der Erfolgswurf ist nur dann

Fertigkeitsanwendung ohne Würfel?

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

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

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

nötig, wenn ein Phänomen nur subtil wahrnehmbar oder in einer Vielzahl von Reizen verborgen ist.

Ein **EW:Hören** ist sinnvoll, wenn in einem finsteren Haus ein leises Geräusch wahrgenommen oder in einer belebten Gaststube ein gedämpfter Schrei gehört werden soll. Ein **EW:Schmecken** kann dazu dienen, in einem starken Punsch ein außergewöhnliches Gewürz zu identifizieren (das man dann vielleicht noch mit einem **EW:Pharmakologie** oder ähnlichem identifizieren muss). Ein **EW:Sehen** ist angebracht, wenn in der Wüste am Horizont eine Reitergruppe auftaucht und der Abenteurer wissen will, um wie viele Reiter es sich handelt.

> **Beispiel:** Der Großwildjäger Heinrich Westmann (*Spurensuche+9, Sehen+8*) folgt seit geraumer Zeit der Spur einer Löwin, als die Dunkelheit hereinbricht. Die Lichtverhältnisse sind jetzt so schlecht, dass die Spielleiterin verdeckt vor jedem **EW:Spurensuche** einen **EW:Sehen** macht. Misslingt dieser Wurf, verliert Heinrich die Spur des Raubtieres – unabhängig von seinen Künsten als Fährtenleser.

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

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

Ein Abenteurer kann einen Erfolgswert von **+5** oder weniger (jedoch nicht **+0**) bei den Sinnen *Sehen* und *Hören* durch eine Brille bzw. ein Hörrohr ausgleichen. Diese Hilfsmittel erhöhen den Erfolgswert auf **+6**. Insbesondere braucht die Figur keine zusätzlichen Erfolgswürfe für ihre Sinne zu machen und kann Fertigkeiten, bei der es auf besonders gutes Sehen oder Hören ankommt, ungehindert einsetzen.

Beispiel: Sean MacIntyre (*Sehen+4*, mit Brille *Sehen+6*), Westmanns Begleiter, möchte die Jagd auf die Löwin noch nicht aufgeben und stöbert im Gebüsch herum. Ganz unvermittelt findet er die Raubkatze, die auch sofort auf ihn zuspringt. MacIntyre weiß sich nur noch durch einen Schuss aus seinem Karabiner zu helfen. Leider verfehlt er beim ersten Schuss mit einem kritischen Fehler. Ein Wurf von *4* gemäß S. 50 zeigt an, dass die Waffe fallen gelassen wurde, aber die Spielleiterin hält es den Umständen entsprechend für sinnvoller, dass der Schütze nicht das mit beiden Händen gehaltene Gewehr loslässt, sondern stattdessen die Kugel weit vorbei geht und der Rückstoß dem Forscher die Brille von der Nase schlägt. Vor dem zweiten Schuss muss MacIntyre sofort einen **EW:Sehen** ablegen – und versagt knapp mit einer gewürfelten *15*. Die Spielleiterin verhängt daher einen Abzug von **-4** auf seinen **EW:Angriff**, obwohl die Löwin sich (sehr zum Bedauern des kurzsichtigen Großwildjägers) praktisch direkt vor der Mündung seiner Waffe befindet.

Almanach des Könnens

Nachstehend werden die einzelnen Fertigkeiten und Fähigkeiten mit Ausnahme der reinen Waffenfertigkeiten in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. In Klammern hinter dem Namen der Fertigkeit steht der **Typ** (*körperlich*, *geistig*, *sozial*, *Kampf* oder *angeboren*); angeborene Fähigkeiten können nur zu Spielbeginn erlangt und nicht gesteigert oder im Spielverlauf gelernt werden! Unter dem Namen findet man zuerst fett gedruckt die **Leiteigenschaft** (bzw. einen Strich, falls es keine Leiteigenschaft gibt) und den Mindestwert in dieser Eigenschaft, den ein Abenteurer benötigt, um die Fertigkeit ohne Abzug einsetzen zu können. Außerdem wird hier auf zusätzliche Voraussetzungen hingewiesen, insbesondere auf andere Fertigkeiten, die man zuerst lernen muss. Es folgt der **Erfolgswert** einer Person, die die Fertigkeit gerade frisch erworben hat. Die Erfolgswerte, die ein Abenteurer bei Spielbeginn durch seinen Lehrplan besitzt, sind höher, denn er konnte in seinem bisherigen Leben bereits einige praktische Erfahrungen machen.

In der Form »**+X**« wird der Erfolgswert von Abenteurern vermerkt, die die Fähigkeit nicht eigens erlernt haben, sie aber als universelle Fertigkeit einsetzen dürfen. Fehlt diese Angabe, handelt es sich nicht um eine universelle Fertigkeit.

Manche Fertigkeiten wie *Körperbeherrschung* werden grundsätzlich nicht gegen andere Personen eingesetzt, so dass es hier kaum Anlass zu Widerstandswürfen geben kann. Für andere Fertigkeiten gibt es jeweils stichwortartige Hinweise, welche **Widerstandswürfe** typisch sind und wie ein leichter bzw. ein großer Vorteil aussieht, den ein Abenteurer durch erfolgreichen Einsatz der Fertigkeit erringt. Diese Anmerkungen dienen nur als Anhaltspunkte; in untypischen Situationen kann die Spielleiterin andere oder auch gar keine Widerstandswürfe zulassen. Werden mehrere Fertigkeiten aufgeführt, die bei Widerstandswürfen eingesetzt werden können, wählt die Spielleiterin entweder die zur Situation passende oder im Zweifelsfall die vom Opfer am besten beherrschte Fertigkeit aus.

Abrichten (sozial)
pA 61; Erfolgswert+8
Der Abenteurer kann ein Tier ausbilden, es dressieren und ihm spezielle Tricks beibringen. Da sich die Fähigkeiten und der Charakter von Tierarten unterscheiden, wird *Abrichten* als Spezialisierungsfertigkeit (s. S. 63) für jede Gruppe ähnlicher Tiere getrennt erworben. Mögliche Gruppen sind z. B. *Affen, Bären, Elefanten, Greifvögel, Hunde, Pferde, Papageien* und *Rabenvögel*. Die Fertigkeit kann auch zum **Besänftigen** wilder Tiere der erlernten Untergruppe verwendet werden.

Zum *Abrichten* eignen sich vor allem Jungtiere, da diese in der Regel weniger Misstrauen gegenüber dem Halter zeigen als ältere Tiere. Die Ausbildung eines solchen Tieres dauert zwischen **6 und 9 Monaten.** Auch in der Zeit nach der Ausbildung muss der Halter sich intensiv mit dem abgerichteten Tier beschäftigen, mindestens etwa zwei Stunden alle drei Tage.

Die Prozedur des *Abrichtens* ist langwierig, kostet viel Geduld und viel Geld für Futter sowie Unterbringung des Tieres. Das eigentliche *Abrichten* ist **immer** eine Komplexe Anwendung der Fertigkeit mit einem Zielwert von **200**. Pro Monat ist ein Wurf möglich. Die genaue Dauer der Ausbildung ergibt sich also aus der notwendigen Zahl der Würfe. Bei einem kritischen Fehler scheitert das *Abrichten* – das Tier und der Abenteurer kommen schlichtweg nicht miteinander aus.

Auch später muss jedes Mal, wenn ein fertig abgerichtetes Tier eine spezielle Aktion durchführen soll, die nicht zu dessen üblichem Verhaltensrepertoire gehört oder die in einer ungewöhnlichen Situation zur Anwendung kommt, ein EW:Abrichten gelingen, damit das Tier die Anweisung wunschgemäß durchführt.

Man kann ein Tier für eine andere Person abrichten, die selbst nicht über *Abrichten* verfügt; diese muss mindestens die Hälfte der Abrichtzeit anwesend sein, damit das Tier sich

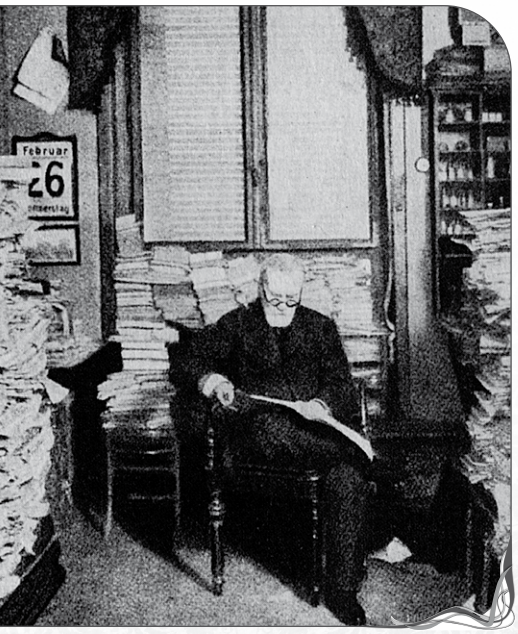
an sie gewöhnt. Beispiele sind ein persönlicher Kampfhund oder ein Kavalleriepferd.

Mögliche **Aktionen** abgerichteter Tiere sind z. B. Angreifen, einen Gegenstand apportieren, den eigenen Herrn begleiten und beschützen, einen Ort oder Gegenstand bewachen, einen Gegner bedrohen, auf Kommando herbeieilen, die Umgebung absuchen, eine Spur verfolgen, am Ort auf seinen Herrn warten oder allein nach Hause laufen. Die Anzahl der Tricks, die ein Tier lernen kann, liegt bei **In/10-2,** d.h. der durch 10 geteilte Wert der artspezifischen Intelligenz abzüglich 2.

Eine Spielerfigur kann, wenn sie den nötigen Zeit- und Geldaufwand zu leisten im Stande ist, mehr als ein Tier ausbilden, aber in Aktionsphasen immer nur **ein** Tier kontrollieren. Auf Reisen kann sie mehrere ausgebildete Tiere mit sich führen.

Abwehr (Kampf)
Gw01; Erfolgswert+12
Abwehr ist die Fertigkeit, sich gegen Nahkampf- und Handgemengeangriffe sowie gegen Wurfwaffen zu verteidigen.

Allgemeinbildung (geistig)
In21; Erfolgswert+8 »+3«
Allgemeinbildung steht für all das Wissen, das keinem der von anderen geistigen Fertigkeiten erfassten speziellen Gebiete zuzuordnen ist oder zu dessen elementaren Grundlagen zählt. Es beinhaltet Alltagserfahrungen, einfachste Grundlagen von Naturwissenschaft und Technik, allgemeines historisches Wissen sowie Informationen über Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens. *Allgemeinbildung* beruht in erster Linie auf angesammeltem Schulwissen sowie auf Erfahrungen, die eine Person eher zufällig gemacht hat. Die Spielleiterin kann auf der Basis von Vorgeschichte und Hintergrund eines Abenteurers entscheiden, ob diesem ein EW:Allgemeinbildung zum Erlangen einer speziellen Information zusteht.



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

> **Beispiel:** Claudia Berendts arbeitet als Kolumnistin für die Vossische Zeitung, so dass sie ihre Fertigkeit *Allgemeinbildung* auf jeden Fall anwenden darf, wenn es um Informationen über Personen des öffentlichen Lebens geht, deren Namen des öfteren in den Schlagzeilen auftauchen, auch wenn es manchmal nur auf der zweiten Seite ist. Würde sie statt dessen nach Informationen über seltene Mondperlen oder historische Ereignisse im Italien des 15. Jahrhunderts suchen, wäre wohl eher ein Wurf auf *Archivwesen* angemessen, den sie dann im Archiv der Zeitung durchführt.

Anspornen (Kampf)
pA61, *Kampftaktik*; 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, beherrscht, erhält umgehend **+10** auf den Handlungsrang. Wer keine AP mehr hat, kann 60 Sekunden lang ohne Abzüge kämpfen. Wer noch AP hat, erhält zudem 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.

Anthropologie (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Mit *Anthropologie* kann ein Abenteurer bestimmen, welchem Kulturkreis ein Mensch angehört, und er weiß, welche religiösen Anschauungen in diesem Kulturkreis vorherrschen und wie die Sitten und Gebräuche aussehen, an die sich ein typischer Vertreter dieser Kultur hält. Diese generellen Einschätzungen müssen allerdings nicht unbedingt auf den spezifischen Menschen zutreffen, mit dem der Anthropologe gerade zu tun hat.

> **Beispiel:** Georg Hauser, Anthropologe aus Leidenschaft, befindet sich auf einer Forschungsreise in Indien und ist zu Gast im Hause eines reichen Mannes. Dort bemerkt der Forscher einen jungen Inder aus – soviel sagen ihm seine *Anthropologie*-Kenntnisse auf jeden Fall – offensichtlich niederer Kaste, der mehrfach versucht, mit ihm Kontakt aufzunehmen. Er wird jedoch jedes Mal von den Dienern seines Gastgebers daran gehindert und schließlich als unerwünschter Störenfried vertrieben. In diesem Moment gelingt Hauser ein EW:Anthropologie, und ihm fallen Zeichen auf, die der Mann trägt und die ihn als Angehörigen einer Sekte ausweisen, die nur Brahmanen (die höchste Kaste) aufnimmt! Hauser entschließt sich herauszufinden, was es mit diesem Mann auf sich hat.

Ist ein Abenteurer mit einer Kultur besonders vertraut, was aus seinem Hintergrund ersichtlich sein sollte, kann die Spielleiterin zusätzliche EW:Anthropologie zugestehen, bei deren Gelingen der Spieler weitere, weniger offensichtliche Informationen über diesen Kulturkreis oder das beobachtete Individuum erhält.

Einem beobachteten Individuum steht eventuell ein **WW:Schauspielern** oder auch ein **WW:Verkleiden** zu, wenn es den Beobachter bewusst verwirren oder täuschen möchte.

Archäologie (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Mit dieser Fertigkeit lassen sich Bauwerke und Artefakte untergegangener Kulturen identifizieren und restaurieren sowie die Echtheit bzw. der Wert einzelner Stücke bestimmen. Ein Archäologe ist zudem in der Lage, eine Ausgrabung zu organisieren, angefangen von der Anheuerung von Erdarbeitern bis zur Erledigung bürokratischer Formalitäten, wobei ihm jedoch auch andere Fertigkeiten nützlich sein können. Durch seine Schulung kann er insbesondere in vielen Fällen bestimmen, an welchen Stellen sich eine Ausgrabung überhaupt lohnt.

Anhand von Ausgrabungsobjekten lässt sich mit *Archäologie* feststellen, wie alt eine Kultur ist, ob es sich um Jäger oder Sammler handelte, wie die Menschen wohnten, welcher Art von Religion sie anhingen, welche sozialen Gepflogenheiten sie hatten und ähnliches.

Beispiel: Dr. Stuart Pierson (*Archäologie+11*) wird in einem kleinen oberägyptischen Dorf von einem Mann eine „echt antike Kostbarkeit“ angeboten, und er versucht, die Echtheit des Pferdekopf-Amuletts zu bestimmen. Die Spielleiterin würfelt verdeckt mit einem W20 eine *9*. Das Gesamtergebnis reicht für ein Gelingen gerade aus. Pierson erhält damit die Information, dass das Stück tatsächlich echt ist. Wäre der Erfolgswurf misslungen, hätte er nichts über die Echtheit sagen können. Bei einem kritischen Fehler hätte er den Schmuck sogar irrtümlich für eine plumpe Fälschung gehalten.

Handelt es sich bei einem Artefakt um eine Fälschung, schätzt die Spielleiterin ab, wie hoch der Erfolgswert des Fälschers für die Anfertigung des Artefaktes war (sofern sie diesen nicht von vornherein festgelegt hat) und macht dann einen **WW:Fälschen** gegen den Erfolgswurf des Archäologen. Gelingt dieser Widerstandswurf, weiß letzterer immer noch nicht sicher, ob es sich um eine Fälschung handelt, wird aber zumindest den Verdacht hegen, dass das Artefakt eventuell nicht authentisch ist.

Archäologie ist eine Vorteilsfähigkeit (s. S. 63). Die „klassische“ Archäologie versteht sich hauptsächlich als griechisch/römisch orientierte Wissenschaft. Wer sich mit anderen (älteren) Kulturen beschäftigt, gibt sich oft einen Namen, der mit dem studierten **Kulturkreis** in Verbindung steht. Ein gutes Beispiel ist der **Ägyptologe**, der sich mit Kultur, Sprache und Artefakten Altägyptens beschäftigt.

Archivwesen (geistig)
In31; Erfolgswert+8 »+3«
Diese Fertigkeit umfasst die Auswertung schriftlicher Informationen, wie sie in Büchereien, Zeitungsarchiven und Polizeiakten vorliegen. Die Figur weiß, wie sie bei einer systematischen Recherche vorgehen kann, und wo sich eine Suche eventuell lohnt. Gelingt ein **verdeckter** Erfolgswurf für diese Fertigkeit, kann die Spielleiterin Tipps geben, an welchem Ort eine Information eventuell erhältlich ist. Allerdings benötigt der Abenteurer einen weiteren Erfolgswurf, um dort die entsprechenden Bücher oder Textstellen zu finden. Der erste Erfolgswurf entfällt, wenn die Spieler von allein auf die Idee kommen, an der richtigen Stelle zu suchen.

Die Spielleiterin bestimmt, in welchen Abständen ein Wurf für *Archivwesen* gemacht werden darf – passend zur Schwierigkeit, eine bestimmte Information zu finden und zur Größe der Schriftensammlung, die durchsucht werden muss. Eine Rolle spielt auch, wie gut die Sammlung sortiert ist. Vor allem bei größeren Bibliotheken müssen die Spieler angeben, wie die Abenteurer vorgehen. Sie müssen festlegen, unter welchen Stichworten oder Fachgebieten gesucht werden soll. Eine falsche Wahl bedeutet, dass die Suche nach Informationen auf jeden Fall ergebnislos bleibt.

Unter Umständen steht einer Spielerfigur nur **ein** Versuch zu, eine bestimmte Information zu finden, wenn sie sich nur in einem einzigen Buch oder Zeitungsartikel verbirgt. Bei einem misslungenen Erfolgswurf hat der Abenteurer die wichtige Stelle einfach überlesen und ist dann (irrtümlich) der Meinung, dass dieses Buch nichts Wichtiges enthält.

Beispiel: Die Geschäftsräume von Martin Gebauer stehen in Flammen. Karl Sandemann, ein Regierungsbeauftragter, stürzt in das Büro, um die Akten zu sichern, die den Beweis für die Verwicklung des Unternehmers in großangelegten Alkoholschmuggel liefern würden. Er betritt den Raum und sieht sich mehreren Aktenschränken gegenüber. Im Flur stürzt die Decke ein, der Rauch wälzt sich immer dichter durch das Gebäude. Sandemann wirft einen kurzen Blick in jeden Schrank, und sein EW:Archivwesen gelingt. Er findet heraus, dass der Aktenschrank am Fenster mit hoher Wahrscheinlichkeit die gesuchte Information enthält, da die Papiere in der obersten Schublade sich mit Rechnungen und Schiffspapieren beschäftigen. Kurzentschlossen kippt Sandemann den Schrank aus dem Fenster und schafft so die Grundlage für einen Prozess gegen den ehrenwerten Herrn Gebauer.

Gregory Pittersburgh, angehender Versicherungsdetektiv, erhält den Auftrag herauszufinden, ob es sich bei dem Untergang des Dampfers *Bloody Mary* an der irischen Küste tatsächlich um einen Unfall gehandelt hat. Durch seine Beziehungen verschafft er sich zunächst Zugang zum Archiv einer Dubliner Zeitung und durchforstet dann die Ausgaben der letzten drei Jahre. Der Spieler legt fest, dass er sich für alle Artikel interessiert, die mit Schiffsunfällen zu tun haben. Es gibt drei wichtige Informationen in diesen Zeitungen. Der erste EW:Archivwesen gelingt, und Gregory erfährt, dass es in dem Küstenabschnitt mehrfach zu Havarien gekommen ist, bei denen die gesamte Besatzung umgekommen ist. Der zweite EW:Archivwesen misslingt, und Gregory erfährt nicht, dass immer die *Seamaiden* das Schiff war, das als erstes die Unglücksstelle erreichte. Für die dritte Information steht Gregory kein Erfolgswurf zu, da sie nicht in direktem Zusammenhang mit Schiffsunfällen steht: Kapitän Grimson, der Eigner der *Seamaiden*, hat in der Nähe der Küste einen kleinen Turm erbaut (auf dem er regelmäßig ein falsches Leuchtfeuer entzündet, um Schiffe auf das Riff zu locken.)

In Großbritannien und den USA verfügen die öffentlichen Bibliotheken (Public Libraries) über einen Freihandbestand; wissbegierige Abenteurer können hier in Büchern blättern, bevor sie sich zum Ausleihen entscheiden. Die deutschen Volksbüchereien lassen den Benutzer dagegen nur an den Katalog heran, anhand dessen er Bücher zum Ausleihen an der Theke auswählen kann. Alte und wertvolle Folianten und Urkunden bekommen Abenteurer im Normalfall nicht ausgehändigt. Im günstigsten Fall dürfen sie im Beisein eines Bibliothekars oder Archivars Einsicht in derartige Dokumente nehmen.

Athletik (körperlich)
St31; Erfolgswert+6
Der Abenteurer hat seine Muskulatur durch mühsames Krafttraining aufgebaut. Dadurch hat er gelernt, seine Körperkraft bei kurzzeitigen Anstrengungen effektiver einzusetzen.

Wenn sich zwei Personen im Wettbewerb ihrer rohen Gewalt messen (etwa im Armdrücken), wird dies in der Regel durch Erfolgs- und Widerstandswürfe mit dem Erfolgswert **+(St/10)** gehandhabt. Abenteurer mit *Athletik* dürfen stattdessen ihren Erfolgswert in dieser Fertigkeit einsetzen.

Scheitert ein Abenteurer, der *Athletik* beherrscht, an einem PW:Stärke oder einem Kraftakt, darf er anschließend noch einen EW:Athletik versuchen. Gelingt dieser, darf er einen zweiten PW:Stärke (oder Kraftakt) würfeln und sich das bessere der beiden Ergebnisse aussuchen. Ausnahme ist hierbei ein Wurf von **100** beim ersten Prüfwurf, der auch mit athletischem Können nicht ausgeglichen werden kann. Gelingt der EW:Athletik kritisch, ist der zweite Prüfwurf (Kraftakt) automatisch erfolgreich. Bei einem kritischen Fehler hingegen zerrt sich der Abenteurer einen Muskel, verliert dadurch **1W6 AP** und kann 2W6 Tage keinerlei Fertigkeiten einsetzen, bei denen

Stärke die Leiteigenschaft ist (*Athletik, Boxen, Klettern, Springen*); Waffen mit Leitfertigkeit Stärke (*Degen, Keule, Säbel*) führt er in dieser Zeit mit **-2**.

Ausweichen (Kampf)
Ge01; Erfolgswert+12
Ausweichen gestattet es dem Abenteurer, weitgehend unverletzt zu bleiben, wenn er beschossen wird.

Ballon fahren (körperlich)
In31; Erfolgswert+12
So mancher abenteuerlustige Geselle wagt sich in der Welt von 1880 mit einem Heißluftballon in die Lüfte. Ein Ballonfahrer muss in verschiedene Luftschichten auf- und absteigen, um eine für ihn günstige Windrichtung nutzen zu können, und ist deshalb nur sehr bedingt in der Lage, seine Fahrtrichtung frei zu wählen. Durch den Einsatz seiner Fertigkeit kann er jedoch zumindest bestimmen, welchen Ort er mit einiger Wahrscheinlichkeit erreichen wird, wenn er an einem vorgegebenen Startpunkt aufsteigt. Während der Fahrt selbst bestimmt meist das Glück, in welche Richtung es geht.

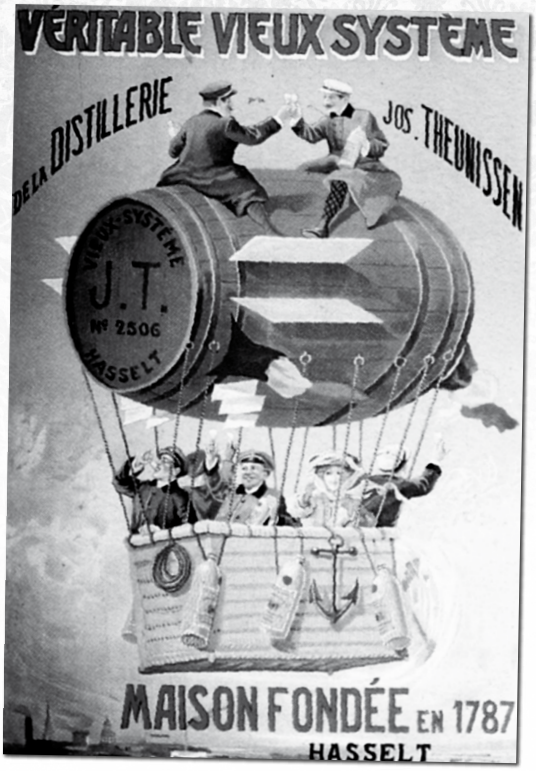
Ein Ballonfahrer ist mit der Handhabung seines Fahrzeugs vertraut. Er weiß, wie er das Feuer unter der Ballonhülle kontrolliert, und unter normalen Umständen ist während der Fahrt nur bei absichtlichen Richtungsänderungen ein Erfolgswurf nötig. Himmelskunde und Mathematik sind nützliche Hilfsfertigkeiten. Ein misslungener Wurf kann bedeuten, dass der Ballonfahrer zuviel Ballast abgeworfen oder nicht mit dem Brennmaterial hausgehalten hat und so seine weitere Manövrierfähigkeit eingeschränkt ist.

Die Geschwindigkeit eines Ballons hängt nur vom Wind ab, und unter günstigen Umständen bewegt er sich mit **B48**. Es lassen sich auch höhere Geschwindigkeiten erreichen; dann herrschen allerdings schon sturmähnliche Verhältnisse, die den Ballon in ernsthafte Gefahr bringen können und gelegentliche Erfolgswürfe erforderlich machen. Eine Ballonwettfahrt kann man ähnlich wie beim Rudern entscheiden (*s. Boot steuern*).

Bei der **Landung** entscheidet auf jeden Fall ein Erfolgswurf, ob der Ballonfahrer das Fahrzeug sanft aufsetzt, an Baumkronen hängen bleibt oder in einer Schlammgrube landet. Je nach den Umständen, insbesondere der augenblicklichen Windgeschwindigkeit und der Bodenbeschaffenheit, können die Folgen einer misslungen Landung komisch bis drastisch sein. Bei einem **kritischen Fehler** bei der Landung wird der Ballon auf jeden Fall schwer beschädigt oder durch Feuer vernichtet.

Auch wenn ein Ballon **aufsteigt**, muss ein Erfolgswurf gemacht werden, auf den die Spielleiterin unter besonders günstigen Umständen verzichten kann. Die Folgen eines misslungenen Starts sind meist nicht so drastisch wie bei der Landung, obwohl es passieren kann, dass der Ballon versehentlich einmal ohne Besatzung davonschwebt.

Der Ballonfahrer ist auch in der Lage, die Sicherheit und Zuverlässigkeit eines Ballons richtig einzuschätzen, sofern der **verdeckt** ausgeführte Erfolgswurf gelingt. Er benötigt grundsätzlich die Unterstützung von weiteren Personen, um sein Fahrzeug startklar zu machen bzw. es nach der Landung wieder abzutransportieren. Ballons werden besonders im Krieg des öfteren als Beobachtungsplattformen benutzt und sind in diesem Fall mit Seilen über eine Winde fest mit dem Boden verbunden.



Beredsamkeit (sozial)
pA61; Erfolgswert+8 »+3«
Mit *Beredsamkeit* kann ein Abenteurer seinen Gesprächspartner emotional vom eigenen Standpunkt überzeugen, von sich einnehmen oder zu einer Handlung überreden. Ein erfolgreicher Einsatz der Fertigkeit erweckt beim Gegenüber den Eindruck, dass es sich bei dem zungenfertigen Abenteurer um einen sympathischen Menschen handelt, dem man einfach Glauben schenken muss. *Beredsamkeit* wird daher oft benutzt, um beim ersten Kontakt mit einem Fremden „das Eis zu brechen". Anderen Personen steht ein **WW:Menschenkenntnis** oder auch ein **WW:Beredsamkeit** zu, wenn sie zu etwas überredet werden sollen, das ihren Grundüberzeugungen oder ihrem Eigeninteresse zuwiderläuft. Der Gesprächspartner kann so bemerken, dass er mit kunstvollen, aber leeren Worten abgespeist wird, und reagiert eventuell beleidigt oder verärgert.

Beredsamkeit lässt sich auch bei Reden vor größeren Menschenmengen anwenden, um diese zu beeindrucken, anzustacheln oder zu beruhigen. Allerdings ist die Gefahr, die dem Redner bei Fehlern droht, auch meist sehr viel handfester: von faulen Tomaten bis zu massiven Pflastersteinen reicht die Palette. Auch einer Menschenmenge steht ein Widerstandswurf zu; wie bei unbedeutenden Passanten kann die Spielleiterin hierfür den universellen Erfolgswert für *Menschenkenntnis* benutzen. Sie kann ihn aber auch noch niedriger ansetzen, da Menschenmassen oft leichter emotional zu beeinflussen sind als Einzelpersonen.

Beispiel: Graf d'Agolfin befindet sich im Gespräch mit dem Journalisten Robert Vanguard. Der Graf ahnt nicht, dass sein Gast ihn unter Einsatz von *Beredsamkeit* mit einem interessanten Gespräch in der Bibliothek festhalten will. In der Zwischenzeit durchwühlen die Komplizen des Journalisten in den Privatgemächern des Grafen dessen Papiere.

Der Graf ist ein sehr misstrauischer Mensch, gerade gegenüber Journalisten, da diese ihn schon mehrfach illegaler Geschäfte bezichtigt haben. Die Spielleiterin setzt daher d'Agolfins *Menschenkenntnis* gegen die *Beredsamkeit* Vanguards ein. Solange der Journalist einen großen Vorteil erringt, kann er seinen Gesprächspartner fesseln; Erfolgs- und Widerstandswurf werden alle 10 min wiederholt.

Beim ersten Mal gelingt Vanguards EW:Beredsamkeit, und der WW:Menschenkenntnis des Grafen misslingt. Nach 10 min unterläuft dem Journalisten jedoch ein kritischer

Fehler. Er verspricht sich und macht eine Bemerkung über seine Freunde. Der Graf horcht sofort auf, da er bis jetzt angenommen hat, sein Gast sei ohne Begleitung gekommen. Die Schlussfolgerung ist klar, und plötzlich blickt der Journalist in die Mündung eines Derringers, der wie durch Zauberei (oder *Fingerfertigkeit*) in der Hand d'Agolfins erschienen ist!

Bergsteigen (körperlich)
Gw61; Erfolgswert+12
Bergsteigen ist keine typische Fertigkeit in der Welt von 1880, aber die Abenteurer können bei Hochgebirgstouren Bergführer anheuern, die über die nötigen Kenntnisse verfügen und ihre Seilschaft anführen. Sie wählen den Weg aus, klettern voran, schlagen Haken in die Wand und sichern die Gruppe mit Seilen. Die verfügbaren Hilfsmittel sind aber noch primitiv, so dass mit *Bergsteigen* nur nicht zu steile Wände mit genügend vielen Griff- und Standmöglichkeiten überwunden werden können. Für die Dauer der Klettertour setzt jedes Mitglied der Seilschaft *Bergsteigen* mit dem halben (abgerundet) Erfolgswert des Bergführers ein – es sei denn, es beherrscht die Fertigkeit selbst.

Bei einem Hochgebirgsabenteuer kann die Spielleiterin eine oder mehrere vorgesehene Routen mit verschiedenen schwierigen Stellen entwerfen. EW:Bergsteigen können bereits bei der Auswahl der leichtesten Route helfen. Unterwegs werden den Mitgliedern der Seilschaft an problematischen Stellen **EW:Bergsteigen** abverlangt. Zuschläge und Abzüge charakterisieren den Schwierigkeitsgrad der Stelle. Misslingt der Wurf, gleitet der Bergsteiger aus und kann sich nicht mehr halten. In diesem Fall entscheidet ein **EW:Bergsteigen** für den Seilschaftsführer, ob die Haken halten, an denen der Gestürzte hängt. Je nach Planung der Spielleiterin kann der Pechvogel auch dann Schaden durch Abschürfungen und Prellungen erleiden, wenn er in die Seilsicherung stürzt und diese ihn hält.

Stürzt ein Mitglied einer Seilschaft, besteht auch für die anderen Absturzgefahr. Jeder Kletterer hat hierbei die Wahl, zu halten oder sich zu retten. Hierbei wird die folgende Prozedur nacheinander für jeden Bergsteiger angewendet, der durch das Missgeschick seines Kameraden in Gefahr gerät, abzustürzen. Üblicherweise ist dies zunächst der Kletterer, die direkt über das Seil mit dem Abstürzenden verbunden ist. Dies kann auch die Kletterer vor und hinter dem Pechvogel betreffen. Schneidet sich dieser nicht los, ist der Nächste an der Reihe usw., bis es jemandem gelingt, den Sturz aufzuhalten, oder bis alle zusammen mit meist tödlichen Folgen in die Tiefe stürzen.

Möchte ein Kletterer sich selbst retten, muss ihm ein PW:Gewandtheit gelingen. In diesem Fall konnte er ein Messer ziehen (sofern er eines bei sich trägt) und sich vom Seil losschneiden, an dem der glücklose Kletterer hängt. Misslingt dieser Prüfwurf oder will der Kletterer den Stürzenden halten, muss er sofort einen **EW:Bergsteigen** ablegen. Je bereits Stürzendem erschwert sich dieser Erfolgswurf um **-2**. Misslingt der Erfolgswurf, wird als nächstes mit einem **EW:Bergsteigen** (wiederum mit **-2** je Stürzendem) für den Seilschaftsführer überprüft, ob die Sicherung hält. Misslingt auch dieser Wurf, fällt der verhinderte Retter aus der Wand, und das nächste Mitglied der Seilschaft steht vor der Wahl, sich zu retten oder die Stürzenden zu halten.

Beschatten (körperlich)
Gw61; Erfolgswert+6 »+3«
Beschatten kann man eine andere Person im Straßengewimmel einer Stadt. Unauffällige Kleidung und Verhalten ist Voraussetzung für die erfolgreiche Anwendung dieser Fertigkeit. Der **verdeckte** Erfolgswurf ist jedes Mal neu zu machen, wenn die verfolgte Figur aus dem Sichtbereich des Verfolgers verschwindet (durch eine vorüberfahrende Kutsche oder wenn der Verfolgte um eine Ecke geht, in eine Straße einbiegt oder ein Geschäft mit mehreren Ausgängen betritt). *Beschatten* nutzt nichts in freier Natur; dort werden eher Tarnen und Spurenlesen zum Einsatz kommen.

Beim Beschatten spielt auch die **pA** eine Rolle. Ab **pA 61** erhält man **-1** auf den Wurf, ab pA 81 **-2** (nicht kumulativ). Dies kann durch *Verkleiden* (s. S. 91) aufgehoben werden.

Misslingt der Erfolgswurf, verliert der Abenteurer den Verfolgten (eventuell nur zeitweise) aus den Augen. Ähnlich wie bei sozial eingesetzten Fertigkeiten, steht dem Beschatteten in diesem Fall ein **Widerstandswurf** mit *Beschatten*, *Gassenwissen* oder *Sehen* zu, bei dessen Gelingen er den Verfolger bemerkt, seine Absichten **durchschaut** und dann den Spieß umdrehen kann. Möchte der Verfolgte einfach nur entkommen, gelingt ihm dies unter günstigen Umständen automatisch.

Zumindest stehen ihm ab jetzt auch **Widerstandswürfe** gegen **gelungene** EW:Beschatten zu, wenn es dem Verfolger überhaupt gelingt, sein Opfer wieder aufzuspüren. So könnte der Verfolgte z. B. selbst *Beschatten* einsetzen, um mit einem Trick zu verschwinden, oder auch *Springen*, um im letzten Augenblick auf einen abfahrenden Zug aufzuspringen, oder *Tarnen*, um sich in einen Hauseingang zu drücken, und dergleichen mehr. Sobald ein solcher Widerstandswurf gelingt, entkommt das Opfer endgültig.

Boot steuern (körperlich)
Gs31; Erfolgswert+12 »+3«
Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann ein Abenteurer ein Ruderboot oder kleines Segelboot fortbewegen und bei größeren Booten die Bemühungen mehrerer Ruderer oder Matrosen koordinieren. *Boot steuern* ist eine Vorteilsfertigkeit (s. S. 63). Der Spieler muss sich also entscheiden, mit welcher Art von Schiff oder Boot er besonders vertraut ist (in den meisten Fällen sollte die Unterscheidung zwischen Ruderboot, Segelboot oder Dampfbarkasse ausreichen). Die nicht gewählte Schiffsart beherrscht er dann mit **-4**.

Hat sich der Abenteurer für geruderte Boote entschieden, könnte er z. B. bis zu einem gewissen Grad eine antike Galeere steuern (falls er hierzu Gelegenheit hätte), ein Kanu fahren oder eine venezianische Gondel fortbewegen, hätte mit einer Segeljolle jedoch seine Schwierigkeiten. Der Erfolgswurf für *Boot steuern* wird, gleich ob für ein Segel- oder ein Ruderfahrzeug, nur in besonders kritischen Situationen gemacht.

In einem Boot mit mehreren Personen muss nur derjenige, der das Kommando hat (üblicherweise die Person mit dem höchsten Erfolgswert), einen Erfolgswurf machen. Misslingt das Manöver, gerät das Boot in Schwierigkeiten und wird unter besonders ungünstigen Umständen eventuell sogar kentern – z. B. wenn ein Rettungsboot in Gefahr gerät, von dem sinkenden Schiff mit in die Tiefe gerissen zu werden, oder wenn ein Segler in einem schweren Sturm versucht, den sicheren Hafen zu erreichen. Bei einem kritischen Fehler kippt das Boot auf jeden Fall um.

Für größere Segelschiffe benötigt man zum Steuern eventuell zwei oder mehr Segler und zusätzlich noch Matrosen. Auch hier muss im Normalfall nur der Segler Erfolgswürfe machen, der das Kommando hat. Manchmal sind aber auch andere Segler, die vom Kapitän mit besonders schweren Aufgaben betraut werden (z. B. dem Einholen eines losgerissenen und scharf im Wind flatternden Topsegels), zu Erfolgswürfen gezwungen.

Beispiel: Die Ruderer zweier Universitäten führen einen Wettkampf aus. Beide Parteien würfeln abwechselnd Erfolgs- und Widerstandswürfe, wobei die Partei mit dem gewandteren Steuermann beginnt. Die Würfe werden jede Minute gemacht, die die Boote unterwegs sind. Ein leichter Vorteil bedeutet, dass eine Mannschaft 1W6 m gegenüber dem gegnerischen Boot gutmacht (aufholt oder davonfährt), ein großer Vorteil bedeutet, dass die Mannschaft 2W6 m gewinnt. Ein kritischer Erfolg bringt 3W6 m, während die Mannschaft bei einem kritischen Fehler den Takt verliert und 1W6 m zurückfällt. Das Boot, das nach 5 Minuten die meisten Meter „gutgemacht" hat, hat gewonnen. Die Teilnehmer am Wettrudern sind Mannschaft A: *Boot steuern+7* (Ruderboote) und Mannschaft B: *Boot steuern+8* (Ruderboote).



	Mannschaft A	**Mannschaft B**
1. Minute	EW 16 + 7 = 23	WW 15 + 8 = 23
	WW nicht notwendig	EW 6 + 8 = 14
	(*Leichter Vorteil für Mannschaft A:* 1W6 = +4 m)	
	4 Meter	**0 Meter**
2. Minute	EW 20 + 7 = 27	WW 17 + 8 = 25
	WW nicht notwendig	EW 6 + 8 = 14
	(*Kritischer Erfolg für Mannschaft A:* 3W6 = +6 m)	
	10 Meter	**0 Meter**
3. Minute	EW 12 + 7 = 19	WW nicht notwendig
	WW 12 + 7 = 19	EW 18 + 8 = 26
	(*Großer Vorteil für Mannschaft B:* 2W6 = +4 m)	
	10 Meter	**4 Meter**
4. Minute	EW 11 + 7 = 18	WW nicht notwendig
	WW 8 + 7 = 15	EW 19 + 8 = 27
	(*Großer Vorteil für Mannschaft B:* 2W6 = +7 m)	
	10 Meter	11 Meter
5. Minute	EW 18 + 7 = 25	WW 19 + 8 = 27
	WW 17 + 7 = 24	EW 12 + 8 = 20
	(*Leichter Vorteil für beide Mannschaften A:* 1W6 = +6 m; B: 1W6 = +4 m)	
	16 Meter	**15 Meter**

Mannschaft A gewinnt diesen Wettkampf also knapp vor Mannschaft B.

Die Geschwindigkeit eines Wasserfahrzeugs hängt von vielen Faktoren ab, wie Windgeschwindigkeit, Strömung, Wellengang und Beladung. Als Faustregel bewegt sich ein Ruderboot mit leichter Beladung und einem Ruderer auf strömungsfreier See etwa mit **B4**. Pro zusätzlichem Ruderer erhöht sich diese Geschwindigkeit um **B4** bis zu einem Maximum von 5 Ruderern. Die Maximalgeschwindigkeit beträgt also bei fünf oder mehr Ruderern **B20**.

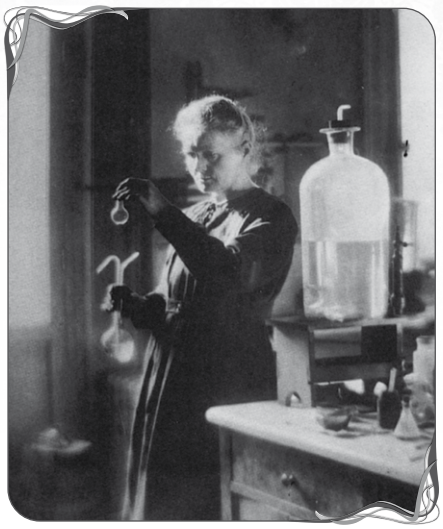
Bei einem Segelfahrzeug hängt die Geschwindigkeit von der Stärke des Windes, dessen Richtung und der Segelfläche ab. Ein kleines Segelboot mit einer Rumpflänge von bis zu 6 m, durchschnittlicher Beladung und unter mäßiger Brise hat etwa eine Geschwindigkeit von **B12**.

Buchführung (geistig)
In31; Erfolgswert+4
Ein Abenteurer mit Buchhalterkenntnissen ist in der Lage, Schwindeleien bei der Steuererklärung oder einer Geschäftsabrechnung aufzudecken. Er kann feststellen, mit welchen Waren ein Geschäftsmann zu tun hat und welche Schulden und Verpflichtungen er eingegangen ist. Mit *Buchführung* lässt sich auch Ordnung in die Unterlagen einer kleinen Firma oder eines Privatmannes bringen, um so überhaupt eine Chance zu bekommen, den Papieren Informationen zu entnehmen und Zusammenhänge zu erkennen. Hat ein Abenteurer Zugang zu allen Geschäftsunterlagen, kann er bei kleineren Firmen zusätzlich herausfinden, wie rentabel sie sind und wie sie sich zukünftig wahrscheinlich weiterentwickeln werden.

Mit *Buchführung* lassen sich umgekehrt die Bilanzen einer Firma fälschen. Nutzt ein Buchhalter seine Fähigkeiten zu diesem Zweck, wird erst dann gewürfelt, wenn sich ein Prüfer oder eine andere kundige Person intensiv mit diesen Unterlagen beschäftigt. Über die Entdeckung der Unkorrektheiten entscheidet zuerst ein EW:Buchführung. Scheitert der Erfolgswurf, ist die Bilanzfälschung selbst für Laien erkennbar. Andernfalls werden die Ungenauigkeiten nur entdeckt, wenn dem Prüfer ein WW:Buchführung gelingt.

Chemie (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Ein Abenteurer, der Chemie studiert hat, kann chemische Präparate wie Desinfektionsmittel, Explosivstoffe oder Säuren herstellen. Außerdem ist er in der Lage, unbekannte Substanzen

zu analysieren, wobei Fertigkeiten wie *Pharmakologie*, *Pflanzenkunde* oder auch *Naturkunde* zusätzlich von Vorteil sein können, um z. B. ein Gift zu identifizieren. Misslingt der **verdeckte** Erfolgswurf, erhält der Chemiker bei der Analyse keine eindeutiges Ergebnis bzw. die Synthese einer Substanz misslingt. Unterläuft dem Abenteurer bei der Synthese ein Fehler, bemerkt er dies nicht unbedingt sofort, sondern stellt es im Normalfall erst **bei Anwendung** der Substanz fest. Daher reicht es aus, wenn erst dann der **EW:Chemie** gemacht wird.



In fast allen – außer den einfachsten – Fällen benötigt der Abenteurer eine umfangreiche Sammlung von Chemikalien und ein entsprechend ausgestattetes Labor, um *Chemie* wirksam einsetzen zu können. Dies ist auch einer der Gründe, weshalb diese Fertigkeit fast nie automatisch angewendet wird. Wenn eine Person mittels *Chemie* an Informationen gelangen möchte, ist sie fast immer gezwungen, selbst aktiv zu werden.

Eidetik (angeboren)
Erfolgswert+4
Der Abenteurer besitzt ein eidetisches Gedächtnis und ist manchmal in der Lage, Szenen, Texte oder Bilder, die er einmal kurz gesehen hat, in einer solchen Art und Weise vor seinem geistigen Auge zu reproduzieren, dass er jedes Detail beschreiben kann. Er muss sich dazu allerdings etwa **1 Minute lang** konzentrieren. Bleibt nicht genügend Zeit, sollte die Spielleiterin den Erfolgswurf durch Abzüge erschweren. Es genügt nicht, den gesamten Text eines Buches gelesen zu haben, um sich dann eidetisch daran zu erinnern; der Abenteurer muss sich bewusst auf einzelne Seiten konzentrieren und das optische Bild in sich aufnehmen.

Eidetik wird zum Abfragen von Faktenwissen genutzt, und es gelten die entsprechenden Regeln. Insbesondere besteht die Möglichkeit des automatischen Einsatzes, wenn die Spielleiterin der Meinung ist, der Abenteurer könne sich eventuell detailliert an eine Szene erinnern, ohne sich ausdrücklich darauf konzentriert zu haben.

Beispiel: Während Gerhard Sartorius (*Eidetik+4*) einen interessanten Artikel in der Zeitung liest, diskutieren seine Freunde darüber, um wen es sich bei einem gewissen Adam Dalger handeln könnte, ein Name, den sie in den Unterlagen eines Geschäftsmannes gefunden haben. Die Spielleiterin erinnert sich, dass Gerhard vor kurzem in einem Buchladen war und dabei einen kurzen Blick auf die dort ausgestellten Bücher geworfen hat. In dem Regal stand auch ein Werk von Adam Dalger. Also würfelt sie für Gerhard einen geheimen EW:Eidetik. Es fällt eine *20*, und Gerhard macht gegenüber seinen verblüfften Freunden die Bemerkung, dass es sich um einen Privatdetektiv oder einen Kriminalschriftsteller handeln muss (der Titel des Werkes lautete *So löst man Kriminalfälle*).

Einbrechen (körperlich)
Gs31; Erfolgswert+6 »+0«
Ein Abenteurer mit dieser Fertigkeit kennt sich gut mit einfachen Schlössern aus und ist in der Lage, sie mit einem Dietrich zu öffnen, sofern der Erfolgswurf gelingt. Ein Bund mit Dietrichen verschiedener Größen und Formen gehört zum Handwerkzeug des professionellen Einbrechers. Jeder Versuch, ein Schloss auf diese Art zu öffnen, nimmt im Normalfall etwa **10 Minuten** in Anspruch, kann bei komplizierten Schlössern jedoch auch länger dauern. Zusätzlich ist ein Einbrecher recht geschickt, wenn es darum geht, mit der Brechstange und ähnlichem Werkzeug Fenster, Türen und sogar nicht zu stabile Safes aufzubrechen, und er weiß, mit welchen Gefahren er rechnen muss, angefangen bei Wachhunden und primitiven Alarmanlagen bis zu simplen Vorsichtsmaßnahmen beim Einbruch (Abblenden einer Lampe u.ä.).

Je nach Hintergrund des Abenteurers kann die Fertigkeit *Einbrechen* auch die Fähigkeit umfassen, Safes, Geheimkabinette und andere Verstecke für Wertsachen zu öffnen. **Geheimfächer** und Ähnliches entdeckt man mit der Fertigkeit *Suchen*; den Öffnungsmechanismus findet man manchmal gleich mit, manchmal kann ein EW:Einbrechen erforderlich sein, aber ebenso gut kann die Spielleiterin erwarten, dass die Abenteurer dank des Einfallsreichtums ihrer Spieler das Richtige tun – z. B. ein als Buch getarnten Hebel aus der Regalwand herausziehen oder fest auf eine auffällige Schnitzerei drücken.

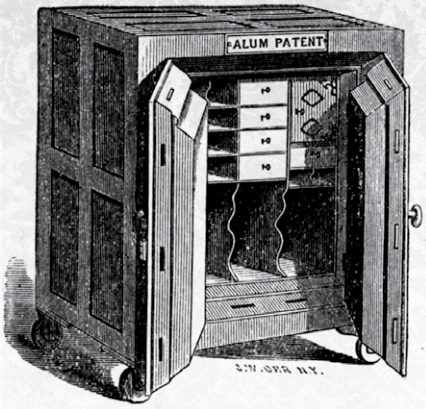
Safes lassen sich ohne Schlüssel bzw. ohne Kenntnis der Kombination auf drei Arten öffnen: durch die oben erwähnte mechanische Weise einschließlich eines EW:Einbrechen (nur bei schwächeren Konstruktionen), durch die klassische Methode mit einem EW:Sprengmeisterschaft oder mit der subtilsten Methode, die aus einem kombinierten Einsatz von *Einbrechen*, *Hören* und *Fingerfertigkeit* besteht. Letzteres ist jedoch nur etwas für erfahrene Profis, da in diesem Fall insgesamt drei Erfolgswürfe gelingen müssen.

Ein Einbrecher hat nur jeweils **einen Versuch**, ein Schloss zu knacken, eine Tür aufzubrechen, einen Geheimmechanismus zu entdecken usw. Misslingt der Wurf, übersteigt das Vorhaben seine Fähigkeiten, was eine andere Person nicht daran hindert, ihr Glück zu versuchen. Bei einem **kritischen Fehler** zerstört der Einbrecher sein Werkzeug, d.h. seine Brechstange oder seinen Dietrich, und eventuell auch das Schloss, so dass er auf jeden Fall Spuren hinterlässt. Beim Verwenden einer Brechstange macht er außerdem Lärm.

Die Fertigkeit *Einbrechen* kann auch dazu eingesetzt werden, Gegenstände zu „organisieren", die auf legale Weise nicht oder nur schwer erhältlich sind. Ein Einbrecher weiß, an wen er sich wenden kann, um spezielles Werkzeug oder Sprengstoff zu kaufen, ohne dabei der Polizei in die Hände zu laufen. Außer in seiner Heimatstadt ist für den eigentlichen Kauf oder die Kontaktaufnahme jedoch immer noch ein EW:Gassenwissen nötig.

Erste Hilfe (körperlich)
Gs31; Erfolgswert+6
Wer *Erste Hilfe* gelernt hat, ist in der Lage, fachmännisch Wunden zu verbinden, Blutungen zu stoppen, Brüche zu schienen und in geringem Maße auch Vergiftungen zu behandeln. Die **Direktversorgung** (also Rückgewinn von LP und AP) dauert in der Regel **1 min**.

Durch erfolgreiche *Erste Hilfe* erhält das Opfer **1W6 LP und AP** hinzu. Misslingt der Erfolgswurf, ändert sich am Zustand des Behandelten nichts; bei einem **kritischen Fehler** verliert er **1W6-3 LP und AP**. Bei einem **kritischen Erfolg** werden **1W6+2 LP und AP** geheilt. Die zusätzliche Anwendung der Fertigkeit *Medizin*



(s. dort) erhöht die Chancen, Wunden erfolgreich zu behandeln.

Erste Hilfe kann immer dann eingesetzt werden, wenn eine Person in einer zusammenhängenden Spielsituation wie einem Kampf, einem Unfall oder der Flucht aus einem brennenden Haus verletzt worden ist. Nur **eine** Person kann **einmal** versuchen, die erlittenen Wunden zu lindern. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Schaden auf einmal oder – z. B. im Kampf nach mehreren Treffern – mit verschiedenen Würfen erzielt worden ist. Wenn mehrere Leute versuchen, einen Knochenbruch zu schienen oder eine Brandwunde zu salben, richtet das nur noch mehr Schaden an! Durch *Erste Hilfe* kann ein Verwundeter nicht mehr LP und AP zurückgewinnen, als er in der zusammenhängenden Situation verloren hat, in der er sich seine Verletzungen zuzog.

Die obige Zahl an Lebens- und Ausdauerpunkten, die ein Abenteurer durch *Erste Hilfe* zurückerhält, geht davon aus, dass die Versorgung der Wunden **unverzüglich** geschieht. Vergeht mehr als eine halbe Stunde zwischen der Verletzung und dem Anwenden von *Erster Hilfe*, halbieren sich die zurückgewonnen LP und AP (abgerundet).

Beispiel: Nach durchzechter Nacht und viel zu kurzem Morgenschlaf will sich Otto Rothhauser die Zeitung holen, um sich über den Fortgang des Prozesses gegen seinen Studienfreund Ferdinand Hopf zu informieren. Unsicheren Schrittes stürzt er die Treppe hinunter und verliert 6 LP und AP. Seine Hauswirtin, die Witwe eines Medizinalrates, hört seine Schreie. Zum Glück hat sie als Mutter von sechs Söhnen genügend Erfahrung in *Erster Hilfe*, und ihr Erfolgswurf gelingt. Leider liefert der anschließende Würfelwurf nur 2, so dass Otto immer noch 4 LP und AP fehlen. Ziemlich mitgenommen, akzeptiert er die Einladung seiner Wirtin zum Frühstück („*Auf den Schreck brauchst Du erst mal einen Kaffee und etwas zwischen die Rippen, Jungchen!*“). Dabei passiert ihm das nächste Missgeschick: er schneidet sich mit dem Brotmesser in den Finger (-1 LP und AP). Die Witwe darf sich noch einmal als Samariterin betätigen, ihr Erfolgswurf gelingt erneut, und diesmal ergibt der 1W6-Wurf eine 4. Otto gewinnt dennoch nur den durch seine Messerkünste verlorenen LP und AP zurück, denn das Verbinden des Daumens hilft nichts gegen die angeknacksten Rippen.

Später wird Otto im Stadtwald von einem Reiter niedergeritten (-4 LP und AP), den er zusammen mit Freunden aufhalten wollte – es ist nun mal nicht sein Tag. Leider kann keiner der Gefährten *Erste Hilfe* leisten, und es vergeht eine Stunde, bis sie den Verletzten zu einem Arzt geschleppt haben. Wegen der Verzögerung gewinnt Otto trotz eines Wurfes von 5 nur 2 LP und AP zurück. Otto beendet den Tag mit schweren Blessuren und 6 LP und AP weniger als beim Aufstehen.

Ein Abenteurer kann *Erste Hilfe* auf sich selbst anwenden, wenn er bei Bewusstsein und in seinen Bewegungen nicht zu sehr eingeschränkt ist (so dürfte sich das Schienen des eigenen gebrochenen Armes extrem schwierig gestalten).

Erste Hilfe ist eine Vorteilsfertigkeit (s. S. 63); die Wahlmöglichkeiten sind Menschen oder Tiere. Wer zur Behandlung von Menschen ausgebildet ist, erhält **-4** auf den Umgang mit Tieren; ein Tierarzt erhält entsprechend **-4** bei der Behandlung von Menschen.

Fälschen (körperlich)

Gs61; Erfolgswert+6

Mit dieser Fertigkeit können Dokumente, Geld oder auch Unterschriften gefälscht werden. Allerdings benötigt der Fälscher verschiedene Hilfsmittel, und ihm muss ein Original zu Verfügung stehen, da sich sonst seine Erfolgsaussichten drastisch verringern.

Ein Erfolgswurf wird bei jeder Gelegenheit gemacht, bei der die Fälschung benutzt, vorgelegt oder genauer untersucht wird. Dabei werden Abzüge für die Art des nachgemachten Gegenstands und für die Umstände berücksichtigt, unter denen er hergestellt worden ist.

Abzüge auf einen Erfolgswurf addieren sich. Fälscht jemand einen Pass, und hat er keinen Zugang zu einem echten Dokument, muss ihm ein EW-11 gelingen. Hat der Fälscher überhaupt keine Vorstellung vom Aussehen des Originals, hat er natürlich keine Chance, eine brauchbare Fälschung anzufertigen. Für die Fälschung von Geld bedarf es einer umfangreichen Fälscherwerkstatt mit Druckerpressen und Gravurwerkzeugen. Für die Fälschung eines Stempels dagegen reichen vielleicht schon eine Kartoffel und etwas Siegellack.

-8	Es ist weder ein Original noch eine gute Abbildung zur Hand
-4	Es steht eine gute Abbildung (Fotografie) zur Verfügung
-6	Werkzeug oder Material sind mangelhaft
-5	Geld
-3	Pässe

Wird das gefälschte Dokument nur nachlässig inspiziert oder hat derjenige, der es prüft, keinen Grund zur Annahme, dass es sich eventuell um eine Fälschung handelt, genügt der einfache **Erfolgswurf** des Fälschers, der unter besonders günstigen Umständen sogar entfallen kann. Andernfalls steht dem Inspizierendem ein **Widerstandswurf** mit einer passenden Fertigkeit zu, z. B.: *Archivwesen*, *Buchführung*, *Gesetzeskunde* bei Dokumenten oder Geld, *Archäologie*, *Kunstverständnis* bei gefälschten Kunstgegenständen oder sogar *Allgemeinbildung*.

Fechten (Kampf)

Gw61, *Degen* oder *Florett*; Erfolgswert+5

Ein Fechter kann durch Körperhaltung und Stellung dem Gegner immer die Spitze seiner Waffe entgegenzuhalten. Auf diese Weise hat er mehr Möglichkeiten zum Zustechen oder auch zum Parieren. Hierzu muss man mit Degen oder Florett kämpfen und darf sich in diesem Fall zu Beginn jeder Runde entscheiden, ob man zusätzlich zu seinem normalen Angriff einen **zweiten Angriff** oder eine **Parade** mit der Waffe ausführen will.

Durch diese Fertigkeit werden Degen und Florett zu *schnellen* Waffen ❻, d.h. pro Aktionsphase ist ein Angriff möglich. Der zweite Angriff erfolgt allerdings als **EW:Fechten**, nicht als Wurf auf die eigentliche Waffenfertigkeit. Kritische Erfolge und Fehler haben dabei die üblichen Auswirkungen.

Eine Parade mit der Waffe nutzt dem Fechter nur gegen **einen** Gegner, den der Spieler vor dessen EW:Angriff festlegen muss. Erzielt dieser Angreifer einen Treffer, steht dem Fechter ein **WW:Fechten** zu, bei dessen Gelingen er nur **1 AP** verliert. Misslingt der WW:Fechten, steht dem Fechter immer noch der übliche WW:Abwehr zu.

Fingerfertigkeit (körperlich)
Gs61; Erfolgswert+6
Ein geübter Abenteurer kann Kunststücke mit Karten oder ähnlichen Hilfsmitteln vorführen, aber auch kleinere Gegenstände unauffällig verschwinden lassen oder austauschen.

Bei entsprechender Ablenkung eines Opfers und ausreichender Übung lässt sich Fingerfertigkeit auch dazu einsetzen, Taschendiebstähle zu begehen oder die Chancen beim Glücksspiel mit Karten oder Würfeln zu beeinflussen. Bei einem **Diebstahlsversuch** kann sich das Opfer stets mit einem **Widerstandswurf** gegen *Gassenwissen* oder *Tasten* wehren. Dieser Wurf wird auch dann ausgeführt, wenn der EW:Fingerfertigkeit misslingt, da wie im sozialen Umgang die Möglichkeit besteht, dass das Opfer die Absichten des Diebes **durchschaut**. Solange er nicht bemerkt wird, kann ein Abenteurer mehrmals versuchen, eine Person zu bestehlen. Bei einem **kritischen Fehler** bemerken allerdings nicht nur das Opfer, sondern auch mehrere Umstehende den Diebstahlsversuch.



Gelingt der Erfolgswurf beim **Glücksspiel**, kann der Abenteurer seine Erfolgsaussichten je nach Anzahl der Mitspieler um 10% bis 25% steigern. Bei einem misslungenen Versuch entscheidet ein **Widerstandswurf** des fähigsten Mitspielers gegen *Fingerfertigkeit* (er kennt die Taschenspielertricks) oder gegen *Sehen* darüber, ob der Betrugsversuch **durchschaut** wird. Bei einem **kritischen Fehler** wird allen Beteiligten sofort klar, dass der Abenteurer mogelt. Selbst bei geglücktem EW:Fingerfertigkeit steht einem **misstrauischen** Mitspieler oder Zuschauer eventuell noch ein WW:Sehen zu, um den Falschspieler zu durchschauen (wobei es immer noch eine andere Sache ist, ihm das Falschspiel auch nachzuweisen).

Fotografieren (geistig)
Gs11; Erfolgswert+8
Mit *Fotografieren* kann ein Abenteurer mit einem Fotoapparat saubere Aufnahmen machen und diese auch entwickeln. Ein Erfolgswurf ist nur unter schwierigen Umständen nötig. Steht dem Fotograf ein Labor zu Verfügung und wurde die Aufnahme unter optimalen Bedingungen gemacht (strahlender Sonnenschein, genügend Zeit, stillstehendes Objekt), gelingt die Entwicklung automatisch. Muss Magnesium zum Blitzen eingesetzt werden, ist bereits ein Erfolgswurf fällig.



Erfolgs- oder Widerstandswurf?

Wenn Personen ihre Fertigkeiten miteinander messen, ist nicht immer klar, wer den Erfolgs- und wer den Widerstandswurf würfelt. Typisch ist der Versuch eines Fälschers, eines seiner Werke einem Archäologen als „echt antik" anzudrehen. Eine eindeutige Regelung ist hier nicht möglich. Es gibt aber zwei Faustregeln, wer den Erfolgswurf würfeln sollte:

- die eher aktive Person,
- die Figuren der Spieler (wenn sie ankündigen, dass ihre Abenteurer die betreffende Fertigkeit aktiv einsetzen wollen).

Aber auch geheime Widerstandswürfe für die Figuren der Spieler können ratsam sein, wenn die Spielleiterin die Spieler nicht mit der Nase darauf stoßen will, dass es etwas Wichtiges zu entdecken gibt.

In besonderen Situationen kann es sogar dazu kommen, dass nacheinander erst die eine Partei und dann die andere einen Erfolgswurf würfelt. Wird einem Spieler-Archäologen eine Fälschung angeboten, aber der Spieler entschließt sich nicht, seinen Abenteurer das gute Stück genauer untersuchen zu lassen, würfelt die Spielleiterin insgeheim einen EW:Fälschen und einen WW:Archäologie. Angenommen, der Archäologe fällt auf die Fälschung herein, kommen dem Spieler vielleicht später Bedenken, und er lässt seinen Abenteurer den Kauf in der Ruhe des Hotelzimmers noch einmal sorgfältig untersuchen. Diesmal würfelt die Spielleiterin einen verdeckten EW:Archäologie, gefolgt von einem WW:Fälschen.

Die Fotoapparate der Welt von 1880 sind meist recht klobig und unhandlich, so dass es unpraktisch ist, sie auf weite Reisen mitzunehmen, wenn es sich nicht gerade um eine Expedition handelt, deren Hauptzweck das Fotografieren ist. Die Handhabung selbst ist dagegen relativ einfach. Die Erfolgswürfe dienen nur dazu, zu bestimmen, ob der Fotograf das richtige Material verwendet, das Licht richtig einschätzt und dementsprechend lange die Linse geöffnet hält und ob das Objekt lange genug bewegungslos verharrt.



Gassenwissen (sozial)
In21; Erfolgswert+8
Ein Abenteurer, der über Gassenwissen verfügt, ist mit dem Leben in den großen Städten der Welt vertraut – auch mit dessen Schattenseiten! Er weiß, wie man zu preiswerter Unterkunft kommt, in welchen Gesellschaftskreisen man Hilfe und Informationen zu einem bestimmten Problem findet, wo man sich amüsieren kann, welche Trinkgelder angebracht sind usw.

Der Abenteurer kennt sich vor allem auch im Milieu der Halb- und Unterwelt aus. Dies hilft ihm in entsprechender Umgebung bei der Kontaktaufnahme mit kriminellen Elementen, bei der Beschaffung von nicht allgemein zugänglichen Informationen und beim Einkauf von Gegenständen, die legal eventuell überhaupt nicht zu erwerben sind, z. B. Waffen oder Einbruchswerkzeug. Bei einem **kritischen Erfolg** knüpft er wertvolle Kontakte, kommt in den Besitz wichtiger Informationen oder erhält besonders gutes Werkzeug. In diesem Zusammenhang kann auch die Fertigkeit *Einbrechen* von Nutzen sein.

Im Normalfall steht einer angesprochenen Nichtspielerfigur ein **Widerstandswurf** (z. B. für *Gassenwissen* oder *Menschenkenntnis* oder In/10) zu, auch wenn der EW:Gassenwissen beim Nachforschen nach illegalen Informationen oder Gütern misslingt. Durchschaut ein gesetzestreuer Bürger die gesetzeswidrigen Absichten seines Gegenübers, der ihn z. B. in verschwörerischem Tonfall fragt, wo man denn hier *„etwas organisieren"* könne, macht er eventuell Schwierigkeiten. Vielleicht ist er aber auch zu eingeschüchtert oder gleichgültig, um zur Polizei zu gehen.

Fragt ein Abenteurer nur nach unverfänglichen Dingen oder hört er sich unauffällig nach Gerüchten um, kann die Spielleiterin auf den Widerstandswurf verzichten. Erkundigungen dieser Art erregen keine besondere Aufmerksamkeit, solange der Abenteurer nicht gerade an einen professionellen Kriminalbeamten, Geheimdienstmann oder Detektiv gerät. Bei einem **kritischen Fehler** kann der Abenteurer auch in solchen an sich harmlosen Fällen in Schwierigkeiten geraten, da seine Fragerei an die Behörden gemeldet wird und er mit einem unangenehmen Verhör rechnen kann.

Gassenwissen lässt sich ähnlich wie *Menschenkenntnis* dazu einsetzen, die Bestechlichkeit einer Person zu erkunden. Im Gegensatz zur *Menschenkenntnis* kann man hier jedoch zusätzlich ungefähr bestimmen, wie viel man bieten muss, um Aussicht auf Erfolg zu haben. **Durchschaut** der Gesprächspartner die Absicht der Figur, liegt es ganz im Belieben der Spielleiterin, was die Person unternimmt. Ist sie einer Bestechung nicht abgeneigt, rückt sie vielleicht einfach mit der Sprache heraus und nennt ihren Preis. Ist sie unbestechlich, reagiert sie abweisend oder meldet den Abenteurer gar an die Behörden.

Gerichtsmedizin (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Mit Hilfe der *Gerichtsmedizin* kann ein Abenteurer wesentlich genauer als ein normaler Arzt bestimmen, auf welche Weise ein Mensch (oder auch ein Tier) zu Tode gekommen ist, ob er auf natürliche oder unnatürliche Weise starb, was er vor seinem Tod zu sich genommen hat und wie lange der Eintritt des Todes zurückliegt. In günstigen Fällen kann ein Gerichtsmediziner auch Rückschlüsse auf die Tatwaffe und eventuell den Mörder ziehen (falls es sich um Mord handelt, was oft noch zu beweisen ist). Ist seit dem Tod des untersuchten Individuums ein größerer Zeitraum verstrichen, oder befindet sich die Leiche in einem besonders schlechten Zustand, wird der Erfolgswurf nach Ermessen der Spielleiterin durch Abzüge erschwert.

Ein Gerichtsmediziner kann vor Ort nur grobe Aussagen über Todesursachen und Zeitpunkt des Todes machen. Für seine Arbeit benötigt er entsprechende Einrichtungen wie Kühlkammern, dazu Werkzeuge und eventuell auch Assistenten. Gerichtsmediziner arbeiten im Normalfall für die Kriminalbehörden. Eine Spielerfigur mit dieser Fertigkeit wird diese meist dazu einsetzen, vor Ort zu bestimmen, woran und wann jemand gestorben ist, oder versuchen, den Autopsie-Bericht eines professionellen Gerichtsmediziners zu verstehen.

Hat ein Mörder versucht, den Tod seines Opfers als natürliches Ableben zu tarnen, indem er z. B. ein seltenes Gift verwendete, steht ihm ein **Widerstandswurf** mit der entsprechenden Fertigkeit gegen die Bemühungen des Gerichtsmediziners zu – bei einem Giftmord z. B. ein **WW:Pharmakologie**.

Geschäftstüchtigkeit (geistig)
In31; Erfolgswert+4
Durch den erfolgreichen Einsatz von *Geschäftstüchtigkeit* kann ein Abenteurer den Preis für Waren drücken, bei denen Feilschen möglich ist (nicht beim Fleischer oder beim Einkauf in einem Warenhaus oder nach einem Versandkatalog). Nützlich ist die Fertigkeit auch bei der Festlegung des Gehalts eines Bediensteten oder in ähnlichen Situationen. Jemand mit dieser Fertigkeit ist auch in der Lage, den

Wert von Gegenständen zu schätzen, sofern es sich um vertraute, allgemein erhältliche Waren handelt – ein altägyptischer Sarkophag kann von einem Geschäftsmann kaum geschätzt werden, ebenso wenig wie ein Sekretär aus dem 18. Jahrhundert oder ein Kriegsschiff ihrer königlichen Majestät.

Feilschen zwei Personen mit *Geschäftstüchtigkeit* gegeneinander, legen beide **konkurrierende Würfe** gegeneinander ab. Die Spielleiterin muss einzig bestimmen, wie weit ein Händler seinem Gegenüber entgegenkommen muss, wenn diesem ein leichter bzw. großer Vorteil gelingt. Jeder der beiden Geschäftspartner hat jederzeit die Möglichkeit, den Handel abzubrechen, wenn ihm das Geschäft nicht mehr lohnenswert erscheint. Jede Würfelrunde entspricht einem Durchgang, in dem beide Partner überlegen, wie weit sie mit ihrem Preis herauf- bzw. heruntergehen sollen. Es kann sich hierbei um Aktionsrunden (auf einem Markt) oder um Tage handeln (auf einer großen Konferenz um Handelskonzessionen). Will man einen Handel nicht ausspielen, erlangt ein Käufer oder Verkäufer einen Vorteil von etwa **10%** des normalen Preises, wenn ihm ein EW:Geschäftstüchtigkeit gelingt. Wer feilschen will, ohne *Geschäftstüchtigkeit* erlernt zu haben, tut dies mit **+(pA/20)**.

Beispiel: John Smith, britischer Kolonialbeamter auf Hochzeitsreise in Ägypten (*Geschäftstüchtigkeit+8*), versucht in Kairo eine Dahabije (eine Nilbarke) für eine romantische Fahrt den Nil hinauf nach Luxor anzumieten. Der erfahrene Reis (Kapitän; *Geschäftstüchtigkeit+12*) fordert 4000 Piaster (800 Mark), was John Smith (nicht ganz zu Unrecht) übermäßig teuer erscheint. Die Spielleiterin hat festgelegt, dass der Reis letztlich bereit ist, auf bis zu **60 %** des Preises herunterzugehen, und dass ein leichter (großer) Vorteil des Touristen den Preis um 10% (20%) drückt. Bei einem kritisch gelungenen EW:Geschäftstüchtigkeit, den er nicht kritisch abwehren kann, lässt er sich schließlich sogar auf **50 %** herunter handeln (unter lautem Lamentieren und Wehklagen); misslingt sein WW an dieser Stelle kritisch, gibt er praktisch sofort nach. Gelingt indes ein Wurf des Kapitäns kritisch und der WW des Hochzeitsreisenden misslingt kritisch, ist der Reis beleidigt und weigert sich, den Preis weiter zu senken (geschieht dies in der ersten Runde der Verhandlungen, bleibt es bei den ursprünglichen 4000 Piastern). Tritt keine der obigen Abbruchbedingungen ein, endet das Feilschen, sobald der Reis auf dem festgelegten Mindestwert angelangt ist oder John Smith entnervt aufgibt.

Geschichte (geistig)
In31; Erfolgswert+4
Im Gegensatz zu den Kenntnissen aktueller Geschichte eines Landes über *Landeskunde* bzw. *Allgemeinbildung* verleiht diese Fertigkeit umfassende Kenntnisse über die Geschichte eines Landes oder einer Region sowie geschichts- und wirtschaftspolitische Zusammenhänge der Weltgeschichte. Je weiter die zu erfragenden Geschehnisse von der Heimatregion des Abenteurers entfernt stattgefunden haben, desto höher sollten die Abzüge gemäß S. 41 ausfallen. Die Spielleiterin führt den Erfolgswurf **verdeckt** aus; misslingt dieser Wurf **kritisch**, steht es ihr frei, falsche oder fehlerhafte Informationen zu geben.

Gesetzeskunde (geistig)
In31; Erfolgswert+4
Mit *Gesetzeskunde* weiß ein Abenteurer, welche Strafen auf bestimmte Verbrechen stehen, welche Rechte ein Bürger hat, wie ein Gerichtsverfahren abgewickelt wird, welche Art von Beweisen vor Gericht zugelassen sind usw. Diese Kenntnisse lassen sich bedingt auch im Ausland anwenden, wenn der Spieler mit dem Hintergrund seiner Figur erklären kann, dass diese sich besonders mit den Gesetzen des Gastlandes beschäftigt hat.

Ein Abenteurer kann auch versuchen, Laien mit seiner *Gesetzeskunde* zu beeindrucken oder zu verunsichern, indem er „nach dem Gesetzbuch argumentiert", ähnlich wie es Ankläger oder Verteidiger im Plädoyer vor Gericht tun. Voraussetzung ist, dass sein Gegenüber nicht sicher ist, ob seine Handlungsweise (oder die des Abenteurers) mit dem Gesetz vereinbar ist. Dem Opfer einer solchen scheinjuristischen Argumentation steht ein Widerstandswurf zu, z. B. für *Menschenkenntnis*, *Gesetzeskunde*, *Allgemeinbildung* oder auch einfach auf Intelligenz/10. Die Konsequenzen werden ähnlich wie bei *Beredsamkeit* und anderen sozialen Fertigkeiten geregelt.

Beispiel: Manfred Lohmeyer, Angestellter einer Anwaltsfirma, begibt sich abends in das Büro des Maklers Sandemann (im Augenblick abwesend), um in dessen Akten Beweise für illegale Grundstücksverkäufe zu finden. Er trifft hierbei auf die Putzfrau Luise Schnitter, die ihm den Zugang zum Büro verweigern will. Lohmeyer holt seine Ausgabe von *Petermanns kleine Rechtskunde* heraus und erklärt Frau Schnitter, dass er aufgrund Paragraph 27b, Absatz 3 *„… das Recht habe, die Akten seines Klienten in Ausnahmefällen, welche durch Absatz 4 geregelt sind, einzusehen, sofern diesem oben genannten Klienten hierdurch keine Nachteile entstehen, die …"* Verwirrt verlässt Frau Schnitter das Büro (Lohmeyers Erfolgswurf und der WW:In/10 der Putzfrau sind beide gelungen, aber angesichts ihrer gesellschaftlichen Stellung wagt sie es nicht, verunsichert wie sie ist, dem feinen Herrn entgegenzutreten). Unten trifft sie den Nachtwächter Krause, froh, ihm vom Geschehenen berichten und ihre Verantwortung auf ihn abladen zu können. Dieser wittert sofort Gefahr, läuft nach oben und tritt Lohmeyer entgegen. Er lässt sich durch das Juristenkauderwelsch nicht im geringsten beeindrucken (der EW:Gesetzeskunde misslingt diesmal, und der WW:In/10 gelingt, so dass der Nachtwächter sofort bemerkt, was wirklich gespielt wird): *„Ich bin hier der Nachtwächter, und hier schnüffelt mir keiner rum!"* Herr Lohmeyer macht sich nun besser mit seinen eigenen Rechten vertraut, bevor er in Begleitung des bulligen Nachtwächters auf der Polizeistation ankommt. Wären EW:Gesetzeskunde und WW:In/10 gelungen, hätte Krause zwar keine rechtlichen Schritte gegen Lohmeyer eingeleitet, ihm aber trotzdem – Im Zweifel gegen den Eindringling! – das weitere Herumschnüffeln verwehrt. Nur bei misslungenem Widerstandswurf hätte er den Anwaltsgehilfen gewähren lassen.

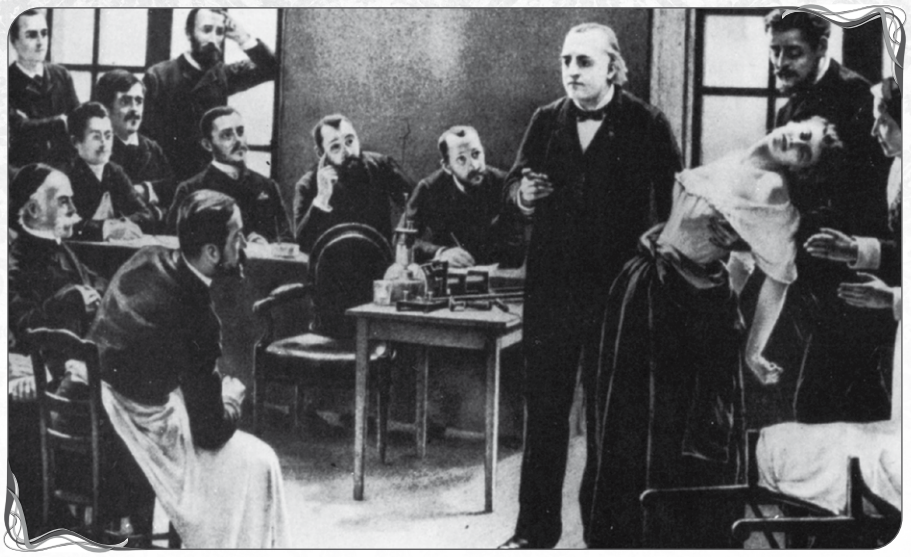
Gespann fahren (körperlich)
Gs21; Erfolgswert+12 »+3«
Der Abenteurer kommt mit den Zugtieren eines Gespanns zurecht und kann einen Wagen auch über schwieriges Gelände steuern. Die Fertigkeit befähigt den Anwender auch dazu, kleinere Reparaturen am Geschirr oder am Wagen durchzuführen. *Gespann fahren* ist eine Vorteilsfertigkeit (s. S. 63). Der Spieler wählt aus, mit welcher Art von Gefährt (z. B. Pferdekutsche, Ochsenkarren, Hundeschlitten) der Abenteurer besonders vertraut ist; auf alle anderen Typen erhält er **-4**.

Der Erfolgswurf wird nur in kritischen Situationen durchgeführt, wenn z. B. der Wagenlenker gezwungen ist, einem plötzlich auftauchenden Hindernis auszuweichen oder durchgehende Zugtiere zum Stehen zu bringen. Je nach Situation mögen hier Abzüge zur Anwendung kommen: Selbst der beste Hansom- oder Landau-Lenker dürfte Probleme bekommen, wenn er in der arktischen Wildnis einen Hundeschlitten lenken muss. *Abrichten* und *Tierkunde* können als **Hilfsfertigkeiten** dienen.

Bei einem **kritischen Fehler** stürzt das Gefährt um und wird noch 1W20 m mitgeschleift. Die Insassen des Wagens erleiden **1W6+1** schweren Schaden. Bei solch einem Unfall verletzt sich

ein Zugtier mit **70%** Wahrscheinlichkeit und ist anschließend nicht mehr in der Lage, den Wagen zu ziehen. Mit je **30%** wird die Kutsche entweder völlig zerstört oder so stark beschädigt, dass sich ihre Geschwindigkeit halbiert, bis sie wieder repariert wird. Ein Kutscher, der mit einem derart beschädigten Gefährt unterwegs ist, erhält **-4** auf alle weiteren Erfolgswürfe.

Die Geschwindigkeit eines Wagens hängt sehr von seiner Bauweise und Beladung ab. Ein schwer beladener Ochsenkarren hat eine Geschwindigkeit von etwa **B12**, ein Pferdebus in München dagegen vielleicht **B30**, während der Einspänner eines Arztes auf guten Wegen schon wie ein Reiter auf **B48** kommen kann.



Gute Reflexe (angeboren)
Erfolgswert+9
Normalerweise entscheidet ein **PW:Gewandtheit** (mit situationsbedingten Zuschlägen oder Abzügen), ob eine Spielerfigur einer unversehens auftretenden Gefahr (z. B. einer sich plötzlich unter ihm öffnenden Fallgrube) ausweichen kann. Ein Abenteurer mit guten Reflexen hat bessere Aussichten, instinktiv auf solche Ereignisse zu reagieren. Er erhält in allen derartigen Fällen einen **zusätzlichen Abzug** von **-30** auf seinen Prüfwurf.

Gute Reflexe helfen auch, wenn ein Abenteurer **überrascht** wird. Gelingt ihm ein EW:Gute Reflexe, leidet er nicht unter den Nachteilen überraschter Personen. Bei einem **kritischen Erfolg** kann er zudem einen nicht weiter als 3 m entfernten Gefährten ebenfalls zu einer sofortigen Reaktion veranlassen. Bei einem **kritischen Fehler** überreagiert die Figur in einer zur Situation passenden Form (z. B. sie stolpert und fällt zu Boden) oder hat in anderer Hinsicht Pech (z. B. blockiert in der Hast der Waffenhahn).

Gute Reflexe können nur eingesetzt werden, wenn der Abenteurer unvorbereitet auf eine unerwartete Gefahr stößt. Bei anderen PW:Gewandtheit erhält er keine Vorteile. Gute Reflexe haben deshalb auch keine Auswirkungen auf den Handlungsrang im Kampf. Ist der Abenteurer ahnungslos (wie z. B. bei einem Angriff durch *Meucheln*), hilft diese Fähigkeit ebenfalls nicht.

Handwerk (körperlich)
Gs11; Erfolgswert+12 »+5«
Handwerk steht als Sammelbegriff für jede Art von gelernter Fertigkeit, die in einer Haushaltsumgebung oder als Hobby zum Tragen kommen kann. Man lernt nie einfach *Handwerk*, sondern wählt beim Lernen der Fertigkeit jeweils eine **Spezialisierung** aus (s. S. 63): *Brauen, Haushaltskunde, Kochen, Nähen, Sticken, Schneidern, Schreinern, Töpfern, Weben* … In der Regel reichen die Kenntnisse für den Hausgebrauch; ab einem Fertigkeitswert von **+16** mag man sich aber auch als gewerblicher Handwerker mit guten finanziellen Erfolgsaussichten verdingen. *Handwerk* kann mehrfach gewählt werden und trägt dann jedes Mal eine neue Spezialisierung (neue Fachkenntnisse) ein.

Himmelskunde (geistig)
In21; Erfolgswert+4
Der Abenteurer ist in der Lage, sich auf Grundlage natürlicher Phänomene oder moderner Hilfsmittel (Kompass, Sextant usw.) in der Natur zu orientieren. Er kann angesichts des Sternenhimmels die Richtung Norden sowie die ungefähre Zeit bis zum Sonnenaufgang bestimmen. Tagsüber kann er Informationen über die Jahreszeit und die Lage des Ortes relativ zu seiner Heimat oder seinem Ziel nutzen und aus der Höhe der Sonne über dem Horizont ungefähr die Uhrzeit und die Richtung Norden ablesen. Mit dieser Fertigkeit kann man nicht zuletzt ein Schiff über den Ozean navigieren, wobei *Mathematik* als **Hilfsfertigkeit** dienen kann; Seekarten und Hilfsmittel wie Sextanten geben Zuschläge auf die Würfe.

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

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

Hypnose (sozial)
pA61; Erfolgswert+4
Ein Abenteurer kann andere Personen hypnotisieren, wenn ihm ein EW:Hypnose gelingt. Man benötigt Ruhe für Anwendung, wenn auch keine Abgeschiedenheit; eine öffentliche Vorführung ist möglich, ein Einsatz mitten im Kampf nicht. Der erste Versuch dauert **1 Minute**. Das Opfer würfelt einen **WW:Willenskraft/10**. Erzielt der Abenteurer einen großen Vorteil, gelingt die *Hypnose*. Bei einem leichten Vorteil ist ein zweiter Versuch möglich, wenn das Opfer hypnotisiert werden will, der dann aber länger dauert (ca. 10 Minuten) und in einem ruhigen Zimmer stattfinden muss. Scheitert auch dieser Versuch, kann das Opfer nicht hypnotisiert werden. Neue Versuche sind erst wieder möglich, wenn eine längere Zeitspanne verstrichen ist. Will das Opfer nicht freiwillig hypnotisiert werden, erhält es **+4** auf seinen Widerstandswurf. Erkennt es gar den Hypnoseversuch als solchen, erhöht sich der Zuschlag auf **+6**.

Der Hypnotiseur kann sein Opfer einschlafen lassen; von allein wacht es erst nach Ablauf von **8 Stunden** wieder auf. Gelingt ein weiterer EW:Hypnose, kann das Opfer sich an Dinge erinnern, die in seinem Unterbewusstsein verborgen sind und von denen es in wachem Zustand nichts weiß. Mit einem EW:Hypnose kann der Hypnotiseur seinem Opfer zudem Befehle erteilen, gegen die es einzeln Widerstandswürfe würfelt. Dabei erhält es mehr oder weniger große Zuschläge, wenn es sich – z. B. bei einer Varieté-Vorführung – lächerlich machen soll oder wenn es sich selbst, befreundeten Personen oder Fremden mit den Handlungen schadet. Gelingt die Befehlserteilung, kann der Hypnotisierte

scheinbar normal agieren, auch wenn er etwas geistesabwesend wirkt. Die Hypnose hält in diesem Fall **1W6+2 Stunden** an, wenn sie nicht durch einen Schock oder durch einen vom Hypnotiseur festgelegten Schlüsselreiz vorzeitig beendet wird. Nachdem das Opfer aus der Hypnose erwacht ist, kann es sich an nichts erinnern.

Kampf zu Reittier (Kampf)
Gw21, *Reiten*; Erfolgswert+12
Nur Abenteurer, die des *Reitens* fähig sind, können im Sattel kämpfen. Andere Personen haben genug damit zu tun, sich auf dem Tier zu halten. Wer *Kampf zu Reittier* beherrscht, kann unter normalen Umständen ohne den für andere Reiter geltenden Abzug von **-4** angreifen. Ist er mit hoher Geschwindigkeit unterwegs oder befindet sich in einer anderweitig schwierigen Situation, genießt er diesen Vorzug jedoch nur, wenn ihm vor dem EW:Angriff ein **EW:Kampf zu Reittier** gelingt. Es handelt sich um eine Vorteilsfertigkeit (s. S. 63); es gelten die gleichen Auswahlgruppen wie bei *Reiten* (s. S. 84). (Und wer möchte, kann mit dieser Fertigkeit auch ein Poloturnier abbilden.)

Kampftaktik (sozial)
In61; Erfolgswert+8 »+5«
Kampftaktik ist die Kunst, eine Gruppe von Abenteurern oder eine militärische Einheit geschickt im Kampf einzusetzen. Der solcherart geschulte Abenteurer hat einen geübten Blick für Konfliktsituationen und kann so für die eigene Partei einen Vorteil beim **Initiativwurf** (s. S. 45) herausschlagen. Menschen, die nicht in *Kampftaktik* geschult sind, beherrschen die Fertigkeit mit einem universellen Erfolgswert von **»+5«**.

Sind mehrere Personen einer Partei in *Kampftaktik* ausgebildet, müssen sich die Beteiligten einigen, wer die Führung übernimmt, sonst hat niemand einen Vorteil von ihren taktischen Fähigkeiten. Derjenige, der die Führung in solch einer Situation übernimmt, muss die Möglichkeit haben, seinen Gefährten Anweisungen zu geben.

Klettern (körperlich)
St31; Erfolgswert+12 »+8«
Der Abenteurer kann ohne technische Hilfe steile Felswände ebenso erklimmen wie Häuserwände, wenn diese nicht zu glatt sind. *Klettern* muss nicht angewendet werden, wenn es um das Ersteigen eines astreichen Baumes geht oder wenn sich eine Person an einem Seil emporzieht. Solange ein Abenteurer nicht durch schwere Ausrüstung belastet ist, kann er solche Aufgaben relativ leicht bewältigen – z. B. mit einem PW-30:Stärke. *Klettern* bildet die Fähigkeiten eines Fassadenkletterers ab und hat nur wenig mit *Bergsteigen* zu.

Art der Wand	trocken	nass	rutschig
sehr glatt	2 m/**-2**	1 m/**-3**	0 m/-
mit einigen Ritzen	3 m/**0**	2 m/**-2**	1 m/**-3**
mit guten Griffmöglichkeiten	5 m/**+1**	3 m/**0**	2 m/**-2**
mit extrem vielen Griffmöglichkeiten	7 m/**+2**	4 m/**+1**	3 m/**-1**
mit Simsen zum Stehen	10 m/**+3**	6 m/**+2**	4 m/**0**

In jeder Aktionsrunde, die ein Freihandkletterer in einer Wand unterwegs ist, muss er einen EW:Klettern ablegen. Gelingt ihm ein **kritischer Erfolg**, darf er in dieser Runde die doppelte Strecke zurücklegen. Bei einem **Misserfolg** rutscht er ab und stürzt. Um zu bestimmen, in welcher Höhe sich der Kletterer zu diesem Zeitpunkt befindet, geht man davon aus, dass er vor dem Sturz gerade die Hälfte der Strecke zurückgelegt hat, die er in der ganzen betreffenden Runde bewältigt hätte. Diese Strecke und die bereits erklommene Höhe fällt die Figur hinab.

Die Liste oben liefert die Geschwindigkeit eines Freihandkletterers in Metern pro Runde sowie die Zuschläge und Abzüge auf seine EW:Klettern in Abhängigkeit von der Beschaffenheit der Oberfläche der Wand. Die drei Angaben beziehen sich auf die Situationen, dass die Wand trocken, nass bzw. sehr rutschig (z. B. durch feuchten Flechtenbewuchs) ist.

Die Werte in dieser Liste gelten für senkrechte Wände. Ist die Wand zum Kletterer hin geneigt, nimmt man die Werte der rechts daneben liegenden Spalte (rutschige, überhängende Wände lassen sich auf keinen Fall mehr erklettern). Eine trockene, überhängende Wand mit einigen Ritzen zählt also als nasse, senkrechte Wand mit einigen Ritzen. Auf der anderen Seite ist es leichter, Wände zu erklettern, die vom Kletternden weg geneigt sind. Für **je 15 Grad** erhält der Kletterer einen Zuschlag von **+1**, seine Geschwindigkeit erhöht sich um 1m pro Runde, und wenn die Figur abstürzt, erniedrigt sich der Sturzschaden aufgrund der flacher geneigten Wand um etwa ein Viertel pro 15 Grad. Hänge, die höchstens 45 Grad geneigt sind, können auch ohne Klettern überwunden werden.

Körperbeherrschung (körperlich)
Gw61; Erfolgswert+6 »+5«
Der Abenteurer hat einen gut trainierten Gleichgewichtssinn und kann sich auch unter widrigen Umständen sicher bewegen. *Körperbeherrschung* hilft einem Abenteurer, der sich auf unsicherem Grund bewegt und balancieren muss, sein Gleichgewicht nicht zu verlieren – also z. B. bei einem schnellen Lauf über ein mit Hindernissen übersätes Gelände nicht zu stolpern oder gar zu stürzen.

In jeder Runde, die sich eine Person freihändig über schmale Stege (nicht breiter als 20 cm) oder schräge Flächen (mindestens 30 Grad geneigt) bewegen will, muss sie diese Fertigkeit anwenden. Bei einem Misserfolg stürzt sie ab.

Im Normalfall bewegt sich eine balancierende Figur mit **B6**. Ist die Lauffläche höchstens 10 cm breit oder mindestens 40 Grad geneigt, verringert sich die Bewegungsweite auf **B3**. Gelingt der Figur ein **kritischer Erfolg**, darf sie in der entsprechenden Aktionsrunde die doppelte Strecke zurücklegen. Eine Auswahl typischer Abzüge, an die sich die Spielleiterin aber nicht sklavisch zu halten braucht, liefert die folgende Liste:

Abzüge beim Balancieren

- **-1** Laufflächenbreite 15 cm bzw. Laufflächenneigung 35 Grad
- **-3** Laufflächenbreite 10 cm bzw. Laufflächenneigung 40 Grad
- **-5** Laufflächenbreite 5 cm bzw. Laufflächenneigung 45 Grad
- **-2** Lauffläche nass und leicht schlüpfrig
- **-5** Lauffläche sehr rutschig
- **-4** Bewegung mit doppelter Geschwindigkeit
- **-8** Bewegung mit vierfacher Geschwindigkeit

Die Abzüge durch verschiedene Schwierigkeiten addieren sich. Einer Person, die über ein um 40 Grad geneigtes, leicht schlüpfriges Dach mit B12 (vierfache Geschwindigkeit) läuft, muss ein EW-13:Balancieren gelingen, wenn sie nicht abstürzen will.

Über unebenes oder mit Hindernissen übersätes Gelände, in dem die Laufgeschwindigkeit normalerweise halbiert wird, kann man sich mit *Körperbe-*

herrschung ohne Nachteile für die Bewegungsweite fortbewegen. Dazu muss aber **jede Runde** ein Erfolgswurf gelingen. Bei einem Misserfolg fällt man hin; bei einem kritischen Fehler verstaucht man sich zusätzlich den Fuß, verliert **1W6 AP** und kann sich einen Tag lang nur noch mit **B/4** bewegen.

Im Kampfgetümmel darf man nach einem erfolgreichen EW:Körperbeherrschung den Kontrollbereich eines Gegners durchqueren, ohne dass dieser angreifen darf. Bei einem Misserfolg allerdings hat dieser Gegner einen Angriff frei, den der Abenteurer nicht abwehren darf und bei dessen Gelingen er überdies noch stürzt.

Körperbeherrschung beinhaltet auch die Fähigkeit, sich bei einem Sturz so fallen zu lassen, dass man möglichst wenig Schaden erleidet (s. S. 59).

Konversation (sozial)
pA31; Erfolgswert+8
Konversation ist die Kunst, sich mit Gesprächspartnern aus gutbürgerlichen oder besseren Kreisen zu unterhalten, ohne unangenehm aufzufallen oder sich im Ton zu vergreifen. Ihr Einsatz kann darüber entscheiden, ob der Abenteurer gesellschaftlich akzeptiert wird, und ihm in bestimmten Fällen auch Informationen über Hobbys oder Neigungen eines Gesprächpartners liefern. *Konversation* beinhaltet auch das Wissen über Benimmregeln; der Abenteurer weiß, welchen Würdenträger er wie anreden muss, wann ein Handkuss angebracht ist, welche Sitzordnung bei einer Abendgesellschaft zu planen ist usw.

In der Zeit um 1800 befindet sich die Kryptografie in einem Umbruch, der durch die rasante Ausbreitung des Telegrafen, den man auf einfache Weise anzapfen und abhören kann, bedingt ist. Auguste Kerckhoffs von Nieuwenhof formuliert 1883 mit Kerckhoffs' Prinzip einen neuen Grundsatz der Kryptografie, nach dem die Sicherheit eines Kodierungsverfahrens allein auf der Geheimhaltung des Schlüssels beruht – das Verfahren selbst muss also nicht mehr geheim gehalten werden und kann im Gegenteil öffentlich von Experten untersucht werden.

Im Normalfall hat ein misslungener Erfolgswurf keine üblen Auswirkungen; man hält den Abenteurer schlimmstenfalls für einen Emporkömmling oder Langweiler. Ein kritischer Fehler bedeutet allerdings einen Fauxpas, der die Anwesenden ernstlich schockiert und sie längerfristig gegen den Abenteurer einnimmt. Widerstandswürfe sind nur angebracht, wenn die Spielerfigur versucht, die Unterhaltung auf sensible Bereiche auszudehnen und an Informationen zu gelangen, die der Gesprächspartner nicht an die große Glocke hängen möchte. Wendet jemand *Konversation* gegenüber einer Person an, die eine Abneigung gegen Vertreter der Oberschicht hegt, kann umgekehrt ein erfolgreicher Einsatz der Fertigkeit zu Nachteilen führen.

Kryptografie (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Ein Abenteurer mit dieser Fertigkeit hat sich mit Geheimschriften und anderen Methoden beschäftigt, Informationen zu ver- und entschlüsseln. Die Fertigkeit ist nur bedingt für die Entzifferung alter Schriften oder unbekannter Sprachen einsetzbar, denn normalerweise setzt das Entschlüsseln einer Botschaft voraus, dass man die Sprache, in der sie abgefasst wurde, beherrscht oder zumindest bestimmte Informationen (Art und Häufigkeit von Buchstaben und Buchstabenkombinationen) besitzt. Die Techniken beim Umgang mit Geheimschriften sind aber auch in solchen Fällen zumindest hilfreich. Es gibt verschieden schwierige Geheimschriften, die zum Teil nur extrem schwer zu entschlüsseln sind, wenn man den Schlüssel (Code) nicht hat. In vielen Fällen kann es Monate dauern, bis ein Schriftstück entziffert ist, wenn dies überhaupt gelingt.

Die Entschlüsselung eines Codes ist grundsätzlich schwierig, denn selbst bei einem geglückten Erfolgswurf verhindert ein erfolgreicher **WW:Kryptografie** für die Person, die die Schrift verschlüsselt hat, die Entschlüsselung. Spielt Zeit keine Rolle, sind weitere Versuche zum Knacken des Codes erlaubt. Die Spielleiterin muss hier, ähnlich wie bei *Archivwesen*, festlegen, in welchen Abständen eine Person Erfolgswürfe machen und wie oft sie diese wiederholen darf, bis endgültig feststeht, dass sie ein Schriftstück nicht entziffern kann.

Hat die Spielleiterin selbst einen Text verschlüsselt, müssen die Spieler natürlich ihre Köpfe statt die Würfel bemühen. Bestenfalls kann ein Spieler, dessen Abenteurer *Kryptografie* beherrscht, mit kleinen Tipps und Hinweisen rechnen, wenn die Spielerrunde nicht weiterkommt.



Kunstverständnis (geistig)
In31; Erfolgswert+8
Mit *Kunstverständnis* ist ein Abenteurer nicht nur mit Kunstwerken, sondern auch mit der Szene vertraut, in denen sich Künstler vorwiegend bewegen. Er kennt die letzte Mode, besitzt Sachverstand, was Kunstgegenstände jeglicher Art betrifft, und ist in der Lage, solche Gegenstände zu begutachten und in beschränktem Maß ihren Wert zu schätzen. Er ist mit der Kunstgeschichte vertraut und kann in etwa abschätzen, in welche Epoche unbekannte Gemälde, Skulpturen und Bauwerke fallen. In der Anwendung ähnelt *Kunstverständnis* der Fertigkeit *Archäologie*, beschäftigt sich jedoch eher mit dem künstlerischen Wert und der Schönheit

eines Artefaktes und bezieht sich meist auf deutlich jüngere Epochen (Renaissance und später).

Der Kunstverständige hat die Möglichkeit, herauszufinden, ob z. B. ein Gemälde gefälscht ist. Hier steht dem Fälscher allerdings ein **WW:Fälschen** zu, um die Enttarnung seines Werkes zu verhindern. Unter Umständen muss der Kunstverständige dann weitere Fertigkeiten einsetzen (z. B. *Chemie* zur Analyse der benutzten Farben), um einen Fälscher zu überführen.

Landeskunde (geistig)
In21; Erfolgswert+8
Der Abenteurer kennt sich mit den Sitten und Gebräuchen eines fremden Landes und der Mentalität seiner Bewohner aus. Er ist über die politischen und sozialen Verhältnisse im Land informiert und kennt die Beziehungen zu anderen Ländern sowie die aktuelle Geschichte des Landes. Zudem kennt er sich mit Sagen und Mythen aus und weiß Bescheid über die klimatischen Bedingungen, über Wirtschaft und Handelswege und die wichtigsten Städte. Hinzu kommen grundlegende Kenntnisse der Gesetze eines Landes und dessen Rechtssystem.

Als Spezialisierungsfertigkeit (s. S. 63) lernt man *Landeskunde* man für jedes Land getrennt, allerdings niemals für das eigene Heimatland – das gehört zur *Allgemeinbildung* (s. S. 66). Jene Fertigkeit kann zudem nach Maßgabe der Spielleiterin dazu eingesetzt werden, einen Wurf auf *Landeskunde* zu ersetzen, wobei auf den Wurf auf *Allgemeinbildung* allerdings **zusätzliche -4** angerechnet werden.

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

Laufen (körperlich)
Ko61; Erfolgswert+6
Der Abenteurer ist ein durchtrainierter Läufer. Dadurch erhöht sich seine Bewegungsweite (B) dauerhaft um seinen halbierten und abgerundeten Erfolgswert in *Laufen*.

Ein normaler Mensch kann höchstens 10 Sekunden lang spurten (d.h. mit dreifacher Bewegungsgeschwindigkeit laufen); ein Läufer jedoch darf nach Ablauf dieser Zeit einen Erfolgswurf ablegen. Gelingt dieser, darf er nochmals 10 Sekunden lang spurten. Gelingt der Wurf kritisch, darf er nach der zweiten Spurtrunde mit einem weiteren EW:Laufen prüfen, ob er noch genug Luft für sogar eine dritte Spurtrunde hat.



Ein Abenteurer, der die Fertigkeit *Laufen* beherrscht, hat zudem die Möglichkeit, einen **Dauerlauf** zu verlängern (über die normalerweise zulässigen 30 Minuten hinaus). Hierzu muss ihm ab der 30. Minute alle zehn Minuten ein EW:Laufen gelingen. Sobald der erste dieser Würfe missglückt, ist der Lauf aber auch für den trainiertesten Athleten beendet.

Lehren (sozial)
In61; Erfolgswert+8
Mittels dieser Fertigkeit ist man in der Lage, Anderen systematisch etwas beizubringen und dabei auf einen bleibenden Lerneffekt zu hoffen.

Im Spiel wirkt sich die Fertigkeit dergestalt aus, dass der Abenteurer selbst als **Lehrmeister** wirken kann – auch und gerade anderen Spielerfiguren gegenüber. Um eine Fertigkeit zu lehren, muss man sie selbst mit einem Erfolgswert beherrschen, der um mindestens **+4** über dem anfänglichen Erfolgswert des Lernens der Fertigkeit liegt (vgl. die Tabelle *Lernen neuer Fertigkeiten* auf Seite 114).

Beim Lehren einer dem Schüler unbekannten Fertigkeit muss ein **Erfolgswurf** gelingen. Gelingt dieser Wurf, gilt die Fertigkeit als im normalen Regelsinne gelernt, und der Schüler **muss** die Erfahrungspunkte aufbringen, die in der Tabelle *Lernen neuer Fertigkeiten* angegeben sind. Soll eine bereits vorhandene Fertigkeit **gesteigert** werden, muss der Lehrer die zu lehrende Fertigkeit **zusätzlich** um mindestens **4 Punkte** höher beherrschen als der Schüler vor Beginn des Lernvorganges; auch hier muss ein **Erfolgswurf** auf *Lehren* gelingen. Das Steigern von Fertigkeiten kostet den Schüler **immer** die in der Tabelle Verbessern von Fertigkeiten auf Seite 116 angegebenen Kosten. Ein misslungener Wurf auf *Lehren* kann frühestens nach **zwei Wochen** wiederholt werden. Die einzusetzenden Lernpunkte verfallen bei einem misslungenen Wurf **nicht,** sondern können solange aufgespart werden, bis der Ausbildungsvorgang erfolgreich war.

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

Bedeutet dies nun, dass Abenteurer ihrer Fertigkeit nur noch maximal auf 4 Punkte unter dem möglichen Höchstwert steigern können? Natürlich nicht! Diese Einschränkung der Fertigkeit gilt nur für Spieler-Lehrer, die sich nie wirklich vollständig im Ausbildungsberuf niederlassen werden. Bei Nichtspieler-Lehrern kann die Spielleiterin jederzeit die +4-Regel außer Kraft setzen. Und außerdem kann man ja noch mit Praxispunkten lernen (s. Seite 116).

Linguistik (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Linguistik beinhaltet eine eingehende Beschäftigung mit Sprachen. Bevor eine Person einen Erfolgswurf für *Linguistik* machen darf, muss ihr zunächst ein EW:Sprechen in dieser Sprache gelingen (unter Umständen kann stattdessen auch ein EW:Schreiben notwendig sein). Ausnahmen hiervon sind nur der Versuch, eine Sprache überhaupt erst zu identifizieren, oder die Anwendung der Fertigkeit auf die eigene Muttersprache.

Beispiel: Sir Gordon Litefoot, Privatgelehrter aus Birmingham, beherrscht *Sprechen: Deutsch+12* und möchte *Linguistik* einsetzen, um herauszufinden, ob es sich bei dem Mann mit dem lustigen Akzent, mit dem er gerade seine Deutschkenntnisse aufbessern möchte, um einen Schwaben oder einen Bayern handelt. Ihm muss also zunächst ein EW:Sprechen für *Deutsch* gelingen, bevor er den EW:Linguistik ablegen darf. Hätte er während eines Abstechers nach Wales vor vier Wochen seine Fertigkeit anwenden wollen, um herauszufinden, ob er es bei seinem abendlichen Gesprächspartner im Pub tatsächlich mit einem Waliser oder eher einem Iren zu tun hatte, wäre der EW:Sprechen für *Englisch* entfallen.

Mit *Linguistik* kann man:
- einen Dialekt (z. B. Rheinhessisch oder Cockney) erkennen und einstufen,
- einen erkannten oder bekannten Dialekt nachahmen,
- einen Akzent (z. B. ein spanischer, italienischer, portugiesischer oder französischer Akzent eines Sprechers der deutschen Sprache) erkennen; will der Sprecher den Linguisten bewusst täuschen, steht ihm ein **WW:Sprechen** zu,
- eine frühere Sprachstufe einer Sprache bestimmen und verstehen (um z. B. das *Rolandslied* im altfranzösischen oder die *Canterbury Tales* im mittelenglischen Original lesen zu können),
- Etymologien und Wortverwandtschaften erkennen (z. B. die Verwandtschaft des englischen *five* und des deutschen *fünf*),
- grundlegende Zusammenhänge verwandter Sprachgruppen kennen (z. B. der lautlichen grammatischen Übereinstimmungen der germanischen Sprachen),
- eine gänzlich unbekannte Sprache entschlüsseln (als Komplexe Anwendung mit einem Zielwert von mindestens **200**).

Lippenlesen (geistig)
In31; *Sehen+8*; Erfolgswert+4
Der Abenteurer kann anderen Personen von den Lippen ablesen. Dazu muss er die Mundpartien der Belauschten sehen können und wissen, in welcher die Sprache die Unterhaltung geführt wird; diese muss er selbst mit einem Erfolgswert von mindestens **+12** beherrschen. *Linguistik* kann als **Hilfsfertigkeit** dienen. Misslingt der Wurf, versteht man nichts; bei einem kritischen Fehler erhält man falsche Informationen.

Maschinenwesen (geistig)
In61, *Mechanik*; Erfolgswert+4
Maschinenwesen umfasst eine grundlegende theoretische und praktische Ausbildung auf dem Gebiet der Mechanik und der technischen Physik. Kenntnisse über elektrische Vorrichtungen (Alarmanlagen, Dynamos, Telefone etc.), die im ausgehenden 19. Jahrhundert entwickelt werden und schnelle Verbreitung finden, sind eingeschlossen. Ein Abenteurer kann mit seinem Wissen herausfinden, welchem Zweck eine unvertraute Maschine dient, wie sie in Gang gesetzt, gehandhabt und ausgeschaltet werden kann. Insbesondere kann man mit Dampfkraft betriebene Fahrzeuge in Schuss halten. *Maschinenwesen* kann auch eingesetzt werden, eine Bombe zu entschärfen, was allerdings eine riskante Angelegenheit ist (siehe die Anmerkungen in der Beschreibung von *Sprengmeisterschaft* auf S. 89).

Mathematik (geistig)
In61; Erfogswert+4
Mathematik bedeutet hier weniger die rechnerischen Grundlagen für bestimmte Wissensfertigkeiten wie *Buchführung*, *Kryptografie* oder *Maschinenwesen*; diese sind in der jeweiligen Fertigkeit bereits enthalten. *Mathematik* steht eher für die theoretische Seite der Wissenschaft, die sich mit dem Erkennen der Grundlagen der Welt beschäftigt und über die Ende des neunzehnten Jahrhunderts entstehende Prädikatenlogik auch eng mit der Philosophie verknüpft ist. *Mathematik* ist zudem die stark theoretisierte Version von *Himmelskunde*, da man viele der dort behandelten Phänomene auch berechnen kann. Insbesondere bietet sich *Mathematik* an, wenn man **Astronomie** betreiben möchte (wie nicht zuletzt James Moriartys Dissertation zum Thema *Die Dynamik eines Asteroiden* zeigt): Der Abenteurer ist mit den theoretischen Grundlagen der Wissenschaft vertraut und kann Bahnberechnungen vornehmen. Ein Mathematiker kann zudem komplexe Probleme berechnen wie die Statik von Gebäuden, ballistische Schussbahnen für Geschosse oder die Wahrscheinlichkeit von Ereignissen. Durch Anwendung der Gaußschen Differenzialgeometrie können zudem gekrümmte Weltkarten erstellt und Entfernungen genauer berechnet werden.

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

Mechanik (körperlich)
Gs31; Erfolgswert+6
Ein Mechaniker kann ihm geläufige Maschinen und mechanische Vorrichtungen untersuchen und reparieren. Für Abenteuer in der Welt von 1880 ist eine Spezialisierung auf Dampfmaschinen nützlich. (Oder vielleicht gar dieses neumodische Zeugs, dieses „Automobil"?) Eine Person mit dieser Fertigkeit kann zum Beispiel defekte Dampfmaschinen oder Lokomotiven reparieren, ist aber auch nicht hilflos, wenn sie eine Kutsche ausbessern oder ein Maschinengewehr wieder in Gang bringen soll. Zudem sind kleinere Basteleien und Improvisationen an technischen Geräten möglich, die nicht über systematische Ausbildung abgedeckt sind, sondern eher Anfälle von mechanischer Genialität abbilden. Bei der Anwendung von *Mechanik* ist meist ein Erfolgswurf nötig.

Meditation (geistig)
Sb61; Erfolgswert +4
Meditation wird praktiziert, um die geistigen Kräfte zu sammeln und den Körper unter die Kontrolle des Geistes zu bringen. Der Abenteurer muss sich zu Beginn der *Meditation* entscheiden, ob er seine verbrauchten Kräfte mit einer *Meditation der Entspannung* regenerieren oder sich mit einer *Meditation der Energie* auf sein nächstes Vorhaben einstimmen will. Wird der Meditierende vorzeitig aus seiner Meditation gerissen, erhält er in den nächsten **30 Minuten -2** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe.

Die *Meditation der Entspannung* dauert **eine Stunde.** Bei Erfolg erhöht sich der aktuelle Ausdauerwert des Meditierenden wieder auf den Maximalwert. Der Abenteurer kann so **bis zu drei Mal** hintereinander wieder neue Kräfte

Wir bauen ein Automobil – Anmerkungen zum Einsatz von *Maschinenwesen* und *Mechanik*

Der Bau beispielsweise eines funktionsfähigen Motorwagens ist stets mit einer Komplexen Anwendung der Fertigkeiten *Maschinenwesen* und *Mechanik* verbunden, die beide benötigt werden: *Maschinenwesen* zum Erforschen der theoretischen Grundlagen, *Mechanik* zum tatsächlichen Zusammenbau des Automobils. *Chemie* kann in beiden Fällen als Hilfsfertigkeit dienen. Die Spielleiterin führt alle Würfe **verdeckt** durch. Als **Zielwert** schlagen wir pro Fertigkeit **200** vor. Man kann nicht öfter als einmal im Monat versuchen, ein Automobil zu bauen. Es fallen auf jeden Fall Kosten der Einkommensklasse **I** an (also 200 Mark); es gelten die entsprechenden Anmerkungen zu **Abstiegswürfen** auf Seite 107. Motoristen von geringerem Einkommen müssen entweder über ihre Verhältnisse leben oder das Geld über mehrere Monate ansparen, was pro Sparmonat zu den gleichen Ergebnissen führt.

Ist das Fahrzeug fertig, wird mittels Erfolgswürfen auf *Maschinenwesen* überprüft, ob es die in es gesetzten Erwartungen erfüllt; *Mechanik* kann als **Hilfsfertigkeit** dienen. Bereits zum Anlassen ist ein EW:Maschinenwesen notwendig. Misslingt dieser, kann er wiederholt werden, sobald der Fehler durch einen EW:Mechanik behoben worden ist; misslingt der Wurf zum Anlassen **kritisch,** enthält das Gerät einen unbehebbar schweren Fehler und ist als Fahrzeug untauglich. Läuft der Motor erst einmal, sind weitere Würfe nur noch in kritischen Situationen nötig; es gelten die gleichen Regeln wie bei *Gespann fahren*. Der Schaden bei Unfällen wird indes berechnet wie bei einem Fahrradunfall (s. Seite 84): **1W6 + Geschwindigkeit in Stundenkilometern/10 LP und AP.**

sammeln, bevor er zur Regeneration **24 Stunden lang** schlafen muss. Der Meditierende kann schon nach der ersten oder zweiten *Meditation der Entspannung* in Folge einen ganzen Tag lang schlafen und danach dann wieder dreimal meditieren, bevor er einen ganzen Tag lang schlafen muss.

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

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

Medizin (geistig)

In61, *Erste Hilfe*; Erfolgswert+4

Wer *Medizin* beherrscht, verfügt über profunde Kenntnisse des menschlichen Körpers (bzw. der Anatomie von Tieren, wenn es sich um einen Tierarzt handelt). Er ist über die Behandlungsmethoden der meisten bekannten Krankheiten informiert und weiß, ob eine bestimmte Krankheit ansteckend ist, ob eine Verletzung bleibende Schäden hinterlassen wird, wie man jemanden behandelt, der sich unterkühlt hat, oder was bei Verätzungen und Vergiftungen zu unternehmen ist.

Der Erfolgswurf fällt immer dann an, wenn der Anwender spezifische Informationen über den Gesundheitszustand eines Patienten erhalten will. Man benötigt natürlich keinen Erfolgswurf, um zu bestimmen, dass jemand krank ist, wenn er hohes Fieber und Schüttelfrost hat, doch kann man im Erfolgsfall bestimmen, warum sich ein Patient in einem solchen Zustand befindet und wie man ihm am besten helfen kann. Jemand, der *Medizin* beherrscht, kann zudem seine Erfolgschancen bei der Anwendung von *Erster Hilfe* erhöhen. Gelingt der EW:Medizin, kann der Anwender entweder:

- **+4** auf seinen **EW:Erste Hilfe** erhalten
- oder die Wirkung von *Erster Hilfe* verbessern, d.h. gelingt der EW:Erste Hilfe, erhält der Verletzte **+1 LP und AP** zusätzlich zurück.

Der Anwender muss sich vor dem EW:Medizin entscheiden, welchen Vorteil er bei dem Einsatz der *Ersten Hilfe* erhalten möchte. Kritische Fehler und Erfolge bei diesem vorbereitenden Erfolgswurf für *Medizin* haben hierbei keine besonderen Auswirkungen.

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

Medizin ist eine Vorteilsfertigkeit (s. S. 63); die Wahlmöglichkeiten sind Menschen oder Tiere. Wer zur Behandlung von Menschen ausgebildet ist, erhält **-4** auf den Umgang mit Tieren; ein Tierarzt erhält entsprechend **-4** bei der Behandlung von Menschen. Diese Modifikationen kommen auch dann zur Anwendung, wenn man damit die Erfolgschancen von *Erster Hilfe* erhöhen möchte.

Menschenkenntnis (sozial)

In31; Erfolgswert+8 »+3«

Der Abenteurer gewinnt einen Eindruck von der Stimmung einer größeren Menschenmenge. Konzentriert er sich auf eine einzelne Person, erhält er beim Gelingen des **verdeckt** ausgeführten Erfolgswurfes einen ungefähren Eindruck vom Charakter seines Gegenübers.

Mit *Menschenkenntnis* lässt sich insbesondere abschätzen, ob ein Gesprächspartner lügt, weitgehend bei der Wahrheit bleibt oder etwas bewusst verschweigt. Dem Menschenkenner steht allerdings nur **ein** Erfolgswurf pro Gespräch zu, und er kann nur in den wenigsten Fällen den Wahrheitsgehalt einer einzelnen Aussage feststellen. Misslingt der Wurf, erhält er eventuell einen falschen Eindruck über die Glaubwürdigkeit eines Gesprächspartners oder ist sich einfach unsicher. Im Falle eines **kritischen Fehlers** schätzt er sein Gegenüber völlig falsch ein. Unter bestimmten Umständen wirkt *Menschenkenntnis* auch **automatisch**: Der Abenteurer ahnt ungewöhnliche Reaktionen von Nichtspielerfiguren vorher.

Menschenkenntnis lässt sich ähnlich wie *Gassenwissen* dazu einsetzen, die Bestechlichkeit einer Person zu erkunden. Man erfährt allerdings nur, ob das Gegenüber bestechlich ist, keinesfalls aber die womöglich nötige Summe wie bei *Gassenwissen*.

Setzt ein Abenteurer seine *Menschenkenntnis* gegen eine Person ein, die sich bewusst verstellt, steht dieser ein **WW:Schauspielern** oder auch ein **WW:Menschenkenntnis** zu.

Meucheln (körperlich)
Gs61; Erfolgswert+6 »+0/+6«
Mit dieser Fertigkeit kann ein Abenteurer einen ahnungslosen Menschen auf einen Schlag töten oder betäuben. Will ein Meuchler seine Fertigkeit anwenden, muss er zunächst einmal das Vertrauen des Opfers erschleichen oder sich diesem unbemerkt nähern. Grundsätzlich muss das Opfer vollkommen **ahnungslos** sein; entweder hält es den Meuchler für harmlos und lässt ihn bis auf **Nahkampfdistanz** heran, oder es weiß überhaupt nichts von seiner Anwesenheit, weil er sich z. B. von hinten anschleicht, und fühlt sich zudem völlig sicher. *Meucheln* ist insbesondere nicht anwendbar, wenn das Opfer sich in einer Kampfsituation befindet, da es dann ständig damit rechnet, angegriffen zu werden.

Ein Meuchler hat nur **einen Versuch** pro Opfer, da dieses bei einem Fehlschlag vorgewarnt ist. Nur eine Person kann gleichzeitig versuchen, ein Opfer zu meucheln. Befindet sich bei dem Versuch jemand in der Nähe, muss der Meuchler selbst im Erfolgsfall noch einen **EW:Schleichen** bestehen, oder er hat so viele Geräusche verursacht, dass er von den Begleitern des Opfers bemerkt wird.

Ein Meuchler kann nur relativ kleine Waffen für seinen Meuchelversuch verwenden, die sich unauffällig in einer Tasche, im Ärmel oder ähnlichem verbergen lassen (Dolch, Totschläger oder auch kleinkalibrige Schusswaffe, falls auf Geräuschentwicklung keine Rücksicht genommen werden muss). Größere Waffen lassen sich nur unter ungewöhnlichen Umständen so nah an ein Opfer heranbringen, dass dieses vollkommen ahnungslos bleibt.

Gelingt es dem Meuchler, in die Nähe seines Opfers zu kommen, muss er zuerst einen **EW+4:Angriff** mit seiner Waffe durchführen, gegen den das Opfer keinen **WW:Abwehr** (oder **WW:Ausweichen**) hat, da es ahnungslos ist (s. S. 43). Der Meuchler richtet durch diesen Angriff also auf jeden Fall schweren Schaden an, wenn er denn überhaupt trifft.

Trifft der Meuchler, würfelt er anschließend einen **EW:Meucheln**. Erzielt er dabei einen großen Vorteil, ist das Opfer tot. Allerdings sind Personen, die in der Gunst des Schicksals stehen, schwerer umzubringen, so dass der Wurf um die Zahl der **Schicksalsgunstpunkte** des Opfers erschwert wird. Bei einem Angriff auf ein Opfer mit SG 4 wird zum Beispiel ein **EW-4:Meucheln** gewürfelt. Sinkt dabei der Erfolgswert für *Meucheln* unter 0, kann der Angriff nur noch mit einer natürlichen *20* gelingen, die dann aber nicht mehr als kritischer Erfolg zählt. Misslingt der Wurf auf *Meucheln*, **verliert** das Ziel auf jeden Fall **1 Punkt SG** und kommt mit dem schweren Schaden davon, den es durch den zuvor erfolgreichen Angriff erlitten hat.

Unter Umständen kommen Abzüge auf den EW:Meucheln in Frage, wenn das Opfer besonders aufmerksam ist oder von einem Leibwächter begleitet wird. Ist das Opfer dagegen betrunken oder schläft es, kann die Spielleiterin auf den **WW:Abwehr** des Opfers verzichten, d.h. in diesem Fall genügt schon der erfolgreiche Erfolgswurf des Meuchlers, um das Opfer umzubringen. Trotzdem wird das Opfer auf einen vergeblichen Angriff reagieren, so dass der Meuchler auch hier nur einen Versuch hat, seine Fertigkeit zum Einsatz zu bringen.

Der Meuchler kann sein Opfer auch nur **betäuben**. Er benutzt hierzu typischerweise eine kleine Keule oder einen mit Sand gefüllten Lederbeutel. Das Opfer verliert das Bewusstsein, wenn der EW:Meucheln zu einem großen Vorteil führt. Für den zuerst fälligen EW:Angriff erhält der Meuchler Zuschläge und Abzüge je nach der Kopfbedeckung des Ziels. Ein Betäubungsversuch kostet das Opfer bei einem Treffer auf jeden Fall **1W6-2 AP** und keine Lebenspunkte, selbst wenn der anschließende EW:Meucheln misslingt. Nur bei einer 20 beim EW:Angriff erleidet das Opfer einen kritischen Kopftreffer.

Beispiel: Eduard Knapp (*Meucheln+7*) alias „Hammer-Ede“ liegt nach seiner Verhaftung mit einer gebrochenen Rippe im Krankenhaus, gut bewacht von einem Wachtmeister, der vor der Tür seines Krankenzimmers sitzt. Ede weiß, dass er kaum eine Chance hätte, aus dem Knast zu entkommen, und entscheidet sich dazu, hier die Fliege zu machen. Suchend blickt er sich um, als sein Blick auf einen kleinen Kerzenständer mit breitem Fuß fällt. Ede entschließt sich, den Wachtmeister zu betäuben und dann zu verschwinden. Leise schleicht er zur Tür, und es gelingt ihm, sie geräuschlos zu öffnen (**EW:Schleichen**). Draußen sitzt der nichtsahnende Wachtmeister. Ede hebt den Kerzenständer und schlägt zu (und verbeißt sich mit einem **PW:Willenskraft** den Schmerzensschrei, als er spürt, wo die Rippe gebrochen ist). Er beherrscht *Kerzenleuchter+4* (universeller Erfolgswert für improvisierte Keule), wozu **+4** für den Angriff gegen ein wehrloses Opfer kommen und noch einmal **+4** für den Umstand, dass der Wachtmeister barhäuptig ist (er hat seine Pickelhaube in den Schoß gelegt). Ede würfelt eine *9* und sein Angriff gelingt. Er würfelt anschließend einen **EW:Meucheln**, der mit einer gewürfelten *16* ebenfalls gelingt. Dem Wachtmeister (*Abwehr+11*, SG 0) steht nun noch ein **WW:Abwehr** ohne WM zu, der jedoch mit einer gewürfelten *2* kläglich misslingt. Ede drückt dem bewusstlosen Polizisten den Kerzenleuchter in die Hand und sieht zu, dass er sich aus dem Staub macht.

Personen, die *Meucheln* nur als universelle Fertigkeit einsetzen können, haben für das Betäuben einen Erfolgswert von **+6**, für mörderische Angriffe einen Erfolgswert von **+0**.

Ablauf eines Meuchelangriffs:

1. EW+4:	Angriff gegen wehrloses Opfer
2. EW-SG(Opfer):	Meucheln

Abzüge und Zuschläge auf EW+4:Angriff beim Betäuben: 1W6-2 leichter Schaden

-2	Opfer trägt Pickelhaube, Stahlkappe oder ähnliches
+2	Opfer trägt Zylinder, Bowler, Turban etc.
+4	Opfer trägt leichte Kappe oder ist barhäuptig

Musizieren (körperlich)
Gs31; Erfolgswert+6
Die Figur beherrscht ein Musikinstrument und ist in der Lage, Noten zu lesen. Bei einer Vorführung wird grundsätzlich ein EW:Musizieren gemacht. Gelingt dieser, ist das Spiel je nach Art der Musik angenehm melodisch oder stimmungsvoll. Misslingt der Erfolgswurf, ist das Spiel zwar nicht so gut, wie man es sich wünschen könnte, doch finden ungeübte Ohren nichts auszusetzen. Das Endresultat des Erfolgswurfs sagt etwas darüber aus, welchen Fehler der Musiker gemacht hat. Ein Geiger mit Endergebnis **19** spielt ein



Stück vielleicht ein wenig zu hart oder nicht mit der passenden Interpretation, während ein Geiger mit **10** schlicht und einfach ein paar Noten vergisst oder falsch spielt.

Bei einem **kritischen Fehler** steht dem Musiker ein zweiter Erfolgswurf zu, bei dessen Gelingen er es gerade noch schafft, seine Fehler im wahrsten Sinne des Wortes zu überspielen. Misslingt dieser zweite Erfolgswurf, hat er selbst für blutige Laien erkennbare Fehler gemacht; das Spiel ist schlecht, disharmonisch, zu hart, zu weich oder einfach falsch.

Als Spezialisierungsfertigkeit (s. S. 63) muss *Musizieren* für jedes Instrument separat erlernt werden; allerdings kann der Abenteurer eng verwandte Instrumente (z. B. Violine und Bratsche) ebenfalls spielen, erhält dann jedoch **-4** auf Erfolgswürfe. Als Instrument kann auch *Stimme* gewählt werden, d.h. der Abenteurer ist ausgebildeter Sänger. Möchte ein Schauspieler in einer Oper oder Operette auftreten, benötigt er auf jeden Fall die Fertigkeit *Musizieren:Stimme*.

Nachtsicht (angeboren)
Erfolgswert+6
Der Abenteurer sieht bei schwacher Beleuchtung, z. B. im Licht einer entfernten Straßenlaterne, bei Sternen- oder Fackellicht, ebenso gut wie ein normaler Mensch an einem nebligen Tag mit Sichtweite zwischen 50 m und 200 m. Daher steht z. B. einer nachtsichtigen Figur gegebenenfalls ein WW:Nachtsicht zu, wenn sich jemand in einem dunklen Garten tarnt.

Naturkunde (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Wer *Naturkunde* beherrscht, kann in beschränktem Umfang das Wetter vorhersagen, weiß um die Gefahren von Vulkanausbrüchen, Lawinen und ähnlichen Naturereignissen und kann z. B. die Tragfähigkeit von Eisflächen einschätzen. Die Fertigkeit deckt zudem Grundkenntnisse der Geologie ab. Und bei mehrheitlich unbedecktem Himmel lassen sich die Himmelsrichtungen und die ungefähre Tageszeit bestimmen.

Diese Kenntnisse sind jedoch eher theoretischer Art: So ist der Abenteurer sich zwar darüber im klaren, welche Gefahren ihm in einem Schneesturm drohen (Verirren, Unterkühlung …), doch weiß er deshalb noch lange nicht, welche Maßnahmen er treffen muss und kann, um allen widrigen Umständen zum Trotz zu überleben. Hierzu ist vielmehr die Fertigkeit *Überleben* nötig. Obwohl der Naturkundler von einigen elementaren Überlebenstechniken weiß, ist er eher ein Gelehrter als ein Waldläufer.

Okkultismus (geistig)
In21; Erfolgswert+8
Der Abenteurer ist mit den grundsätzlichen Theorien und Methoden des Okkultismus vertraut, kennt die Titel der Standardwerke (und hat sie zumindest zum Teil auch gelesen) und vereinzelt auch die bekanntesten Zirkel und Personen der einschlägigen Kreise. Ein Okkultist hat keine übersinnlichen Fähigkeiten, die ihm Informationen verschaffen können, die andere Personen nicht auch erhalten könnten. Er kann insbesondere nicht zaubern; dazu wird die gleichnamige Fertigkeit benötigt (s. *Cabinett*, S. 99). Er ist eher ein Erforscher des Paranormalen, dessen genaue Natur allein im Ermessen der Spielleiterin liegt. Allerdings kann der Okkultist unter Umständen das Vertrauen einer einflussreichen Persönlichkeit gewinnen, indem er mit deren Ahnen kommuniziert (oder vorgibt, dies tun zu können).

Okkultismus beinhaltet insbesondere die Fähigkeit, außersinnliche Wahrnehmungen vorzutäuschen. Der Anwender ist mit den typischen Tricks von Medien vertraut, die den Kontakt mit Toten nur simulieren. Diese Methoden basieren im wesentlichen auf geschickter Manipulation, Menschenkenntnis, Fingerfertigkeit und Unterstützung durch ausgefeilte Technik. Die Fertigkeit *Okkultismus* gibt dem Anwender auch eine Chance, mit einem WW:Okkultismus betrügerische Manipulationen zu durchschauen. Dieser Widerstandswurf steht der Figur wie üblich nur zu, wenn sie misstrauisch ist und es sich um einen typischen Trick aus ihrem Wissensbereich handelt.

Pflanzenkunde (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Mit *Pflanzenkunde* kennt sich ein Abenteurer mit Pflanzen jeglicher Art aus. Er kann die Herkunft einer speziellen Pflanzenart bestimmen und feststellen, ob sie essbar oder giftig ist, Anwendung in der Heilkunde findet oder andere interessante Eigenschaften besitzt. Normalerweise weiß der Pflanzenkundler jedoch nicht in jedem Fall, welche spezifischen Wirkungen eine spezielle Pflanze auf den Organismus des Menschen oder überhaupt auf lebende Wesen hat. Für derlei Kenntnisse müsste er auch die Fertigkeit *Pharmakologie* besitzen.

Pharmakologie (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Ein Pharmakologe kennt sich mit Medikamenten und Drogen aus und kann bestimmen, welches Mittel geeignet ist, einen bestimmten Effekt zu erzielen. Seine Kenntnisse reichen aber in den meisten Fällen nicht aus, um Medikamente auszuwählen, mit denen man eine Krankheit heilen kann, wenn er nicht zusätzlich Kenntnisse in der *Medizin* hat. Die Drogen, die ein Pharmakologe empfehlen kann, beseitigen meist nur die Symptome einer Krankheit, versetzen eine Person in Rauschzustände, schläfern sie ein oder stellen sie ruhig, haben jedoch eher zufällig einen heilsamen Effekt.

Mit *Pharmakologie* ist ein Abenteurer auch in der Lage, Gifte zu analysieren, sie herzustellen oder sie aus Pflanzen und Tieren zu extrahieren. Dabei können noch Kenntnisse aus dem

Bereich der *Pflanzen-* oder *Tierkunde*, eventuell auch der *Chemie*, notwendig sein. Bei Vergiftungen ist es oft notwendig, *Pharmakologie* einzusetzen, um überhaupt eine Chance zu haben, dem Opfer zu helfen.



Radfahren (körperlich)
Gw21; Erfolgswert+12
Die **Geschwindigkeit** eines Radfahrers hängt stark vom Straßenzustand ab. Mit Gummibereifung auf einer asphaltierten Straße lässt sich eine Geschwindigkeit vergleichbar einem Pferd erreichen – also **B48**. Mit anderen Reifen, mit einem Hochrad oder mit einem Veloziped verringert sie sich auf **B42**, **B36** bzw. **B30**. Ein EW:Radfahren ist nötig, wenn der Abenteurer sein Rad in einer schwierigen Situation beherrschen will oder wenn er in ein Wettrennen verstrickt ist. Bei einem **kritischen Fehler** stürzt der Fahrradfahrer und erleidet **1W6 + Geschwindigkeit/10 LP und AP** Schaden. Die Fertigkeit befähigt den Anwender auch dazu, Reparaturen durchzuführen.

Raufen (angeboren)
Erfolgswert+(St+Gw)/20
Jeder Mensch kann raufen, d.h. unkontrolliert auf einen Gegner einschlagen oder mit ihm ringen. Der Erfolgswert ist unabänderlich und wird aus Stärke und Gewandtheit berechnet. Der Grundschaden ist **1W6-4**, wozu noch der **Schadensbonus** addiert wird. So nicht speziell anders geregelt, spielt *Raufen* nur im **Handgemenge** eine Rolle (s. Kapitel 3); insbesondere kann man damit keinen normalen Nahkampfangriff durchführen. Aufgrund der körperlichen Nähe gilt ein Angriff mit Raufen immer als *schnell* (s. S. 93).

Reiten (körperlich)
Gw21; Erfolgswert+12 »+5«
Solange ein Reittier sich ruhig verhält, können sich auch Personen im Sattel halten, die Reiten nur unzulänglich, d.h. als universelle Fertigkeit, beherrschen. Ein geübter Reiter kann dagegen mit einem temperamentvollen Pferd schnell reiten. Erfolgswürfe müssen nur in kritischen Situationen gemacht werden, wenn das Pferd über ein Hindernis springt, über einen unebenen Acker galoppiert, in vollem Galopp durch ein lichtes Wäldchen prescht oder der Reiter ein unerwartetes Manöver durchführen will. Ein schnelles Reitpferd bewegt sich normalerweise mit etwa **B48**, ein schwerer Kaltblüter dagegen mit **B36**. Die Regeln für Dauerlauf und Spurt (s. S. 18) gelten entsprechend.

Ein Reiter, der mit seinem Tier **vertraut** ist, d.h. der dieses Tier seit mindestens drei Monaten besitzt und regelmäßig damit umgeht, erhält stets **+4** auf seine **EW:Reiten**.

Galoppiert ein Reiter mit seinem Pferd über mit **Hindernissen** übersätes Gelände, muss er pro Runde einen Erfolgswurf ablegen. Unterläuft dem Reiter ein **kritischer Fehler**, stürzt er mitten im Lauf von seinem Reittier, vielleicht weil ihn ein Ast aus dem Sattel gerissen hat. Misslingt der EW:Reiten normal, folgt sofort ein zweiter Erfolgswurf. Gelingt der zweite Wurf, konnte er das Pferd rechtzeitig vor einer Kollision zum Stehen bringen. Misslingt auch der zweite Erfolgswurf, kollidiert das Tier mit einem Hindernis und erleidet entsprechenden Schaden.

Ein Pferd kann ohne Schwierigkeiten bis zu 3 m **weit springen**, wenn dem Reiter ein Erfolgswurf gelingt. Je zusätzliche 50 cm Sprungweite erhält er auf seinen Erfolgswurf einen Abzug von **-2** bis zu einem Maximum von 6 m. Ein Pferd kann bis zu 80 cm hoch springen, wenn dem Reiter ein normaler Erfolgswurf gelingt. Pro 20 cm, die das Hindernis höher ist, erhält er wiederum einen Abzug von **-2**



bis zu einer Maximalhöhe von 2 m. Unterläuft dem Reiter ein **kritischer Fehler**, stürzt er mitten im Sprung von seinem Reittier. Misslingt der Erfolgswurf normal, folgt wieder ein Erfolgswurf, bei dem keine Abzüge mehr berücksichtigt werden. Gelingt dieser, verweigert das Pferd den Sprung, d.h. der Reiter kann den Sprung noch vermeiden, da er rechtzeitig erkennt, dass das Pferd es nicht schaffen würde. Misslingt auch dieser zweite Wurf, springt das Pferd, schafft den Sprung jedoch nicht.

Welche Auswirkungen die Kollision des Pferdes mit einem Hindernis oder der Sturz bei einem Sprung über einen Graben haben, hängt stark von der Geschwindigkeit und der Art des Hindernisses ab. Bei einem Sturz in eine Schlucht oder einen steilen Abhang hinunter erleiden Pferd und Reiter je nach Fallhöhe entsprechenden Sturzschaden. Streift das Pferd eine Hecke, verliert es **1W6 AP**. In solch einem Fall muss dem Reiter ein weiterer Erfolgswurf gelingen, um im Sattel zu bleiben. Bei einem Sprung gegen eine massive Mauer erleidet das Tier auf jeden Fall kritischen Schaden, und der Reiter stürzt aus dem Sattel. In diesem Fall benötigt er einen erfolgreichen **EW:Reiten**, um nicht unter das Pferd zu geraten und selbst zusätzlich **2W6 schweren Schaden** hinnehmen zu müssen.

Wird das Reittier unerwartet mit einer Gefahr konfrontiert oder durch ein lautes Geräusch erschreckt, besteht die Gefahr, dass es **scheut und durchgeht**. Gelingt (!) dem Tier ein **PW:Intelligenz** (typischerweise liegt die Intelligenz eines Pferdes etwa bei 50), folgt es seinem Fluchtinstinkt und galoppiert mit Höchstgeschwindigkeit von der Quelle der Gefahr weg. Der Reiter benötigt in diesem Fall einen **EW-4:Reiten**, den er am Ende jeder

Die Entwicklung des Fahrrads schreitet während der Epoche, in der die Abenteuer angesiedelt sind, rapide voran. Um 1865 wird das erste „Veloziped" verfügbar mit massiven Rädern und einem sehr hohen Gewicht. Ab 1875 werden dann Hochräder populär. Der Durchbruch wird erst 1885 mit Fahrrädern erreicht, die zwei gleich große Räder haben und schon an moderne Drahtesel erinnern. Ab 1890 gibt es für sie dann auch luftgefüllte Gummireifen

Runde wiederholen darf, um sein Tier wieder unter Kontrolle zu bekommen. Unterläuft ihm hier ein kritischer Fehler, stürzt er vom Pferd.

Stürzt ein Reiter **vom Pferd**, das sich mit höchstens **B24** bewegt, schadet ihm dies wie ein Fall aus 2 m Höhe. Bei höheren Geschwindigkeiten erleidet er **2W6 schweren Schaden** – wie bei einem Sturz aus 4 m Höhe.

Durch seinen regelmäßigen Umgang mit Reittieren kann ein geübter Reiter den gesundheitlichen Zustand eines solchen Tieres abschätzen, wenn ihm ein **verdeckter** Erfolgswurf gelingt. Jemand, der Reiten nur universell beherrscht, muss hierfür andere Fertigkeiten einsetzen (*Medizin* oder eventuell auch *Erste Hilfe*).

Die Beschreibung der Fertigkeit geht davon aus, dass ein Pferd geritten wird. Nichtsdestotrotz ist *Reiten* eine Vorteilsfertigkeit (s. S. 63). Man sucht sich also eine Tierart aus, mit der man besonders gut vertraut ist (z. B. Esel, Kamel oder Pferd) und beherrscht dann Reiten auf anderen Tieren mit **-4**.

Richtungssinn (angeboren)
Erfolgswert+12
Der Abenteurer kann in unübersichtlicher Umgebung die Richtung zu einem Ziel, das er schon einmal mit eigenen Augen gesehen hat, bestimmen. Die Fähigkeit wird jedes Mal eingesetzt, wenn er einen Punkt erreicht, von dem aus er in mehrere Richtungen weitergehen kann, z. B. eine Straßenkreuzung. *Richtungssinn* liefert Informationen, und es gelten die entsprechenden Regeln (s. S. 63). Bei einem **kritischen Erfolg** findet der Abenteurer untrüglich zum Ziel; weitere Erfolgswürfe erübrigen sich. Bei einem **kritischen Fehler** hingegen schickt die Spielleiterin ihn in die falsche Richtung.

Robustheit (angeboren)
Erfolgswert+9
Der Abenteurer ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten und Gifte. Wenn er sich mit einer natürlichen **Krankheit** ansteckt oder sich **vergiftet**, erleidet er nur halben Schaden (abgerundet), falls ihm ein EW:Robustheit gelingt. Bei Giften, die durch Lähmung, Halluzination usw. wirken, halbiert sich statt dessen die Wirkdauer. Wird der Schaden, den ein Gift oder eine Krankheit verursacht, über einen längeren Zeitraum verteilt, wird nur einmal ein Erfolgswurf abgelegt (zu Beginn). Gelingt dieser, wird zu jedem Zeitpunkt, an dem der Abenteurer Lebens- oder Ausdauerpunkte verliert, die Höhe des Verlusts **halbiert**.

Scharfschießen (Kampf)
Gs61; Erfolgswert+5
Diese Fertigkeit wird **zusätzlich** zu einer Schuss- oder Wurfwaffe erworben, die ein Abenteurer beherrscht; sie ist also eine Spezialisierungsfertigkeit (s. S. 63), die auf eine bestimmte Waffe bezogen ist. Sie nutzt beim Versuch, ein besonders kleines Ziel zu treffen (s. S. 122) oder in ein Handgemenge zu schießen (s. S. 55).

Schauspielern (sozial)
pA61; Erfolgswert+8
Mit Hilfe dieser Fertigkeit lassen sich Emotionen vortäuschen, die nur mit einem **WW:Menschenkenntnis** durchschaut werden können. Ebenso kann man durch gekonntes Schauspiel die Wirkung der Fertigkeit *Verkleiden* verbessern oder jemanden täuschen, wenn dieser sich z. B. im Wesentlichen auf Körpersprache verlässt.

Weiterhin hat ein Schauspieler seine Stimme geschult und ist nicht nur in der Lage, eine andere Stimme nachzuahmen, sondern unter Umständen auch ein Geräusch zu erzeugen, das man normalerweise nicht aus dem Mund eines Menschen erwarten würde – z. B. das einer sich öffnenden Tür oder das Knarren von Lederstiefeln. Die Fertigkeit *Musizieren (Stimme)* würde als **Hilfsfertigkeit** die Erfolgschancen eines solchen Versuches erhöhen.

Beispiel: Hubert von Waldenfels hat sich wegen eines Abenteuers nicht gut genug auf seine Juraprüfung vorbereiten können. Mit Leidensmiene geht er zu seinem Hausarzt und erzählt, er habe *„furchtbare Leibschmerzen"* und brauche dringend ein Attest. Bei seinem Erfolgswurf (*Schauspielern+4)* fällt eine *18*, und mit insgesamt *22* wirkt Hubert durchaus überzeugend. Der Arzt (*Menschenkenntnis+6*) kennt als alter Freund der Familie den jungen Mann recht gut, so dass ihm ein Widerstandswurf mit erhöhten Chancen zusteht. Bei seinem **WW+2:Menschenkenntnis** fällt eine *16*. Dies reicht aus, um den Simulanten zu überführen; nach einem strengen Blick des Arztes senkt Hubert schuldbewusst die Augen, und ab geht's zur Prüfung.

Schießen in Bewegung (Kampf)
Gs31, *Reiten*; Erfolgswert+12
Vom Pferderücken aus schießen können nur Abenteurer, die *Reiten* gelernt haben. Sie erhalten aber einen Abzug von **-4** auf ihren EW:Angriff. Diesen Abzug erleiden auch Schützen, die aus einer dahinrasenden Kutsche oder aus einem fahrenden Zug heraus ein draußen befindliches Ziel anvisieren. Beherrschen sie allerdings *Schießen in Bewegung*, können sie unbehindert schießen. Ein Erfolgswurf ist wie bei *Kampf zu Reittier* nur in extremen Situationen erforderlich.

Schleichen (körperlich)
Gw61; Erfolgswert+6 »+3«
Schleichen ist die Fertigkeit, sich lautlos fortzubewegen. Dies ist insbesondere dann interessant, wenn man unbemerkt in die Nähe von Personen gelangen möchte, um diese zu belauschen, sie überraschend anzugreifen oder unauffällig an ihnen vorbeizukommen.

Der Erfolgswurf wird grundsätzlich von der Spielleiterin **verdeckt** ausgeführt, da der Schleichende selbst sich seiner Lautlosigkeit meist sicher ist. Nur bei **kritischen Fehlern** kann die Spielleiterin dem Spieler mitteilen, dass sein Abenteurer gestolpert ist oder versehentlich eine Vase von einem Tisch gestoßen hat. Wenn der Erfolgswurf einfach misslingt, muss der Spieler dies nicht unbedingt an der Reaktion der Beschlichenen bemerken. Handeln diese geistesgegenwärtig, werden sie eventuell abwarten, um dann überraschend die Tür aufzureißen, den Inhalt des Gesprächs der neuen Situation anpassen oder den Schleicher in einem günstigen Moment überwältigen.

Im Normalfall herrscht in der Umgebung ein relativ niedriger Geräuschpegel und die Beschlichenen sind nicht besonders abgelenkt, rechnen aber auch nicht mit unerwünschten Eindringlingen. Unter anderen Umständen sind Abzüge oder Zuschläge auf den Erfolgswurf angebracht; Beispiele enthält die folgende Liste.

Abzüge und Zuschläge beim Schleichen

-2	weitgehendes Fehlen von Geräuschen
-2	knarrende Holzdielen
-4	Untergrund aus Kieselsteinen
+3	Untergrund Sand
+2	laute Geräusche, z. B. eine feuchtfröhliche Gesellschaft im Nebenraum
+4	Beschlichener konzentriert sich auf Unterhaltung oder schwierige Tätigkeit

Ist eine beschlichene Person wachsam oder lauscht sie sogar ausdrücklich, weil z. B. ihre Aufmerksamkeit durch einen misslungenen EW:Schleichen geweckt wurde, steht ihr selbst bei erfolgreichem Wurf des Anschleichenden noch ein **WW:Hören** zu. Auf der anderen Sei-

te benötigt eine besonders unaufmerksame oder abgelenkte Person ebenfalls einen **WW:Hören**, um jemanden zu bemerken, der beim Schleichen einen Fehler gemacht hat. Bei einem **kritischen Fehler** verrät sich der Schleichende auf jeden Fall, der WW:Hören entfällt dann. Schleicht sich ein Abenteurer an eine Gruppe von Personen an, würfelt nur einer von ihnen einen WW:Hören – derjenige mit dem besten Gehör.

An Tieren, z. B. an einem Wachhund, kann man nicht so leicht vorbeischleichen. Sie können ein besseres Gehör als Menschen oder einen ausgeprägten Geruchssinn haben. Mit ihren WW:Hören bzw. WW:Riechen entdecken sie einen Eindringling wesentlich leichter als ein menschlicher Wächter. Die Spielleiterin sollte hier von einem Erfolgswert von **+10** ausgehen.

Schlittschuhlaufen

Gw21; Erfolgswert+12 »+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 schlagt 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 (geistig)

In01; Erfolgswert+4 »+10«
In31; Erfolgswert+7 »+14«
In61; Erfolgswert+12 »+18«
Die Fertigkeit *Schreiben* beinhaltet die Fähigkeit, die einer Sprache zugehörige Schrift (Lateinisch, Kyrillisch usw.) zu schreiben. *Schreiben* ermöglicht es einer Person, einen in dieser Sprache abgefassten Text zu verstehen sowie sich selbst schriftlich auszudrücken. Auf Grund der Unterschiede vieler Sprachen in Schriftzeichen, Zeichensetzungsregeln und Grammatik muss diese Fertigkeit für jede Sprache einzeln erlernt werden. Eng verwandte Sprachen liest und schreibt man dabei mit einem Erfolgswert von mindestens **+9** universell mit **-4**.

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

Ein Abenteurer darf eine Sprache nur schreiben, wenn er sie mit mindestens dem gleichen Erfolgswert **sprechen** kann. Umgekehrt ist es durchaus möglich, dass ein Abenteurer eine Sprache spricht, ohne die zugehörige Schrift dieser Sprache zu beherrschen. Eine Ausnahme bilden **tote Sprachen** wie Latein. Möchte jemand die Schrift einer solchen Sprache erlernen, muss er sie nicht sprechen können. Es gibt sogar tote Sprachen, von denen man nicht genau weiß, wie sie gesprochen wurden (ägyptische Hieroglyphen zum Beispiel).

Der Erfolgswert lässt sich wie folgt interpretieren:

- **bis +5:** Die Sprache kann in geschriebener Form gerade so erkannt werden, doch selbst das Lesen einfachster Sätze stellt bereits ein kaum zu bewältigendes Problem dar. An Schreiben ist gar nicht erst zu denken.
- **+6 bis +8:** Einfache Texte können gelesen werden, wobei allerdings Grammatik und Wörterbuch ständiger Begleiter sind. Telegrammartige Notizen können niedergeschrieben werden.
- **+9 bis +11:** Das Lesen einfacher Texte ohne Hilfsmittel ist möglich. Bei komplizierten Texten ist Unterstützung jedoch immer noch nötig. Lyrik und anspruchsvolle Prosa sind unverständlich. Einfache Gedanken (kurze Sätze ohne Nebensätze, einfache Zeitformen …) können niedergeschrieben werden.
- **+12 bis +14:** Das Lesen durchschnittlicher Texte (Zeitungsartikel, einfache Prosawerke, Kochbücher usw.) ist ohne Hilfsmittel möglich. Bei der Lektüre von Lyrik, stilistisch hochstehender Prosa und wissenschaftlichen Texten sind weiterhin Glossare und Wörterbuch notwendig. Das Schreiben zusammenhängender Passagen mittlerer Schwierigkeit (Briefe, Tagebücher usw.) ist möglich.
- **+15 bis +17:** Das Lesen nahezu jeden Textes ist möglich, ein Wörterbuch ist nur noch bei seltenen oder archaischen Ausdrücken notwendig. Die Niederschrift komplexer Passagen (z. B. Fachbücher oder Poesie) ist möglich, allerdings recht langsam.
- **+18 und mehr:** Das Lesen praktisch jeden Textes ist möglich. Die Lesegeschwindigkeit entspricht der der Muttersprache. Schreiben ist mit ähnlicher Kompetenz wie beim Schreiben der Muttersprache möglich.

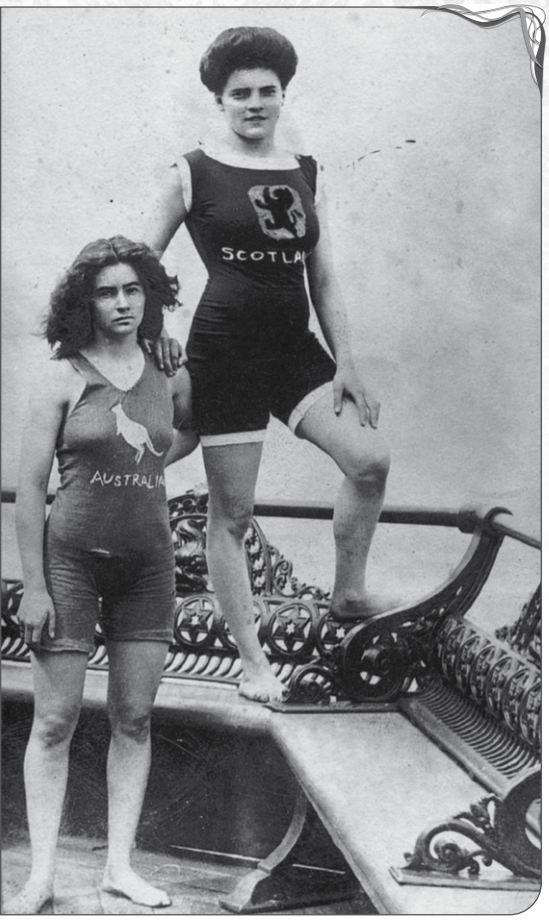
Die obigen universellen Erfolgswerte beziehen sich auf die Fähigkeit eines Abenteurers, seine **Muttersprache** lesen und schreiben zu können. Ein EW:Schreiben (hier: für das Lesen) ist insbesondere dann erforderlich, wenn es ein Abenteurer mit schlecht leserlichen, handschriftlichen Aufzeichnungen zu tun hat, zum Beispiel bei fremden Tagebüchern, Kirchenbüchern, alten Chroniken und Gerichtsakten usw.

Schwimmen (körperlich)

Gw11; Erfolgswert+12 »+3«
Wer *Schwimmen* beherrscht, kann sich längere Zeit über Wasser halten, wenn die Umstände günstig sind. So muss kein Erfolgswurf abgelegt werden, wenn die Figur freiwillig ins Wasser gegangen ist, keine Strömung herrscht, durch die sie abgetrieben werden könnte, sie selbst nicht durch zusätzliches Gewicht belastet und auch nicht verletzt ist und auch sonst keine widrigen Bedingungen herrschen, wie etwa treibende Gegenstände oder besonders niedrige Wassertemperaturen.

Nichtschwimmer, die *Schwimmen* nur als universelle Fertigkeit beherrschen, können sich aufgrund regelmäßiger AP-Verluste nur kurze Zeit über Wasser halten und müssen **jede Runde** (alle 10 Sekunden) einen Erfolgswurf ablegen.

Unter außergewöhnlichen Umständen muss auch ein gelernter Schwimmer jede Runde einen Erfolgswurf machen, bis er wieder in ruhigeres Wasser kommt oder das Ufer bzw. einen anderen sicheren Ort erreicht. Stürzt eine Figur z. B. unvermutet ins Wasser, gerät sie plötzlich in einen Strudel oder wirft sie sich mit Handschellen an den Händen in einen See, muss sie regelmäßig Erfolgswürfe ablegen, auch wenn sie *Schwimmen* gelernt hat.



Die Spielleiterin legt zudem fest, in welcher Weise der Schwimmer bei der Ausübung seiner Fertigkeit eingeschränkt ist oder unterstützt wird, indem sie Abzüge vorgibt. Der Erfolgswurf entscheidet über die Zahl der AP, die der Schwimmer in der laufenden Runde verliert. Die folgende Liste enthält die Ausdauerverluste bei **Gelingen** des Erfolgswurfs; bei Misslingen verdoppeln sie sich. Alle AP-Verluste und Abzüge der Liste addieren sich. Bei einem **kritischen Erfolg** kann der Schwimmer sich aussuchen, ob er in der laufenden Runde keine AP verliert oder stattdessen die doppelte Strecke zurücklegt. Ein Schwimmer bewegt sich mit etwa **B6** in und unter strömungsfreiem Wasser, wenn er nur leicht bekleidet ist. Schleppt er einen Ertrinkenden oder ist er belastet, bewegt er sich etwa mit **B3**.

Ein **Nichtschwimmer** verliert grundsätzlich immer **3 AP mehr** als ein Schwimmer in der gleichen Situation. Selbst wenn ein Schwimmer unter günstigen Umständen keinen Erfolgswurf machen muss und keine AP verliert, verliert der Nichtschwimmer also 3 AP, wenn sein Erfolgswurf gelingt, bzw. 6 AP, wenn sein Erfolgswurf misslingt.

Unterläuft einem Schwimmer ein **kritischer Fehler**, hat er einen Krampf, gerät in Panik oder schluckt viel Wasser. Er wird jetzt solange als Nichtschwimmer behandelt, bis ihm drei aufeinander folgende EW:Schwimmen gelungen sind, d.h. er verliert in dieser Zeit ebenfalls mindestens 3 AP pro Runde.

Eine Person im Wasser ist am **Ertrinken**, d.h. sie verliert in jeder Runde **1W6 LP und 8 AP**, wenn sie:

- Nichtschwimmer ist und einen kritischen Fehler gemacht hat
- oder 0 AP hat
- oder 3 LP oder weniger hat.

Ein Ertrinkender darf keine weiteren EW:Schwimmen ablegen, er kann nur darauf hoffen, von jemandem gerettet zu werden.

Wer **taucht**, macht zunächst einen Erfolgswurf, um glatt unter Wasser zu kommen. Misslingt dieser Wurf, verliert er die doppelte Anzahl AP, ist aber auf jeden Fall unter der Wasseroberfläche. Nichtschwimmer können den Atem 6 Runden lang anhalten (60 Sekunden), Schwimmer 12 Runden (120 Sekunden), bevor sie den nächsten Erfolgswurf ablegen müssen, der dann anschließend jede Runde wiederholt wird. Bewegt sich eine Person unter Wasser nicht, verlängert sich der Zeitraum bis zum ersten Erfolgswurf um 2 Runden (20 Sekunden). Ein misslungener Erfolgswurf bedeutet, dass der Taucher in der folgenden Runde Luft holen muss. Befindet er sich dann noch unter Wasser, verliert er LP und AP, als wenn er am Ertrinken wäre – aber nur solange, bis er die Oberfläche erreicht oder tatsächlich zu ertrinken beginnt.

Schwimmer wie Nichtschwimmer können versuchen, eine andere Person vor dem Ertrinken zu retten. Sie müssen zuerst zu dem Ertrinkenden hin schwimmen. Falls das Opfer bereits unter Wasser ist, muss der Retter nach ihm tauchen, d.h. er muss mindestens einen EW:Schwimmen machen. Je nach den Sichtverhältnissen unter Wasser findet der Retter das Ziel automatisch, oder er muss jede Runde einen EW:Sehen ablegen, bis er es aufgespürt hat. Hat der Retter das Opfer erreicht, muss ihm ein **EW+4:Raufen** gelingen. Dieser Wurf kann bei Misslingen einmal pro Runde wiederholt werden. Gelingt der Wurf, hat der Retter den Ertrinkenden zu fassen bekommen. Der Ertrinkende ist dann sicher, solange sein Retter sich über Wasser halten kann.

Wiederbelebung

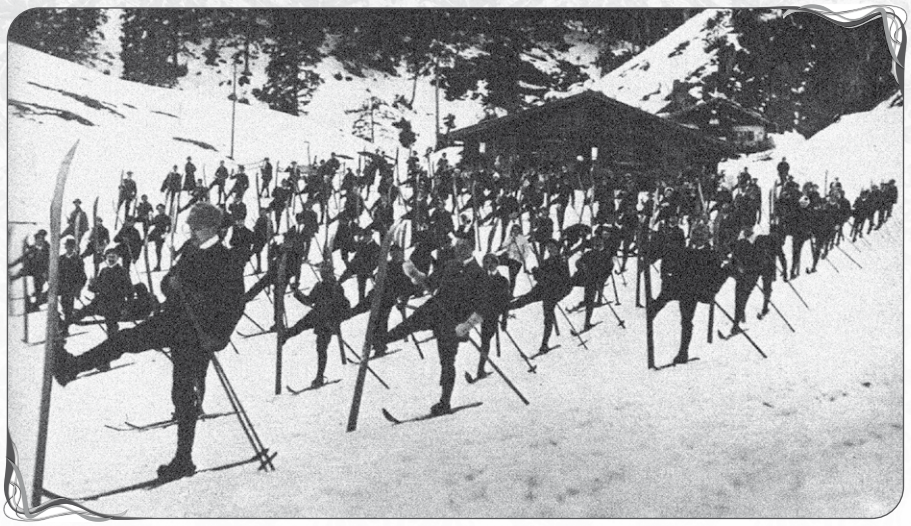
Mit *Erster Hilfe* kann man das Wasser aus den Lungen eines vor dem Ertrinken geretteten Schwimmers pressen und ihm so Lebenspunkte zurückgeben – allerdings nur dann, wenn das Opfer mit mindestens 0 LP aus dem Wasser gezogen wird. Hat das Opfer nach einem Schwimmunfall weniger als 0 LP, ist es ertrunken.

Mit den in der Fertigkeit *Schwimmen* enthaltenen Kenntnissen und mit *Medizin* kann man auch versuchen, einen Ertrunkenen durch künstliche Beatmung wiederzubeleben. Dies muss jedoch innerhalb von **2 Minuten nach** dem Ertrinken erfolgen (von dem Zeitpunkt an, wo die LP unter 0 gesunken sind), und der Retter benötigt einen **EW-10**:Schwimmen oder einen **EW-4: Medizin**, um das Wasser rechtzeitig aus der Lunge zu entfernen. Nur **ein** Rettungsversuch ist möglich! Ein Wiederbelebter hat nach seiner Rettung **0 LP** mit allen Konsequenzen und muss sich auf die natürlichen Heilkräfte seines Körpers verlassen; *Erste Hilfe* nutzt ihm nichts.

Abzüge und AP-Verluste für Schwimmer pro Runde

kein EW	**0 AP**	Schwimmen unter günstigen Bedingungen
0	**1 AP**	Schwimmen gegen leichte Strömung
0	**1 AP**	Tauchen unter die Oberfläche
-4	**4 AP**	Schwimmer gerät in einen starken Strudel
-2	**2 AP**	Schwimmer muss treibenden Gegenständen ausweichen
-4	**1 AP**	Schwimmer fehlen bis zur Hälfte seiner LP
-6	**3 AP**	Dem Schwimmer mehr als die Hälfte seiner LP
-2	**2 AP**	Schwimmer schleppt Ertrinkenden
-2	**2 AP**	Schwimmer ist belastet (Kleidung, Rucksack)
-8	**4 AP**	Schwimmer ist behindert (Handschellen, Fußfesseln …)

Nichtschwimmer: Immer EW, stets **+3 AP** Verlust.



Das Skifahren hat sich von Norwegen aus in Europa verbreitet. Die Popularität des Skisports in Norwegen führt in der zweiten Hälfte der 1890er Jahre in Mitteleuropa zu einem regelrechten Ski-Boom. Norwegische Skier werden importiert und Skivereine gegründet: in Deutschland 1891 in Todtnau, in der Schweiz 1893 in Glarus und in Österreich 1901 in St. Christoph am Arlberg. Skandinavische Studenten betätigen sich als Vermittler, erste Lehrbücher erscheinen. Zum Massensport wird das Skifahren aber erst Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts: bis dahin bleibt es in Mitteleuropa und den USA den Wohlhabenden vorbehalten.

Skifahren (körperlich)
Gw21; Erfolgswert+12 »+5«
Der Abenteurer kann sich auf Skiern fortbewegen. Beim Langlauf treten normalerweise keine Probleme auf. Auch bei Abfahrten ist ein Erfolgswurf nur in besonderen Situationen erforderlich, wenn der Skifahrer zum Beispiel über eine Gletscherspalte springen möchte, einem plötzlich auftauchenden Hindernis ausweichen muss oder in voller Fahrt einen Gegenstand vom Boden aufheben will. Bei Misserfolg schlägt das versuchte Manöver fehl, was sich in der Regel in einem unsanften Sturz in den Schnee äußert. Bei einem **kritischen Fehler** erleidet der Abenteurer **1W6 schweren Schaden,** der durch den Aufprall auf ein Hindernis noch erhöht werden kann, Die Geschwindigkeit eines Skifahrers beträgt auf ebener Strecke bei durchschnittlichen Schneeverhältnissen **B24.**

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

Spielen (geistig)
In21; Erfolgswert+8
Der Anwender dieser Spezialisierungsfertigkeit (s. S. 63) 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 *Fingerfertigkeit*.

Sprachbegabung (angeboren)
Erfolgswert+6
Der Abenteurer hat ein gutes Ohr für Sprachen und kann sie auch in kurzer Zeit in ihren Grundzügen erlernen, ohne dabei allerdings in die Tiefe gehen zu können. Die Lernkosten einer Sprache (nicht aber die Kosten zur Steigerung) werden **halbiert**, wenn sich der Abenteurer mindestens **eine Woche** in einer Umgebung aufhält, in der die Sprache gesprochen wird, und ihm ein EW:Sprachbegabung gelingt. Misslingt der Wurf, kann ihn der Abenteurer nach einer weiteren Woche wiederholen, sofern er sich noch in einer passenden Umgebung befindet. Bei einem **kritischen Erfolg** muss er nur **ein Viertel** der Lernkosten aufbringen, bei einem **kritischen Fehler** hingegen **das Doppelte**.

Sprechen (geistig)
In01; Erfolgswert+4 »+10«
In31; Erfolgswert+7 »+14«
In61; Erfolgswert+12 »+18«

Die Fertigkeit Sprechen:Sprache erlaubt es einem Abenteurer, sich in einer Fremdsprache auszudrücken und diese Sprache auch zu verstehen. Der Erfolgswert misst direkt die Sprachbeherrschung:

- **bis +5:** Grundsätzliche Kenntnis des Vokabulars (Grundwortschatz) und einfache Phrasen. Eine beschränkte Verständigung ist möglich (*„Wo Bahnhof?“*, *„Wie viel kosten?“*). Die Grammatikkenntnisse sind sehr beschränkt.
- **+6 bis +8:** Ein Gespräch über einfache Themen in einfachen, kurzen Sätzen ist möglich, sofern beide Gesprächspartner langsam sprechen. Die grundlegenden Grammatikregeln werden beherrscht.
- **+9 bis +11:** Eine flüssige Unterhaltung über alltägliche Themen ist möglich, doch spricht der Sprecher mit starkem Akzent, und Feinheiten der Aussprache wie die richtige Satzmelodie sind nur schwach ausgebildet. Grammatik- und Vokabularkenntnisse sind gut, solange die Unterhaltung sich um Alltägliches dreht.
- **+12 bis +14:** Gespräche über komplexe Themen (Technik, Wissenschaft usw.) sind möglich, Grammatik und Vokabular werden fast vollkommen beherrscht. Feinheiten der Sprache wie z. B. besondere Redewendungen sind dem Sprecher nur unvollständig bekannt; ein Akzent kann immer noch herausgehört werden.
- **+15 bis +17:** Eine flüssige Unterhaltung über nahezu alle Themen ist möglich. Auch ausgefallenere Eigenheiten der Sprache werden fast perfekt beherrscht. Je nach Situation und Umgebung wird ein Gesprächspartner annehmen, dass es sich um die Muttersprache des Sprechers handelt.
- **+18 und höher:** Die Figur besitzt zusätzlich zu ihrer perfekten Sprachbeherrschung noch weitere Kenntnisse, z. B. über Grammatik und altertümliche Formen, die denen eines Linguisten ähnlich sind, aber nicht so systematisch geschult wurden.

Die obigen universellen Erfolgswerte beziehen sich auf die Perfektion, mit der ein Abenteurer seine eigene **Muttersprache** beherrscht. Bei einem Erfolgswert von maximal **+9** spricht er

nur seinen heimischen Dialekt (Oberbayrisch, Scouse), und auch bei der Durchschnittsperson mit Erfolgswert **+14** zeigt die Hochsprache noch eine deutliche Dialektfärbung, aus der man auf die Heimat des Sprechers schließen kann. Erst ab Erfolgswert **+15** kann die Hochsprache auch **dialektfrei** gesprochen werden; unter gewissen Umständen pflegen aber auch die gebildeten Kreise ihre mundartliche Sprachfärbung (z. B. im Familienkreis, beim Einkauf auf dem Markt der Heimatstadt oder auch bei einer Gesellschaft am bayrischen Hof).

Ab einem Erfolgswert von **+9** ist es einem Sprecher möglich, auch eng **verwandte Sprachen** universell mit **-4** zu sprechen. Erlernt eine Figur eine Sprache neu, die sie bereits universell beherrscht, zählt immer der bessere Erfolgswert, wenn es um die Anwendung geht.

Sprengmeisterschaft (geistig)

Gs31; Erfolgswert+4

Der Abenteurer ist mit der Anwendung und Lagerung von explosiven oder leicht entflammbaren Materialien vertraut. Er kann Sprengungen mit Dynamit durchführen und mit den entsprechenden Materialien und Werkzeugen auch eine Bombe basteln. Einzelheiten zum Gebrauch von Sprengstoffen findet man im Anhang. Die Herstellung von Bomben wird in verschiedenen Ländern im ausgehenden 19. Jahrhundert extrem hart bestraft. Zum Beispiel treiben in England die sogenannten „Dynamiters" ihr Unwesen; man kann also davon ausgehen, dass eine Person, die man als Anarchist verdächtigt, kaum rücksichtsvoll behandelt wird! Sie kann von Glück sagen, wenn sie den Zeitraum bis zu einer Gerichtsverhandlung unbeschadet übersteht.

Mit *Sprengmeisterschaft* kann man unter günstigen Umständen auch Bomben **entschärfen**. Um festzustellen, wie eine Bombe konstruiert ist, ob sie scharf ist oder ob es sich überhaupt um eine Bombe handelt, wird ein **verdeckter** Erfolgswurf gewürfelt. Diese Untersuchung dauert etwa 10 Minuten. Dem Bombenleger steht hier ein **WW:Sprengmeisterschaft** zu, wenn er besondere Maßnahmen ergriffen hat, um das Neutralisieren seiner Vorrichtung zu erschweren. Je nach Ergebnis dieser Würfe erhält der Abenteurer Zuschläge oder Abzüge beim anschließenden Entschärfen gemäß der Tabelle rechts.

Das Entschärfen, über dessen Erfolg ein **zweiter EW:Sprengmeisterschaft** entscheidet, kann eine Sekundenangelegenheit sein oder sich über mehrere Stunden hinziehen. Gelingt der Wurf, konnte die Zündvorrichtung abgebaut werden. Der Sprengstoff ist eventuell immer noch mit Vorsicht zu behandeln, vor allem, wenn es sich um Nitroglyzerin handelt. Misslingt der Erfolgswurf, kann der Abenteurer sich weiter im Entschärfen versuchen, erhält aber einen Abzug von **-2** auf den zweiten, **-4** auf den dritten Versuch usw. Erzielt er mit einem EW:Sprengmeisterschaft dank der Abzüge ein Gesamtergebnis von **0 oder weniger** oder unterläuft ihm ein **kritischer Fehler**, detoniert die Bombe, und der Abenteurer erleidet den entsprechenden Schaden.

+4	kritischer Erfolg beim Untersuchen der Bombe
+2	Erfolg (ohne WW) oder großer Vorteil (mit WW, der misslingt)
0	kleiner Vorteil, d.h. WW gelingt
-2	Misserfolg oder Verzicht auf die Untersuchung
-4	kritischer Fehler

Zusätzlich können weitere Abzüge berücksichtigt werden, z. B. **-2** für instabilen Untergrund auf einem Schiff oder in einem fahrenden Zug oder **-4** für ungenügende Beleuchtung. Beim Entschärfen wird auf keinen Fall ein Widerstandswurf gewürfelt; die Fähigkeiten des Bombenlegers werden bereits bei der Untersuchung berücksichtigt.

Eine Person kann auch *Maschinenwesen* oder *Mechanik* beim Hantieren mit einer Bombe einsetzen. Für diesen Zweck hat sie als Erfolgswert für *Sprengmeisterschaft* ihren um **10** verringerten Erfolgswert für eine der beiden anderen Fertigkeiten. Alle Erfolgswürfe werden **verdeckt** gewürfelt, da man mangels Spezialkenntnissen über Sprengstoffe nie ganz sicher sein kann, ob die Bombe jetzt entschärft ist oder nicht.

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

Springen (körperlich)

St31; Erfolgswert+12 »+8«

Ein Mensch kann ohne Probleme bis zu 2,50 m weit springen, im Laufen ein 70 cm hohes Hindernis überspringen sowie ein Objekt berühren, das sich nicht mehr als 70 cm über seinem Kopf befindet. Ab **3 m** beim Weitsprung und **80 cm** beim Hochsprung muss ein Erfolgswurf durchgeführt werden. Je zusätzliche **50 cm** beim Weitsprung oder **10 cm** beim Hochsprung gibt es einen Abzug von **-2** bis zu einem Maximum von **7 m** beim Weitsprung und **1,60 m** beim Hochsprung. Bei einem **kritischen** Fehler verstaucht sich der Springer den Fuß, verliert **1W6 AP** und kann sich für etwa 24 Stunden nur noch mit maximal **B6** fortbewegen. *Springen* beinhaltet auch die Fähigkeit, sich bei einem Sturz so fallen zu lassen, dass man möglichst wenig Schaden erleidet (s. S. 58).

Spurensuche (geistig)

In31, mindestens *Sehen+6*; Erfolgswert+4 »+0«

Spurensuche umfasst die Fähigkeiten eines Kriminalbeamten oder Detektivs wie auch die eines Fährtenlesers. Ein Abenteurer kann mit dieser Fertigkeit nicht nur Spuren finden und verfolgen, sondern auch entdeckte Spuren auswerten. So kann er den Ablauf der Geschehnisse am untersuchten Ort rekonstruieren. Zur korrekten Identifizierung von Lebewesen oder Fahrzeugen anhand der Spuren können jedoch weitere Fertigkeiten nötig sein, z. B. *Tierkunde*, *Anthropologie*, *Gassenwissen*, *Allgemeinbildung* usw. Die Untersuchung einer Fläche von etwa 20 m² dauert etwa **10 Minuten**.

Offensichtliche Spuren entdeckt man auch ohne Erfolgswurf. Um jedoch genauere Informationen darüber zu erhalten, wer die Spuren hinterlassen hat, benötigt man in fast allen Fällen einen **EW:Spurensuche**, z. B. wenn man wissen möchte, wie viele Pferde durch eine Schlucht geritten sind, ob einer der Einbrecher einen schweren Gegenstand durch das Petunienbeet getragen hat, ob der Tote am Fundort der Leiche oder an einem anderen Ort erstochen worden ist usw. Ähnlich wie bei anderen geistigen Fertigkeiten, ist es auch mit *Spurensuche* möglich, **automatisch** Spuren zu entdecken.

Je nach dem Zeitraum, der seit dem Hinterlassen der Spuren verstrichen ist, und der Umgebung kommen Abzüge und Zuschläge zum Tragen. Zur Anregung der Spielleiterin fasst die umseitige Tabelle Zuschläge und Abzüge für das Auffinden von **Fuß-**, **Huf-** oder **Reifenspuren** zusammen, wobei die Standardsituation von hartem Untergrund (Pflaster, Innere eines Hauses) und einem Spurensucher ausgeht, der einen begründeten Verdacht hat, gerade an der untersuchten Stelle auf Spuren stoßen zu können.

Hat ein Abenteurer eine Fußspur gefunden, kann er sie verfolgen. Die Spielleiterin legt hierbei fest, in welchen Abständen ein Erfolgswurf gemacht werden muss. In einem weitläufigen Gebäude mit wenig Anhaltspunkten, welche Räume die verfolgte Person aufgesucht hat, muss der Erfolgswurf etwa alle **5 m** gemacht werden, im Freiland, wo die Spur vielleicht sogar als dunkler Strich über mehrere

weite Wiesen gesehen werden kann, wird der Erfolgswurf eventuell nur stündlich abgelegt werden müssen. Entscheidend ist hierbei unter anderem auch, wie oft die Spurensucher an eine Stelle gelangen, an denen der Verfolgte sich für verschiedene Wege entschieden haben könnte (im Freien an einer Wegkreuzung; im Innern eines Hauses in einem Flur, von dem mehrere Türen fortführen).

Hat sich der Verfolgte bewusst darum bemüht, seine Spuren zu **verwischen**, steht ihm auf jeden Fall ein **WW:Spurensuche** zu, bei dessen Gelingen der Verfolger die Spur verliert. Ist eine Spur einmal verloren, kann der Spurenleser noch **einmal** versuchen, sie erneut aufzunehmen; ansonsten wird er auf Vermutungen angewiesen sein, wohin sich der Verfolgte an einer bestimmten Stelle gewandt hat

Abzüge und Zuschläge bei der Spurensuche

+2	harter Erdboden mit wenig Pflanzenbewuchs
+6	weicher Boden mit üppigem Pflanzenbewuchs, Schnee usw.
-4	je Tag Alter der Spur (natürlicher Untergrund)
-6	Regen, Schneefall, Wind oder ähnliche Einwirkung
+4	Verwenden einer guten Lupe

Suchen (geistig)
In21; Erfolgswert+4 »+3«
Mit dieser Fertigkeit kann der Abenteurer verlorengegangene oder absichtlich verborgene Gegenstände und Vorrichtungen wie Geheimfächer, doppelte Böden oder Geheimtüren finden. Er setzt hierbei bei Bedarf alle Sinne ein: *Sehen* zum Entdecken kleiner Objekte, *Hören* beim Abklopfen von Wänden auf der Suche nach Hohlräumen, *Tasten* beim Suchen nach Unebenheiten, die einen Öffnungsmechanismus verbergen, und in seltenen Fällen sogar *Riechen* wie der Zollbeamte auf der Suche nach der geschmuggelten Parfümflasche im Schrankkoffer. *Suchen* nach verborgenen Dingen überschneidet sich manchmal mit *Spurensuche* nach unabsichtlich hinterlassenen Spuren; in Zweifelsfällen wird der für die würfelnde Figur günstigere Erfolgswert benutzt. Im Normalfall wehren sich die Personen, die etwas versteckt haben, mit einem **WW:Verbergen** gegen die suchenden Abenteurer.

Die Spieler müssen genau angeben, wo und nach was ihre Abenteurer suchen, bevor die Spielleiterin die nötigen Erfolgswürfe verdeckt ausführt. Bei großen Spielergruppen kann sie auch festlegen, dass höchstens drei Personen etwas Bestimmtes suchen dürfen; haben sie keinen Erfolg, ist die Geheimtür oder die verräterische Nachricht so gut verborgen, dass niemand sie finden kann. *Suchen* kann wie fast alle informationsbeschaffenden Fertigkeiten aber auch **automatisch** eingesetzt werden, wenn eine entsprechend befähigte Person in weniger als 2 m Entfernung an einem interessanten Objekt oder einer verborgenen Vorrichtung vorbeigeht.

Tanzen (körperlich)
Gw21; Erfolgswert+12 »+8«
Der Abenteurer beherrscht die in seiner sozialen Schicht und Heimat populären Tänze. Erfolgswürfe sind nur nötig, wenn er sich an einen ihm noch unvertrauten Tanz wagt oder schwierige Schritte versucht, um seinen Partner oder die Zuschauer zu beeindrucken. Wer *Tanzen* nicht gelernt hat, sondern nur als universelle Fertigkeit anwendet, muss dagegen bei jedem Tanz einen Erfolgswurf ablegen, um nicht unangenehm aufzufallen.

Tarnen (körperlich)
Gw31; Erfolgswert+6 »+3«
Mit *Tarnen* kann man sich in einem Gebüsch verstecken oder sich in einer dunklen Ecke verbergen. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass der Tarnende unauffällige Kleidung trägt und sich nicht bewegt. Vor allem muss er sich schon versteckt haben, als sich noch kein Beobachter in der Nähe befunden hat. Natürlich muss zum *Tarnen* auch ein brauchbares Versteck zur Verfügung stehen. In einer gut erleuchteten Turnhalle wird kaum eine Möglichkeit bestehen, sich zu tarnen, wohingegen der Geräteraum so unübersichtlich ist, dass es dort gute Chancen zum *Verbergen* gibt. Natürlich ist der Tarnende immer sicher, wenn nach Ermessen der Spielleiterin überhaupt keine Sichtverbindung zwischen dem Beobachter und dem Versteck besteht.



Die Spielleiterin würfelt für jede getarnte Figur einen **verdeckten** Erfolgswurf. Misslingt dieser, ist die Tarnung unvollkommen. Es hängt jedoch von den Umständen ab, ob ein Beobachter einer entdeckten Person offen entgegentritt oder ob er so tut, als habe er sie in ihrem Versteck nicht gesehen.

Die Erfolgsaussichten beim *Tarnen* hängen stark von der Situation und der Aufmerksamkeit des Beobachters ab. Im Normalfall bewegt sich der Beobachter in höchstens 10 m Entfernung vom Versteck und achtet nicht ausdrücklich auf seine Umgebung. Wenn der Beobachter misstrauisch oder wachsam ist oder gar nach dem Verborgenen sucht, steht ihm ein **WW:Sehen** zu (bei Tieren und passender Windrichtung ein WW:Riechen).

Ist die Umgebung besonders unübersichtlich, erhält der Abenteurer einen Zuschlag von **+4** auf seinen EW:Tarnen. Außerdem gibt es einen Zuschlag von **+1** je 5 m, die der Beobachter weiter als 10 m von ihm entfernt ist.

Telegrafieren (geistig)
In31; Erfolgswert+8
Der Abenteurer beherrscht das Morse-Alphabet und kann mit einem Telegrafen Nachrichten übermitteln. Erfolgswürfe sind nur unter Zeitdruck erforderlich, wenn eine kodierte oder fremdsprachliche Nachricht gesendet oder empfangen wird oder wenn die Fertigkeit zum Reparieren leichter Schäden an einem Telegrafen eingesetzt wird. Ohne besondere Eile sendet der Abenteurer so viele Wörter pro Minute, wie sein Erfolgswert beträgt.

Tierkunde (geistig)
In61; Erfolgswert+4
Der Abenteurer kennt die Verhaltensweisen der meisten Tiere, ihre Lebensgewohnheiten und Lebensräume. Er kann (unterstützt von *Spurensuche*) anhand von Fellbüscheln, Losungen und Pfotenabdrücken bestimmen, zu welchem Tier diese Hinterlassenschaften gehören. Er weiß, wie alt Tiere einer bestimmten Art werden, ob es sich bei einer bestimmten Spezies um ein Raubtier handelt, das dem Menschen gefährlich werden kann, oder ob eine bestimmte Schlangenart giftig ist. Wer *Tierkunde* beherrscht, ist auch mit typischen Krankheiten von Nutz- und Haustieren vertraut.

Überleben (geistig)
In21; Erfolgswert+8 »+5«
Diese Fertigkeit beschreibt die Vertrautheit mit Überlebenstechniken in der Wildnis. Sie beinhaltet auch sehr spezielle Kenntnisse aus verschiedenen anderen Wissensgebieten, die sich mit dem Ziel des Überlebens beschäftigen. So hat der Überlebenskünstler z. B. einige Kenntnisse aus dem Bereich der *Pflanzenkunde* (wasserspeichernde Kakteen) und der *Naturkunde* (Kondenswasser an kalten Flächen).

Der Überlebenskünstler ist in der Lage, sich **Nahrung für einen Tag** zu beschaffen, wenn ihm ein Erfolgswurf gelingt. Er darf auch versuchen, den Tagesbedarf weiterer Personen zu decken. Für jede Person wird eigens gewürfelt; nach dem ersten misslungenen Wurf findet er keine weitere Nahrung mehr. In besonders kargen Gegenden gibt es Abzüge auf alle oder auch nur auf spätere Erfolgswürfe.

Verbergen (geistig)
In31; Erfolgswert+4 »+3«
Mit dieser Fertigkeit kann ein Abenteurer Dinge verstecken, von denen er nicht möchte, dass sie gefunden werden – z. B. eine Waffe in seinem Gepäck, einen verräterischen Brief im Hotelzimmer, einen Dietrich am Körper, einen zu einem Unterschlupf führenden Höhleneingang im Wald. *Verbergen* ist aber auch die Kunst, Geheimtüren und -fächer in Wänden und doppelte Böden in Möbelstücken zu tarnen. Personen, die einen von den Abenteurern versteckten Gegenstand finden wollen, steht ein **WW:Suchen** zu. Die Erfolgsaussichten beim *Verbergen* eines Objekts hängen stark von dessen Größe und dem Ort des Verstecks ab. Standardsituationen sind eine flache Brieftasche am Körper, eine Pistole im Gepäck, ein kleiner Aktenkoffer oder ein Gewehr in einer Wohnung. Kleinere Gegenstände wie einzelne Edelsteine, Münzen oder Schlüssel rechtfertigen Zuschläge, größere dagegen Abzüge auf den Erfolgswurf.

Verführen (sozial)
pA61; Erfolgswert+8 »+3«
Verführen ist die Kunst, eine Person anderen (oder auch des gleichen, obwohl Homosexualität in der Welt von 1880 häufig als Straftat zählt) Geschlechts durch geschickte Unterhaltung, Ausführen in geeigneter Umgebung, gepflegtes Aussehen usw. von seinen eigenen Qualitäten zu überzeugen und Sympathie, vielleicht sogar Liebe zu erwecken. Die Spielleiterin kann der Situation angemessenes Rollenspiel durch Zuschläge belohnen.

Der umworbenen Person steht ein **WW:Menschenkenntnis**, ein **WW:Verführen** oder ein **WW:In/10** zu, um unlautere Absichten des Verführers zu durchschauen. Bei einem großen Vorteil erliegt sie der Werbung, bei einem leichten Vorteil bleibt sie zurückhaltend, kann aber eine gewisse Sympathie nicht verleugnen, während sie bei einem misslungenen **EW:Verführen** zu der Ansicht gelangt, dass der potenzielle Partner nur auf ein kurzes Abenteuer aus ist oder sie gar nur als Mittel zum Zweck benutzen will. Im Einzelfall sollten Standesunterschiede, Verständnisschwierigkeiten und Charakter der beteiligten Personen ausreichend durch Zuschläge und Abzüge berücksichtigt werden.

Die abrupte Beendigung eines Verhältnisses wird darüber hinaus zu Revanche- oder Rachegelüsten bei dem zurückgelassenen Partner führen. Handelt es sich um eine einflussreiche Persönlichkeit, kann sich dies sogar auf den **Ruch** einer Spielerfigur auswirken!

Auch der umgekehrte Fall, dass eine Nichtspielerfigur durch *Verführen* Einfluss auf eine Spielerfigur nimmt, ist denkbar. Im Erfolgsfall sollte die Spielleiterin dem Spieler diese spezielle Nichtspielerfigur sympathischer erscheinen lassen und entsprechend angewendete Fertigkeiten wie *Menschenkenntnis* in diesem Licht modifizieren.

Um 1880 hat der Weltkabelnetzausbau große Fortschritte gemacht und alle wichtigen Routen des Weltverkehrs abgedeckt. Die Seekabelverlegung zwischen Kontinenten ist zur Routine geworden. Die interkontinentale Telegrafie hat sich zum wichtigen Medium der Weltwirtschaft entwickelt. Der Aufbau eines Weltnetzes schreitet voran, denn der Bedarf nach Erweiterung und Ausbau des Netzes wächst permanent.

Verhören (sozial)
pA31; Erfolgswert+8 »+3«
Mit elementarer Menschenkenntnis, geschickten Fragetechniken, Ermüdung und seelischem Druck kann man vom Opfer dieser Fertigkeit Informationen erhalten, die es im Normalfall nicht preisgeben würde. Gute Kriminalbeamte beherrschen *Verhören* perfekt, wobei sie die Verdächtigen unter Stress setzen, ohne ihnen physischen Schaden zuzufügen, z. B. durch Schlafentzug, grelles Licht, Ausnutzung von Ängsten und Erpressung. Solch drastische Methoden verwandeln das Opfer jedoch in vielen Fällen in einen geschworenen Feind des Verhörenden. Zum Ausgleich gibt es dann meist eine zweite Person, die betont freundlich mit dem Verhörten umgeht, um ihn so zum Sprechen zu bringen.

Wenden Spielerfiguren die Fertigkeit an, kann die Vorgehensweise, die die Spieler schildern, durch Zuschläge und Abzüge berücksichtigt werden. Auch hier gilt wie bei allen sozialen Fertigkeiten, dass der Situation angemessenes Rollenspiel hilfreich sein kann. Wenn ein Abenteurer sich zum Beispiel zuerst sorgfältig über den Verhörten informiert und dieses Wissen dann geschickt ausspielt, verdient er Zuschläge beim EW:Verhören. *Verhören* lässt sich in abgeschwächter Form auch zum geschickten Ausfragen von Menschen einsetzen, die nicht besonders kooperativ sind.

Jede Person hat die Möglichkeit, einem Verhör zu widerstehen und Informationen zu verschweigen. Wendet ein Abenteurer *Verhören* an, würfelt die Spielleiterin einen **verdeckten** Erfolgswurf und anschließend einen **WW:Willenskraft/10** für den Verhörten (mit einem Zuschlag von **+4** beim eher harmlosen Ausfragen). Erlangt der Verhörende einen großen Vorteil, gibt der Befragte die gewünschten Informationen preis. Gelingt dagegen der Widerstandswurf, kann er dem Verhör standhalten. Misslingt schon der EW:Verhören, legt die Spielleiterin einen **PW:Intelligenz** für den Verhörten ab. Scheitert dieser Prüfwurf, schweigt er einfach verstockt. Gelingt der Wurf dagegen, wird er versuchen, den Fragesteller zu täuschen: Die Spielleiterin versetzt sich in die Lage des Verhörten und versucht dann, den fragenden Spieler zu täuschen und mit Fehlinformationen zu versorgen.

Der EW:Verhören wird **einmal pro Stunde** durchgeführt und kann beliebig oft wiederholt werden, sofern Zeit dazu ist. Ein kritischer Erfolg sorgt dafür, dass der Verhörte alles erzählt, was er weiß. Ein **kritischer Fehler** beim WW:Willenskraft/10 führt dazu, dass der Verhörte zusammenbricht. In diesem Fall erzählt er dem Fragesteller ebenfalls alles, was er weiß oder zu wissen glaubt – allerdings in hastiger und sehr unsortierter Form.

Ein **kritischer Fehler** beim **EW:Verhören** oder ein **kritischer Erfolg** beim **WW:Willenskraft/10** hat das Ergebnis, dass das Verhör an einem toten Punkt ankommt. Entweder ist der Befragte frech und erzählt nur Unsinn, oder er ist absolut verstockt. Zumindest hat es keinen Sinn mehr, ihn weiter zu verhören.

Verkleiden (sozial)
Gs31; Erfolgswert+8 »+5«
Durch Hilfsmittel wie Haarfärbemittel, Schminke, hohe Schuhe, Kleidung, falscher







Abzüge und Zuschläge beim Verkleiden	
	Verkleidung
-1	als Person anderen Geschlechts;
-1	als Angehöriger einer anderen sozialen Schicht, außer wenn EW:Gassenwissen bzw. EW:Konversation gelingt;
-1	als Angehöriger einer anderen Nationalität, außer wenn EW:Sprechen gelingt;
-2	als eine dem Beobachter bekannte Person;
+2	Beobachter ist unaufmerksam, abgelenkt oder angetrunken;
+5	wenn EW:Schauspielern gelingt;
+2	wenn EW:Musizieren (Stimme) gelingt;
-1	Beobachter kennt Verkleideten in wahrer Gestalt;
-10	in Minutenschnelle improvisierte Verkleidung.

Alle Zuschläge und Abzüge addieren sich.

Bart, Perücke oder Ähnliches macht sich der Abenteurer unkenntlich oder gibt sich gar das Aussehen einer ihm bekannten Person. Will man sich wirksam verkleiden, benötigt man Muße und mindestens **eine Stunde Zeit**. Eine Verkleidung lässt sich auch in Minutenschnelle improvisieren; dies hat aber Abzüge zur Folge.

Will der Verkleidete eine Person für längere Zeit täuschen, muss er alle 24 Stunden Erfolgswürfe ablegen, bis der Kontakt abgebrochen wird. Gelingt ein **kritischer Erfolg**, ist die betreffende Person ein für alle Mal von der Echtheit des Verkleideten überzeugt, weitere Erfolgswürfe entfallen. Wenn der Beobachter misstrauisch ist, wenn er den Verkleideten in seiner wahren Gestalt kennt oder wenn dieser als eine seinem Gegenüber bekannte Person posiert, steht dem Getäuschten ein **Widerstandswurf** für *Schauspielern*, *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen* oder auch für einen der Sinne zu („*Helene duftet immer nach Vanille, diese ‚Dame' hier aber eher nach Zigarre!*"). Durch Anwendung von *Schauspielern* und *Musizieren (Stimme)* können sich die Erfolgschancen beim *Verkleiden* wesentlich verbessern. Erringt der Verkleidete einen großen Vorteil, vertraut ihm der Getäuschte. Bei einem kleinen Vorteil durchschaut dieser die Verkleidung nicht, hat aber ein ungutes Gefühl und verhält sich vorsichtig und zurückhaltend.

Wachgabe (angeboren)
Erfolgswert+6
Der Abenteurer ist sofort hellwach und einsatzbereit, wenn er geweckt wird. Er wacht von allein auf, wenn in seiner Nähe ein ungewöhnliches Geräusch zu hören ist und der von der Spielleiterin insgeheim durchgeführte Erfolgswurf gelingt. *Wachgabe* versagt, wenn der Abenteurer betäubt, betrunken oder völlig erschöpft ist (d.h. beim Einschlafen keine AP hat).

Wahrnehmung (geistig)
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.

Zeichensprache (geistig)
In31; Erfolgswert+8
Der Benutzer dieser Spezialisierungsfertigkeit (s. S. 63) beherrscht eine Zeichensprache, z. B. die Taubstummensprache oder die Verständigungsweise der nordamerikanischen Prärieindianer, und ist in der Lage, sich damit ohne Worte mit jemandem zu unterhalten, der die gleiche Fähigkeit besitzt. Unterhalten sich zwei Personen in der Zeichensprache, kommt es nur dann zu einem Missverständnis, wenn **beide** ihren Wurf verfehlen oder wenn einem der beiden ein kritischer Fehler unterläuft.

Wer eine Zeichensprache beherrscht, kann bei einer Sprachbarriere leichter eine Verständigung mit Gesten herbeiführen. Durch mehrmaliges Lernen der Fertigkeit beherrscht man weitere Zeichensprachen.



Waffenfertigkeiten

Wie man Waffen im Kampf einsetzt, ist bereits in Kapitel 3 beschrieben worden. Hier nun folgt die Liste mit den Beschreibungen der verschiedenen Waffen, ihrer Schadenswirkung und – bei Fernwaffen – ihrer Reichweite. Der Schaden, den eine Waffe verursacht, steht in Klammern hinter ihrem Namen. Bei Wurf- und Schusswaffen folgen darunter drei Entfernungen: die oberen Schranken des Nah-, Mittel- und Fernbereichs gemäß der Tabelle auf Seite 51. Gerade Kugeln fliegen zwar deutlich weiter als der dritte Wert, richten dann aber keinen Schaden mehr an. Die übrigen Angaben sind bereits von den anderen Fertigkeiten her bekannt.

Manche Waffen oder Angriffsfertigkeiten gelten als *„schnell"*; mit ihnen kann man einmal pro Phase angreifen statt einmal pro Runde (s. S. 46): 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. 96 beschrieben werden. *Schnelle* Waffen sind in den Auflistungen mit einem ❺ gekennzeichnet.

Nahkampfwaffen

Boxen (1W6-4)
St31; Erfolgswert+5
Boxen ist im 19. Jahrhundert besonders in England, aber auch in den Vereinigten Staaten populär. Die Kampftechnik erfordert eine gewisse Distanz zum Gegner und kann daher nicht im Handgemenge eingesetzt werden. Ein Boxer kann aber seine Stellungstechnik einsetzen, um einem Handgemenge zu entgehen: Misslingt sein WW:Abwehr gegen das Einleiten eines Handgemenges, steht ihm noch ein zweiter Versuch, diesmal mit einem WW:Boxen, zu. Nur wenn **beide** Widerstandswürfe misslingen, kommt es zum Handgemenge. Erfahrene Boxer verursachen mit ihren Fäusten höheren Schaden als normale Menschen, wenn sie stark und gewandt genug sind.

Erfolgswert:	
+8 bis +11;	St61, Gw21; 1W6-3 Schaden
+12 bis +15;	St61, Gw31; 1W6-2 Schaden
ab +16;	St61, Gw61; 1W6-1 Schaden

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

Degen (1W6)
St21; Erfolgswert+5
Hat ein Abenteurer diese Fertigkeit erworben, kann er mit Degen, Rapier und anderen Klingen umgehen, die zugleich stechend und schlagend eingesetzt werden.

Dolch (1W6-1) ❺
Gs01; Erfolgswert+5 »+4«
Der Begriff Dolch umfasst lange, schwere Dolche wie auch vom Gewehr lösbare Bajonettklingen. Kleinere Messer können mit dieser Fertigkeit auch benutzt werden, richten aber weniger Schaden (**1W6-2**) an. Hierzu zählt auch der aktiv im Kampf eingesetzte Holzpflock eines Vampirjägers.

Florett (1W6)
Gs31; Erfolgswert+5
Diese Fertigkeit umfasst den Umgang mit Floretten und anderen Stoßdegen, die keine Schneide besitzen und daher nur stechend benutzt werden.

Keule (1W6-1) ❺
St01; Erfolgswert+5 »+4«
Keulen umfassen den Gummiknüppel eines Polizisten wie auch den „Lebensretter" der britischen Unterwelt mit kurzem Stiel und bleibeschwertem Kopf.

Peitsche (1W6-3)
Gs81; Erfolgswert+5
Mit der 3 bis 5 m langen Peitschenschnur kann der Abenteurer Gegner in bis zu 3 m Entfernung im Nahkampf angreifen, wenn keine Hindernisse im Weg stehen. Eine Peitsche hat drei Einsatzmöglichkeiten:

Verwunden: Die Peitsche wird wie eine normale Waffe eingesetzt. Misslingt dem Ziel nach einem schweren Treffer ein **PW:Willenskraft**, ist es aufgrund des Schocks durch die besonders schmerzhafte Verletzung eine Runde lang bewegungs- und handlungsunfähig. Wie bei Fernkampfwaffen wird der persönliche Schadensbonus nicht zum Schaden addiert. Ein **kritischer Treffer** richtet keinen zusätzlichen Schaden an, fesselt aber das Opfer automatisch.

Entwaffnen: Ein Entwaffnungsversuch richtet keinerlei Schaden an; bei einem schweren Treffer verliert der Angegriffene allerdings seine Waffe.

Fesseln: Ein Fesselungsversuch richtet stets nur leichten Schaden an. Bei einem schweren Treffer schlingt sich die Peitschenschnur um einen Körperteil des Angegriffenen:

01-20/21-40:	rechtes/linkes Bein
41-60/61-80:	rechter/linker Arm
81-90:	Rumpf und beide Arme
91-100:	Hals

Bei einem **Beintreffer** muss das Opfer sofort und in jeder weiteren Runde der Fesselung einen **PW:Gewandtheit** ablegen, bei dessen Misslingen es zu Boden stürzt. Ein gefesselter Arm kann nicht mehr benutzt werden. Eine Rumpffesselung macht beide Arme bewegungslos und zwingt zudem ebenfalls zu einem PW:Gewandtheit, um einen Sturz zu verhindern. Eine Halsfesselung kostet ein ungeschütztes Opfer sofort und in jeder folgenden Runde, in der die Fesselung hält, **3 AP**. Ab der vierten Runde muss es jede Runde analog zum Tauchen einen EW:Schwimmen ablegen. Misslingt einer dieser Würfe, wird der Getroffene bewusstlos und verliert ab dann nach je 10 Sekunden **2 LP**, bis die Fesselung gelöst wird.

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

Säbel (1W6, zu Pferd: +1)
St31; Erfolgswert+5
Ein Säbel hat meist eine mehr oder weniger gekrümmte Klinge und wird ausschließlich schlagend eingesetzt. Als Reiterwaffe richtet er **1W6+1** Schaden an.

Manche Abenteurertypen im *Cabinett der Curiositäten und Mirakel* können die Fertigkeit Schwert erlernen. Regeltechnisch gilt ein Schwert in jeder Hinsicht als Säbel.

Speer (1W6)
Gs11; Erfolgswert+5
Ein Abenteurer kann mit dieser Fertigkeit alle **Spießwaffen** benutzen. Neben den echten Speeren in exotischen Gegenden sind dies in Europa in erster Linie das aufgepflanzte Bajonett sowie die Reiterlanze. Mit einem **Sturmangriff** (bei dem man sich zuvor mindestens **12 m** in Höchstgeschwindigkeit in gerader Linie auf den Gegner zubewegt haben muss) richtet ein Speer bei einem Treffer doppelten Schaden (**2W6**) an. Umgekehrt richtet ein Speer, der gegen einen anstürmenden Gegner gerichtet ist, ebenfalls doppelten Schaden (**2W6**) an. Eine Reiterlanze richtet unter gleichen Umständen sogar **3W6** Schaden an, wenn der Angreifer beritten ist und über Kampf zu Reittier verfügt.

Waffenloser Kampf (1W6-4) ❾
Gw21; Erfolgswert+5 »+4«
Den Kampf mit bloßen Händen beherrscht jeder Mensch als universelle Fertigkeit. Mit niedrigen Erfolgswerten entspricht waffenloser Kampf mehr oder weniger ungeregeltem Raufen – sieht man davon ab, dass man auch außerhalb eines Handgemenges angreifen kann. Abenteurer mit höheren Erfolgswerten beherrschen spezielle Griff- oder Schlagtechniken oder sind Experten im Ringkampf. Wenn sie über die nötige Gewandtheit und Stärke verfügen, richten sie mit bloßen Händen höheren Schaden an. Der Schadensbonus besonders starker Personen wird zusätzlich berücksichtigt. Zusätzlich erhalten sie einen Zuschlag auf ihre Abwehr im Nahkampf. *Waffenloser Kampf* kann grundsätzlich die Funktion von *Raufen* übernehmen (insbesondere im **Handgemenge**).

Erfolgswert	
+8 bis +11;	**Gw61**, St31; **1W6-3** Schaden; Abwehr+1
+12 bis +15;	**Gw61**, St31; **1W6-2** Schaden; Abwehr+2
ab +16;	**Gw81**, St31; **1W6-1** Schaden; Abwehr+3

Wurfwaffen

Lasso (-)
5 m 10 m 15 m
Gs61; Erfolgswert+5
Das Lasso besteht aus einer 20 Meter langen Schnur aus Leder oder Pflanzenfasern, die an einem Ende zu einer Schlinge gebunden ist. Zum Wurf braucht ein Abenteurer einen mindestens zwei Meter breiten, freien Raum, das Ziel muss mindestens drei Meter entfernt sein. Der Angriff mit dem Lasso ist ein **Fesselungsversuch,** der stets nur leichten Schaden anrichtet. Bei einem schweren Treffer wird das gefesselte Körperteil ausgewürfelt:

01-10:	rechter Arm
11-20:	linker Arm
21-90:	Rumpf und beide Arme
91-00:	Hals

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

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

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



Werfen ❹
10 m 20 m 30 m
Gs21; Erfolgswert+5 »+4«
Werfen beinhaltet die Fähigkeit, Gegenstände wie Münzen, Bälle, Steine, Dynamitstäbe und anderes gezielt zu werfen, umfasst aber auch Erfahrungen mit Wurfspielen wie Darts oder Boule. Den Schaden, den schwerere Wurfgeschosse im Kampf anrichten, entnimmt man der Liste unvertrauter Waffen (s. S. 96).

Wurfaxt (1W6)
10 m 20 m 30 m
Gs61; Erfolgswert+5
Wurfäxte findet man nur noch in der außereuropäischen Fremde (und vielleicht noch im Zirkus).

Wurfmesser (1W6-1) ❹
10 m 15 m 20 m
Gs61; Erfolgswert+5
Um diese Fertigkeit anwenden zu können, braucht man eigens zum gezielten Werfen ausbalancierte Messer.

Wurfspeer (1W6-1)
10 m 30 m 50 m
Gs21; Erfolgswert+5
Wurfspeere werden nur noch in außereuropäischen Ländern von Völkern eingesetzt, die über keine oder wenige Schusswaffen verfügen.

Schusswaffen

Reichweite, Größe der Magazine, Schussgeschwindigkeit und Schaden hängen bei Feuerwaffen des ausgehenden 19. Jahrhunderts vom Fabrikat und vom Kaliber der verwendeten Munition ab und variieren sehr stark. Die folgenden Angaben richten sich nach durchschnittlichen Werten, aber auch nach den voraussichtlichen Vorlieben der Spieler, die im Zweifelsfall – wie die meisten Waffenträger in der damaligen Epoche – zu großkalibrigen Revolvern greifen, wenn man ihnen die Wahl lässt. Es steht der Spielleiterin frei, anhand der folgenden Richtlinien eigene Waffen zu entwerfen. Waffen mit höherem Schaden sind aber entweder deutlich teurer oder haben andere Nachteile, z. B. einen höheren Abzug für den Rückstoß.

Armbrust (1W6)
30 m 120 m 250 m
Gs31; Erfolgswert+5
Armbrüste sind in der Welt von Abenteuer 1880 Sport- bzw. Ritualwaffen, keinesfalls aber im kämpferischen Alltag der zivilisierten Welt bekannt (solange man nicht gerade gegen Gegner antreten muss, die das Schießpulver nicht kennen, sich aber bereits über den Bogen hinausentwickelt haben). Die Angaben gelten für handelsübliche, einhändig führbare Sportarmbrüste. Sie sind mit etwa 60 cm Länge klein genug, um auch vom Pferderücken oder aus einer Kutsche heraus abgefeuert zu werden; auch Schießen im Liegen ist möglich. Eine Armbrust lässt sich schnell und unkompliziert nachladen, so dass der Abenteurer in jeder Runde einen Schuss abfeuern kann.

Blasrohr (Gift)
10 m 15 m 20 m
Gs 61; Erfolgswert+5
Diese lautlose Waffe kann nicht im Kampfgeschehen, sondern nur gegen ahnungs- oder bewegungslose Opfer eingesetzt werden. Der Schütze muss sein Ziel in Ruhe anvisieren können, was nicht möglich ist, wenn dieses ausweicht. Blasrohrpfeile richten keinen direkten Schaden an, und das Opfer spürt einen Treffer oft gar nicht (EW:Tasten); die Pfeile sind aber mit **Gift** getränkt, das betäuben oder töten kann (s. Anhang).

Bogen (1W6)
30 m 100 m 180 m
Gs31; Erfolgswert+5
Diese Fertigkeit umfasst Erfahrung im Umgang mit Sport- und Kampfbogen.

Flinte (2W6+2)
50 m 150 m 300 m
Gs31; Erfolgswert+5
Ein Abenteurer kann mit diesen Kenntnissen altertümliche Gewehre abfeuern, d.h. in erster Linie Waffen aus dem 18. und frühen 19. Jahrhundert, die auch in der Welt von 1880

noch vielerorts in Gebrauch sind. Es handelt sich um Feuerstein- oder Stechschlosswaffen, aber der Schütze darf auch noch ältere Modelle wie z. B. Radschlossgewehre benutzen. Der **einschüssige** Hinterlader, auf den sich die obigen Angaben beziehen, war um 1800 herum gebräuchlich und ist praktisch genauso effektiv wie modernere Gewehre, wäre da nicht die umständliche, zeitraubende Ladetechnik (s. Kapitel 3).

Gewehr (2W6+1)
75 m 200 m 400 m
Gs21; Erfolgswert+5
Nach 1870 sind Repetiergewehre verbreitet, die mit Metallpatronen geladen werden. Die Waffe, auf die sich die obigen Angaben beziehen, benutzt Patronen vom Kaliber 44 und hat ein Magazin, das **6 Schuss** fasst. Daneben gibt es weiterhin **einschüssige** Gewehre, die die Notwendigkeit zum regelmäßigen Nachladen durch höhere Durchschlagskraft und Reichweite kompensieren.

Ein Beispiel sind die Gewehre der amerikanischen Büffeljäger, die Munition vom Kaliber .50 benutzen und sich für die Großwildjagd, aber auch für das Schießen auf Zielscheiben eignen.

Ein weiteres Beispiel sind die seit dem Amerikanischen Bürgerkrieg verfügbaren Scharfschützengewehre. Sie sind ähnlich umständlich zu handhaben wie eine Flinte und einschüssig, aber mit besserer Visiereinrichtung. Im Amerikanischen Bürgerkrieg kommen erstmals aufsetzbare **Zielfernrohre** zum Einsatz, die bei ausreichender Zeit zum Zielen **+2** auf Angriff geben, aber den Preis des Gewehres (s. S. 134) verdoppeln. Es handelt sich um lange, schmale Metallrohre mit einem Vergrößerungsfaktor von ×2 bis ×4.

Ein mehrschüssiges Gewehr gilt als schnelle Waffe, sofern es geladen ist und man die Waffe aus der vorherigen Phase im Anschlag hat (also das Ziel nicht wechselt).

Büffelbüchse (3W6+1)
100 m 300 m 500 m

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

Unvertraute Waffen

Greift ein Abenteurer mit einer Waffe an, die er nicht beherrscht, oder benutzt er im Kampf einen Gegenstand, der wie eine Holzfälleraxt oder ein Pflasterstein gar nicht als Waffe gedacht ist, hat er auf jeden Fall **Erfolgswert+4**. Der Wurf von improvisierten Wurfgeschossen ist durch *Werfen* abgedeckt, was jeder wenigstens als universelle Fertigkeit beherrscht. Die folgende Liste enthält als Anhaltspunkt für den Schaden durch improvisierte Waffen und Wurfgeschosse einige Beispiele. Aber auch richtige Nahkampfwaffen richten in ungeübten Händen weniger Schaden an, so dass sie ebenfalls aufgeführt werden. Der Schaden von Schusswaffen wird nie verringert; er wird im Falle eines Treffers nicht geringer, nur weil der Schütze noch nie eine Feuerwaffe in der Hand gehalten hat. Ein Angriff mit einer unvertrauten Waffe erfordert immer zwei Aktionsphasen (sofern er nicht den Regeln von *Werfen* unterliegt).

Nahkampf	
Degen, Florett, Säbel, Speer	1W6-1
Stuhlbein	1W6-3
Stuhl	1W6-1
Knüppel	1W6-2
Küchenbeil	1W6-1
Küchenmesser	1W6-2
Bratspieß	1W6-2
Flasche	1W6-3
brennende Fackel	1W6-2
Werfen	
Stein	1W6-3
Flasche	1W6-4
Stuhl	1W6-2
volles Bierfass	1W6
Felsbrocken	1W6+2

Maschinengewehr (1W20+5) ❹
50 m 250 m 400 m
Gs31; Erfolgswert+5
Frühe Maschinengewehre wie die berüchtigte Gatling-Gun waren schwere, unhandliche Geräte, die normalerweise auf Schiffen oder Befestigungen montiert waren. Der Einsatz durch bewegliche Truppen war möglich, aber nicht üblich. Custer hätte z. B. ein paar Gatling-Guns bei Little Big Horn haben können, ließ sie aber zurück, da ihr Transport seinen Vormarsch zu sehr verlangsamt hätte. Der Schaden variiert sehr stark durch die Zahl der Kugeln des Dauerfeuers, die ein Ziel treffen (daher der Wurf mit 1W20+5). Jenseits der mittleren Reichweite streuen die Kugeln so stark, dass der Schaden **halbiert** (und abgerundet), dafür aber von zwei benachbarten Zielen (ca. 1 m Entfernung) erlitten wird. Die Waffe kann **30 Runden** schießen, bevor sie wenigstens 30 Runden (5 Minuten) lang zum Nachladen und Abkühlen pausieren muss.

Ein Maschinengewehr gilt als schnelle Waffe, sofern es stabil aufgebaut, bemannt und geladen ist und man nicht das Ziel wechseln muss. Der auf S. 53 erwähnte Abzug von **-2** im zweiten Schuss einer Runde entfällt, da der Rückstoß größtenteils von der Lafette abgefangen bzw. verteilt wird.

Maschinengewehre sind so unzuverlässig, dass nicht nur ein Wurf von **1** einen **kritischen Fehler** nach sich zieht, sondern schon ein Wurf von **2 oder 3** beim EW:Angriff die Waffe kurzzeitig blockiert. Der Schütze kann dann jede Runde mit einem EW:Maschinengewehr oder einem EW:Mechanik versuchen, seine Waffe wieder zum Schießen zu bringen. Unterläuft ihm hierbei ein kritischer Fehler, fällt das Gewehr für die Dauer des ganzen Kampfes aus.

Pistole (1W6+2) ❹
20 m 50 m 100 m
Gs11; Erfolgswert+5 »+4«
Ein Abenteurer mit dieser Fertigkeit kann moderne Faustfeuerwaffen abfeuern. In der Welt von 1880 sind dies in erster Linie Revolver, die wegen ihrer Größe in der Regel offen getragen werden müssen und nur schwer zu verbergen sind. Die obigen Angaben richten sich nach einem Revolver des gebräuchlichen Kalibers .44 oder .45 (11 mm im Deutschen Reich), dessen Trommel oder Magazin **6 Schuss** fasst. Der Abzug von **-2** beim zweiten Schuss einer Runde entfällt bei der Pistole, und man kann sich im Laufen an einem **Schnappschuss** versuchen (s. S. 53).

Interessant für Abenteurer ist auch der ein- oder zweischüssige Derringer, der sich wegen seiner zierlichen Bauweise leicht in Jacken- und Handtaschen oder in Schulterholstern



verbergen lässt. Je nach Kaliber kann auch er beträchtlichen Schaden anrichten; die folgende Waffe kann mit zwei Schuss vom Kaliber .32 geladen werden. Bei größerer Munition leidet gerade der leichte Derringer unter so starkem Rückstoß, dass ein zweiter Schuss in derselben Runde nicht möglich ist. Man beachte zudem die Anmerkungen zum Abfeuern von Pistolen während der Bewegung auf S. 53.

Derringer (1W6)
5 m 10 m 25 m

Schrotflinte (2W6+1/3W3+3 -1 je 10 m)
10 m 25 m 100 m
Gs01; Erfolgswert+5 »+4«
Schrotflinten werden mit Schrotkugeln unterschiedlicher Feinheit oder mit Hackblei geladen. Die obigen Angaben gehen von einem doppelläufigen, **zweischüssigen** Gewehr mit grobkörnigen Kugeln aus, wie es für die Jagd auf größeres Wild und für den Kampf benutzt wird. Bei einem Schuss aus nächster Nähe hat Schrot noch nicht die Gelegenheit, sich zu verteilen, und wirkt wie eine Kugel. Der Schaden im Nahbereich (bis zu 2 m) entspricht daher dem eines Gewehrs: **2W6+1**. Auf größere Entfernungen breiten sich die Kugeln aus; das erleichtert das Treffen und macht den Schaden berechenbarer (daher der Wurf mit **3W3+3**), aber mit der Entfernung immer geringer. Im mittleren Bereich erhält der Schütze keinen Abzug auf EW:Angriff, im Fernbereich sogar einen Zuschlag von **+2**. **Je 10 m** über den mittleren Bereich hinaus sinkt der Schaden um **-1**. Auf 25 m Distanz richtet die Waffe also **3W3+2** Schaden an, auf 100 m nur noch **3W3-5**.

Statt mit Schrotkugeln kann man das Gewehr auch mit grobem Hackblei laden, was auf Kosten der Reichweite noch größeren Schaden anrichtet. Hier sinkt der Schaden allerdings über den mittleren Bereich hinaus bereits **alle 5 m** um **-1**. Er beträgt also bei einer Distanz von 28 m noch **4W3+2** und bei 75 m nur **4W3-7**. Außerdem verdoppelt sich der Abzug für Rückstoß bei einem zweiten Schuss in derselben Runde auf **-4**.

Schrotflinte mit Hackblei
(2W6+2/4W3+4 -1 je 5m)
5 m 20 m 50 m





5. Kapitel

Ruhm und Reichtum

„Ich käme gar zu gern einmal in die London Illustrated News, in der auch schon Artikel über Schliemann veröffentlicht worden sind!"
(Jacques Jean Marie de Morgan in Der Mumienschrein von Elizabeth Peters)

In diesem Kapitel wird erläutert, wie man den Bekanntheitsgrad und die finanziellen Möglichkeiten eines Abenteurers verfolgt, wie sich diese im Laufe des Spieles verändern, und wie sie sich in einem Abenteuer auswirken können.

Ruhm und Ruch

Personen, die in der Welt umherreisen, Abenteuer erleben, Kriminalfälle lösen oder die letzten Geheimnisse untergegangener Kulturen enträtseln, erlangen gewollt oder ungewollt mit der Zeit ein gewisses Maß an Bekanntheit. Sie werden berühmt, manchmal allerdings auch berüchtigt. Das Erlebnis, seinen Namen in den Schlagzeilen der Zeitungen zu lesen, ist berauschend und manchmal auch beängstigend, besonders für jene Personen, die darauf angewiesen sind, im Geheimen zu arbeiten, und denen nichts an einer solchen Publizität liegt. Andererseits wiederum gibt es jene, die dem Ruhm hinterher jagen, die danach hungern, dass sie in einem Zug mit den Berühmtheiten der Epoche genannt werden. Spieltechnisch wird dieses Phänomen durch den Begriff **Ruhm** erfasst, dessen „negative" Ausprägung wir auch als **Ruch** bezeichnen.

Berühmt oder Berüchtigt?

Der Ruhm einer Person hat immer zwei Seiten: den Wert *Berühmt* und den Wert *Berüchtigt*, die beide bei der Erschaffung einer Spielerfigur in Abhängigkeit vom Abenteurertyp mit einem Prozentwurf ermittelt werden (s. *Ruhm zu Spielbeginn* auf S. 22).

Beide Werte ändern sich im Laufe des Spiels, wobei ein hoher Wert für *Berühmt* anzeigt, dass die Person aufgrund ihrer Taten allgemein bewundert und verehrt wird. Ein hoher Wert für *Berüchtigt* dagegen steht für den Umstand, dass die Person als Folge von Untaten, von Skandalen oder von spektakulärem Versagen in Verruf geraten ist und von der Gesellschaft eher gemieden und verachtet wird.

Die Entscheidung, ob die Aktivitäten einer Person diese berühmt oder berüchtigt werden lassen, trifft eine fiktive Persönlichkeit, die im folgenden **Otto Müller** genannt werden soll. Dieser Otto Müller repräsentiert die breite Masse, die Ansichten, Vorurteile, Ideale, Sitten, Gebräuche und den Charakter der Gesellschaft des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Er ist schlicht und einfach der europäische Durchschnittsbürger seiner Zeit. Wann immer die Spielleiterin vor der Entscheidung steht, ob sie aufgrund der Aktivitäten eines Abenteurers dessen Wert für *Berühmt* oder eher dessen Wert für *Berüchtigt* steigern soll, muss sie sich fragen, was Otto Müller davon hält. Um die Entscheidung zu erleichtern, folgt nun eine Beschreibung dieses fiktiven Individuums.

Prüfwürfe für Ruhm

Die Entscheidung, ob ein Abenteurer an Ruhm gewinnt oder ob seine Berühmtheit einen Einfluss auf den Spielablauf hat, wird oft von Prüfwürfen abhängig gemacht. Ein **PW:Ruhm** ist, je nach Lage der Dinge, ein Prüfwurf gegen den Wert *Berühmt* oder ein Prüfwurf gegen den Wert *Berüchtigt*. Kommt nur eine dieser beiden Möglichkeiten in Frage, wird im folgenden Text auch die Bezeichnung **PW:Berühmt** oder **PW:Berüchtigt** benutzt. Wie üblich gelten diese Prüfwurf auf jeden Fall als misslungen, wenn beim Würfelwurf eine *100* fällt.

Otto Müller, der Durchschnittsbürger

Otto Müller ist überwiegend männlich (deshalb auch der Name), denn es sind die Männer, die zu jener Zeit das Meinungsbild der breiten Masse prägen. Natürlich gehen aber auch Ansichten und Meinungen von Frauen der Gesellschaft in den Charakter dieses Durchschnittsbürgers ein. Otto Müller gehört der Mittelschicht an, geht einer regelmäßigen Beschäftigung nach, besucht jeden Sonntag die Kirche und vermeidet jegliche Aufregung oder Unregelmäßigkeit in seinem Leben. Heute würde man Otto Müller wahrscheinlich als ziemlich spießig bezeichnen. Trotzdem bleibt er im Rahmen dieses Rollenspiels das Maß aller Dinge; er repräsentiert die breite Masse, und er entscheidet, wer berühmt und wer berüchtigt ist.

Otto Müller steht auf der Seite jener, die ihr Vaterland lieben und bereit sind, es mit allen Mitteln zu schützen, militärisch wie auch wirtschaftlich. Der Mensch sei hilfreich, edel und gut, aber bitte kein Pazifist! Pazifisten sind Spione und Agenten, ausgeschickt von ausländischen Regierungen, um das Vaterland zu schwächen. Die Frau sei dem Manne untertan, so wie es in der Bibel steht, was insbesondere bedeutet, dass Frauen sich aus der Politik herauszuhalten haben. Politik wird von Männern gemacht, und was die Regierung sagt, wird getan.

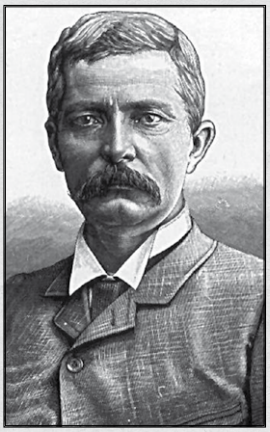
Herr Müller legt viel Wert auf eine gesicherte Existenz und heiratet (als Frau) oft genug nicht aus Liebe, sondern weil es standesgemäß ist, der Vater es für angebracht hält oder aus welchen anderen „vernünftigen" Gründen auch immer. Natürlich hat man seine Träume, aber …

Otto Müller versteht nichts von moderner Kunst. Wenn jemand etwas malt oder in Stein schlägt, dann soll es dem Auge gefällig sein. Er liest gerne, Romane, Reiseberichte, Zeitungen und Zeitschriften, er bewundert heldenhafte Taten, Menschen, die ihr Leben riskieren, um das Leben anderer zu retten, Forscher, die unerhörte Wagnisse auf sich nehmen, um neue Länder zu entdecken und Reisewege zu finden. Berichte aus fremden Ländern ersetzen das noch nicht erfundene Fernsehen, und die Möglichkeiten, diese zu überprüfen, sind kaum vorhanden.

Otto Müller verabscheut jegliche Art von Verbrechen und bewundert die Behörden, die für Ordnung sorgen, und die Polizei, die Verbrecher jagt und zur Strecke bringt. Generell hält er nichts von Menschen, die in ihrem Beruf versagen. Er verachtet jeden, der keiner geregelten Beschäftigung nachgeht, macht hier aber gern Ausnahmen: Schließlich erwartet niemand, dass der Sprössling eines uralten Adelgeschlechtes sich die Finger schmutzig macht oder dass die Gattin eines Beamten als Näherin arbeitet.

Wie man sieht, unterscheiden sich die Wertmaßstäbe Otto Müllers zum Teil recht drastisch von denen, die heutzutage angelegt werden. Für Otto Müller war Julie Bassermann (deutsche Frauenrechtlerin, 1860-1940), die man heute als Vorkämpferin einer gerechten Sache ansieht, nicht berühmt, sondern berüchtigt. Dieses Schicksal teilen natürlich auch die Väter der Sozialdemokratie, vor allem zur Zeit der Sozialistengesetze; Otto Müller wirft sie in einen Topf mit Anarchisten, Nihilisten und anderen „Spinnern".

Verbrecher sind normalerweise berüchtigt, wenn sie in ihrem Gewerbe erfolgreich sind, während ein Kommissar sich einen hohen Wert für *Berüchtigt* einhandelt, wenn er bei der Strafverfolgung versagt und zum Gespött der Presse wird. Jemand, der als moderner Robin Hood Verbrechen begeht, um den Armen zu helfen, ist in den Augen Otto Müllers ebenfalls nichts anderes als berüchtigt, da er zwar den Armen hilft, diese aber nicht zur Mittelschicht zu zählen sind, der Otto Müller selbst angehört. Es spricht also nichts dagegen, dass jemand berüchtigt und dennoch in gewissen Gesellschaftsschichten beliebt ist.



Der amerikanische Reisende

Henry Stanley

der am 18. September 1866 von einer türkischen Übermacht grausam seiner Waffen, Pässe, Empfehlungsschreiben und seiner Barschaft von über 4000 Dollar beraubt wurde, wird über seine

Reisen und Abenteuer in der Türkei und das Leben im Orient

am …….. abend, in …….. einen Vortrag halten. Eintritt ab 7 Uhr. Vortragsbeginn um halb 8 Uhr.

Herr Stanley diente vom Januar 1862 bis zum Fall von Wilmington, den er miterlebte, in der amerikanischen Marine. Danach unternahm er eine ausgedehnte Reise durch das Innere Kleinasiens, von der er soeben zurückkehrte.

Während seines Vortrags, bei dem Herr Stanley die Uniform eines türkischen Marineoffiziers tragen wird, wird er dem Publikum ein sarazenisches Panzerhemd zeigen, Handarbeiten eines türkischen Mädchens, einen türkischen Fez und einen Burnus sowie die elegante Mütze eines griechischen Piraten. Außerdem wird er ein Schädelstück vorstellen, das aus dem Grab des Sultans Bajozetr stammt, der allgemein als „Blitz" oder „Donnerer" bekannt ist, und einen Schleifstein vom Berg Olymp, einem Berg, der sich nahe der alten Stadt Troja erhebt und schon vor 2000 Jahren von Homer und Vergil besungen wurde. Schließlich wird ein Firman zu sehen sein, der von dem seinerzeitigen türkischen Sultan Abdul Aziz signiert wurde, sowie ein Pass, signiert von unserem Minister William H. Seward.

Herr Stanley wird in der heiligen arabischen Sprache, die von 140.000.000 Menschen benutzt wird, den moslemischen Ruf zum Gebet in der Art der Muezzins wiedergeben. Mit einem türkischen Lied, das der Vortragende á lá Turque vorsingen wird, enden die Ausführungen.

Die Ansichten Otto Müllers müssen und werden oft nicht mit dem übereinstimmen, was die Spieler oder die Spielleiterin für gut und richtig halten. Was ein Otto Müller im Jahre 1880 befürwortete (z. B. den absoluten Gehorsam gegenüber den Behörden), muss heute nicht „gut" sein, und Dinge, denen er ablehnend gegenüberstand (z. B. das Wahlrecht für Frauen), sind deshalb noch lange nicht „schlecht".

Natürlich gibt es neben den Durchschnittsbürgern jede Menge anderer Personen in der Welt von 1880, doch für den Ruhm einer Person sind eben nicht einzelne Individualisten maßgebend, sondern die breite Masse und insbesondere deren Ideale und Vorurteile.

Ein leuchtendes Beispiel, wie man nicht nur große Taten begeht, sondern sie auch bekannt macht und seinen Ruhm mehrt, liefert Henry Morton Stanley, der bereits in jungen Jahren gegen Entgelt öffentliche Vorträge über seine Reisen hielt. Handzettel machten das Publikum auf diese Veranstaltungen aufmerksam.

Veränderung des Ruhms

Der Ruhm eines Abenteurers kann sich nur dann ändern, wenn seine Taten bekannt werden: wenn jemand in der Zeitung oder in Vorträgen über seine Unternehmungen berichtet oder wenn er ein Buch über seine Erlebnisse schreibt. Manchmal genügt es schon, wenn man über eine Person spricht und sich die Informationen über ihre (Un-) Taten durch Mundpropaganda und Gerüchte verbreiten.

Unternimmt der Abenteurer etwas, das die Zustimmung Otto Müllers findet, erhöht sich sein Wert für *Berühmt*. Begeht er eine Untat, versagt er unter den Augen der Öffentlichkeit, wird er in einen Skandal verwickelt oder unternimmt er etwas, dem Otto Müller ablehnend gegenübersteht, erhöht sich sein Wert für *Berüchtigt*.

Welchen Eindruck die Helden- oder Schandtaten eines Abenteurers auf seine Zeitgenossen machen, hängt von seiner Bekanntheit und auch ein wenig vom Zufall ab. Ein berühmter Detektiv, der zum wiederholten Mal einen Hochstapler entlarvt, erregt damit nicht mehr die Aufmerksamkeit des Publikums. Von ihm erwartet Otto Müller solche Taten, und sie tragen nur noch wenig zu seinem Ruhm bei. Kann ein junger Inspektor dagegen zum ersten Mal einen bekannten Betrüger dingfest machen und äußern sich die Zeitungen lobend über seine Leistung, wächst sein noch geringer Ruhm deutlich.

Der **Zugewinn an Ruhm** (d.h. eine Steigerung von *Berühmt* oder von *Berüchtigt*) wird daher stets durch zwei mögliche Werte gekennzeichnet, die durch einen senkrechten Strich getrennt werden – z. B. 2W6+2|2. Der Abenteurer erhält den vor dem Strich stehenden höheren und noch zu erwürfelnden Wert, wenn ihm ein **PW:Ruhm misslingt**, den zweiten, festen Wert hingegen, wenn der PW:Ruhm gelingt. Unbekannte Personen haben so eine bessere Chance auf einen größeren Ruhmzuwachs. Um wie viel berühmter ein Abenteurer werden kann, richtet sich nach der Bedeutung der Tat, die er vollbracht hat: **1W6|1** Punkte ist ein gutes Mittelmaß, doch hat die Spielleiterin jederzeit die Möglichkeit, die Änderung kleiner oder größer ausfallen zu lassen. Eine Person, der die Erstbesteigung eines hohen Berges gelingt, erhält eventuell 2W6|2 oder gar 3W6|4 Punkte zu ihrem Wert für *Berühmt* hinzu.

Beispiel: Der deutsche Arzt, Naturforscher und Ethnograph Eduard Schnitzer (1840-1892), auch bekannt als „Emin Pascha", der trotz schwerster Bedrängnis im Dienste des ägyptischen Khediven mit seinem Expeditionskorps in der Provinz Equatoria die Stellung hielt (er war durch den Ausbruch des Mahdi-Aufstands praktisch von der Außenwelt abgeschnitten), wurde in der europäischen Presse als Held gefeiert und gewann hierfür 6W6|12 Punkte zu seinem Wert für *Berühmt* hinzu.

Der Entdecker und Journalist Henry Morton Stanley, der die europäischen Entsatzexpedition führte, um Schnitzers Garnison zu Hilfe zu kommen und mit Nachschub zu versorgen, bemühte sich hierbei um die Unterstützung des berüchtigten Sklavenhändlers Tippu Tib (Ruhm 24/88) und erhielt deshalb 1W6|2 Punkte zu seinem Wert für *Berüchtigt* hinzu – Otto Müller runzelt leicht tadelnd die Stirn, aber für den guten Zweck … Stanley hatte 1871 den lange in Afrika verschollenen Livingstone aufgespürt,



später die Nilquellenfrage endgültig geklärt und dabei den Kongo bis zur Mündung befahren, so dass er diesen kleinen Fleck auf seiner Weste verschmerzen konnte.

Es ist ohne weiteres möglich, Ruhmwerte von **100** und mehr zu erreichen. Eine derart bekannte Person kann auch hohe Abzüge auf einen PW:Ruhm verkraften, wie sie z. B. fern der Heimat angewandt werden. Ein so berühmter Detektiv wie Sherlock Holmes ist eben auch in Österreich oder gar den Vereinigten Staaten ein bekannter Mann.

Ein hoher Zuwachs an Berühmtheit bringt eine Verringerung des Werts für *Berüchtigt* mit sich und umgekehrt. **Misslingt** der **PW:Ruhm** bei der Entscheidung über die Höhe des Ruhmzuwachses und erhält eine Person eine bestimmte Anzahl W6 zu ihrem Wert für *Berühmt* hinzu, **verliert** sie gleichzeitig genau diese Anzahl der zu werfenden Würfel direkt **in Punkten** von dem anderen Wert *Berüchtigt* – vorausgesetzt, dieser ist im Augenblick **höher** als der Wert für *Berühmt*. Handelt es sich bei dem Zugewinn um eine feste Anzahl von Punkten, d.h. ist der PW:Ruhm bei der Zuwachsbestimmung gescheitert, bleibt der Wert für *Berüchtigt* unverändert. Genauso kann der Wert für *Berühmt* sinken, wenn der Abenteurer berüchtigter wird.

Beispiel: Paul-Otto von Billroth duelliert sich wegen einer Frauenaffäre mit einem anderen Offiziersanwärter und verwundet ihn. Die Angebetete hat aus Angst, dass einem der beiden etwas Ernsthaftes zustoßen könnte, die Polizei alarmiert. Die Schutzmänner kommen zwar zu spät, den Schusswechsel zu verhindern, aber nicht spät genug, um den Duellanten die Flucht zu gestatten. Billroth und sein Gegner werden festgenommen und zur üblichen Mindeststrafe von sechs Monaten Haft verurteilt – kein Beinbruch in ihren Kreisen, aber ein eifriger Journalist pickt sich gerade diesen Fall heraus, um in einer Artikelserie das Duellunwesen im preußischen Heer anzugreifen. Billroth (bisher **Ruhm 24/12**) erhält 2W6|2 Punkte zu seinem Wert für *Berüchtigt* hinzu. Der **PW:Berüchtigt** misslingt mit einem Wurf von 19, so dass der Wert für *Berüchtigt* um 2W6 Punkte (hier um 9) steigt. Hierdurch verliert Billroth gleichzeitig 2 Punkte von seinem Wert für *Berühmt*, so dass er nach der Affäre **Ruhm 22/21** hat. Wäre der **PW:Berüchtigt** gelungen, wären 2 Punkte zum Wert für *Berüchtigt* addiert worden, und am Wert für *Berühmt* hätte sich nichts geändert. Wächst Billroths Wert für *Berühmt*, ändert dies auf jeden Fall nichts an seinem Wert für *Berüchtigt*, da dieser ohnehin schon niedriger ist.

Eine in den Augen Otto Müllers schlechte Tat kratzt nur am Lack des Ruhmes einer Person, wenn sie nicht sowieso schon bekannter für ihre Schandtaten als für ihre guten Aktionen ist.

Es kann einem Abenteurer durchaus Vorteile bringen, berüchtigt zu sein, wenn er es mit Personen zu tun hat, die ebenfalls berüchtigt sind – zum Beispiel mit Verbrechern, aber auch mit Menschen, die sich gegen die soziale Ordnung (und auch Ungerechtigkeit) ihrer Zeit auflehnen oder die extreme politische Ansichten vertreten. Auf der anderen Seite kann ein berüchtigter Abenteurer auch unter „anständigen" Menschen von seinem schlechten Ruf profitieren, weil er als exotischer „Paradiesvogel" interessant ist. So kann ein berüchtigter Finanzmakler Zugang zu größeren Gesellschaften erhalten, auch wenn niemand ihn als seinen persönlichen Freund bezeichnen oder ihn zum Tee in kleinem Kreise einladen würde.

Der Ruhm einer Person hat oft damit zu tun, wie erfolgreich sie bei ihren Unternehmungen ist. Er darf aber nicht mit der Erfahrung verwechselt werden, die sie während eines Abenteuers sammelt. So erhält ein Abenteurer Erfahrungspunkte, wenn er seine Fertigkeit *Schwimmen* erfolgreich und nutzbringend einsetzt, doch wird sich die Gesellschaft, sprich Otto Müller, dafür kaum interessieren. Gelingt es unserem Helden dagegen, durch den Einsatz seiner Fertigkeit einen Menschen, am besten eine hilflose Frau oder ein unschuldiges Kind, vor dem Ertrinken zu retten, besteht die Möglichkeit, dass er hierdurch berühmt wird. Wird eine solche Heldentat publik, jubelt Otto Müller darüber begeistert, und schon erhöht sich der Wert für *Berühmt*.

Ruhmgewinn während eines Abenteuers

Die Spielleiterin legt bei der Planung des Abenteuers fest, wie viel Ruhm jemand erntet, der bestimmte Ziele erreicht. Hierbei kann es sich um das Aufspüren eines Verbrechers handeln, um die Rettung eines in Seenot geratenen Schiffes oder auch um das Enträtseln einer alten Legende. Bei spielbereiten Abenteuern wird ihr diese Aufgabe abgenommen: Dort ist genau festgehalten, wie viel Ruhm die Spielerfiguren jeweils gewinnen können.

Beispiel: Die Spielerfiguren sollen ein verlorengegangenes Testament aufspüren, durch das ihr Auftraggeber in den Genuss eines beträchtlichen Vermögens käme. Einer seiner Verwandten versucht, das Dokument

zu finden und zu vernichten, bevor es den Abenteurern in die Hände fällt. Zur Sicherheit trachtet er auch dem Auftraggeber nach dem Leben, der in der Erbfolge vor ihm liegt. Gelingt es der Gruppe, den Verwandten als Übeltäter zu entlarven und ihren Auftraggeber zu retten, erhält jedes Mitglied **1W6|2** Punkte zum Wert für *Berühmt* hinzu.

Jeder beteiligte Abenteurer macht in diesem Fall einen **PW:Berühmt**. Gelingt der Wurf, steigt der Wert um 2. Misslingt der Prüfwurf, werden 1W6 Punkte hinzuaddiert (und 1 Punkt von *Berüchtigt* abgezogen, wenn dieser Wert höher liegt).

Alle Spielerfiguren, die zur Entlarvung des Verbrechers beigetragen haben oder die zumindest diesen Anschein in der Öffentlichkeit erwecken können, werden also berühmter, da Otto Müller der Überführung eines Verbrechers positiv gegenübersteht. Um den Ruhmesgewinn zu erhalten, müssen sich die Spieler allerdings auch bemühen, ihren Erfolg publik zu machen. Gelingt ihnen dies nicht, erfährt die Öffentlichkeit nichts von ihren Heldentaten, und der Wert für *Berühmt* jeder Person ändert sich um keinen Deut.

Da die Spielerfiguren durch ihr Auftreten und ihre Informationspolitik selbst einen gewissen Einfluss auf die Höhe des Ruhmes haben, kann die Spielleiterin von Zeit zu Zeit auf den PW:Ruhm verzichten und entscheiden, dass Personen, die sich besonders „produziert" haben, automatisch den höheren Wert erhalten, oder Personen, die ein wenig Pech mit ihrer Selbstdarstellung hatten, automatisch den kleineren Wert erhalten. Bei Spielergruppen, die vorwiegend aus Reportern bestehen, kann es da schon einmal zu einem kleinen Gerangel um den einzigen Telegrafen am Ort kommen.

Jene Personen, die sich vorsichtig aus allem Ärger herausgehalten oder vorwiegend im Verborgenen oder inkognito gearbeitet haben, um nicht ungewollt ins Rampenlicht des öffentlichen Interesses zu geraten, werden zwar nicht viel Ruhm ernten, haben aber auch den Vorteil, dass sie nicht berüchtigt werden, wenn etwas schief geht. Sind die Abenteurer im obigen Beispiel nicht in der Lage, den Verbrecher zu überführen, erhalten sie im Normalfall keinen Ruhmgewinn. Haben sie allerdings den Fehler gemacht, ihre Nachforschungen publik zu machen, oder interessiert sich die Öffentlichkeit von vornherein bereits für den Fall, kann ein solches Versagen auch ihren Wert für *Berüchtigt* erhöhen.



Beispiel: Professor Zeus Leimstein, Experte für die Geschichte der Mayas, wird frühmorgens durch energisches Klopfen an seiner Tür geweckt. Als er im Morgenmantel die Tür öffnet, blendet ihn prompt ein heller Magnesiumblitz, dem sofort die Frage folgt: *„Wann werden Sie zu Ihrer Expedition aufbrechen?"* Als Leimstein wieder klar sehen kann, bemerkt er einen Mann im Pelzmantel und mit dicker Zigarre, der sich durch die Menge drängt, die sich vor seiner Wohnungstür mit Block und Bleistift versammelt hat. Der Mann, der Industriemagnat H. W. Erzberger, legt den Arm um den verwirrten Professor und gibt freundlich lächelnd bekannt: *„Ja, meine Herren, dies ist Professor Leimstein, der Mann, der für mich den Schatz von El Dorado suchen und heben wird."* Und schon brechen die Fragen der Journalisten über den unfreiwilligen Abenteurer herein …

Der gute Professor ist in keiner beneidenswerten Lage, denn wenn er den Schatz nicht findet, wird die aufmerksame Presse ihm wahrscheinlich zu einer Erhöhung seines Wertes für *Berüchtigt* verhelfen. Andererseits braucht er sich nicht mehr um Publizität zu bemühen, um seinen Ruhm zu ernten, wenn ihm das Unternehmen gelingt.

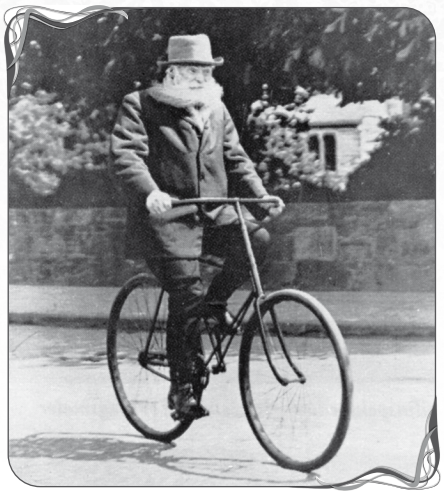
Die Spielleiterin braucht nicht jede einzelne Aktivität der Abenteurer danach zu begutachten, ob sie dadurch berühmt oder berüchtigt werden. Es genügt völlig, wenn sie sich von Zeit zu Zeit fragt, ob sich die Öffentlichkeit für die Unternehmungen der Spielerfiguren interessiert, oder ob diese sich darum bemüht haben, ihre Taten öffentlich bekannt zu machen, indem sie zum Beispiel Vorträge halten oder Bücher veröffentlichen. Unter Umständen kann es bei einem Abenteuer für die Spieler auch einmal einfach darum gehen, ihren mühsam angehäuften Ruhm vor den Nachforschungen eines penetranten Reporters zu schützen, der eventuell eine ihrer weniger ruhmreichen Unternehmungen aufzudecken droht.

Ruhmgewinn und -verlust zwischen den Abenteuern

Neben den durch die Spielhandlung veranlassten Änderungen des Ruhms wirkt sich auch die Lebensweise eines Abenteurers auf sein Ansehen in der Öffentlichkeit aus. Die nachstehende Liste enthält einige typische Ereignisse und Aktivitäten. Es liegt im Ermessen der Spielleiterin, ob sie sich auf den Wert für *Berühmt* oder den Wert für *Berüchtigt* auswirken. Ein Juwelendieb, der seine „berufliche Tätigkeit vernachlässigt", wird dadurch weniger berüchtigt.

Eine Person widmet sich ihrer **beruflichen Tätigkeit**, wenn der Spieler sich darum bemüht, Aktivitäten nachzugehen, die für seinen Abenteurertyp besonders typisch sind. Normalerweise wird die Spielleiterin nicht weiter über Folgen dieser berufliche Tätigkeit außerhalb der eigentlichen Spielhandlung nachdenken müssen. Es gibt allerdings Abenteurertypen, die auch in ihrem „Alltag" in Gefahr geraten können, z. B. ein Großwild-

jäger oder ein Spion. In solchen Fällen kann die Spielleiterin gelegentlich zwischen Abenteuern einen Erfolgswurf für eine bestimmte, sehr typische Fertigkeit verlangen (in der Regel die **Berufsfertigkeit**) und die Person dann in Schwierigkeiten bringen, wenn dieser Erfolgswurf (eventuell kritisch) misslingt. Ob diese zusätzlichen Komplikationen in Kauf genommen werden, um das Leben der Abenteurer noch wirklichkeitsnäher zu gestalten, sollten Spielleiterin und Spieler aber gemeinsam entscheiden.



Beispiel: Ingenieur Hans Lammbacher kehrt von einem Abenteuer in seinen beruflichen Alltag zurück und beschäftigt sich mit der Prüfung einer Kirchendachkonstruktion. Bei seinem EW:Klettern fällt eine *1*, er gleitet aus, bricht durch das Dachgewölbe und landet schließlich zwischen den Kirchenbänken. Er hat Glück und bricht sich nur einen Arm, so dass er etwa zwei Monate lang nicht arbeiten kann. Hierdurch muss er auf zwei Monatseinkommen verzichten und verliert 1 Punkt Ruhm.

Aktivität	Ruhmesänderung	
Vernachlässigen der beruflichen Tätigkeit	**-1**	je 2 Monate
Verschwenderischer Lebensstil	**+2**	pro Jahr
Große Spende	**+1**	pro Spende

Möchte ein Abenteurer eine **große Spende** machen, muss der Spieler nur angeben, welche Organisation er dabei bedenken will (damit Otto Müller entscheiden kann, was er davon zu halten hat) und einen Betrag ausgeben, der mindestens dem Monatseinkommen seiner Figur entspricht. Eine Person kann nur dann eine große Spende leisten, wenn ihre Finanzen mindestens zur **Klasse F** gehören (s. S. 107). Personen, die in schlechteren finanziellen Verhältnissen leben, sind eher darum bemüht, in den Genuss einer solchen Spende zu kommen. Abgesehen davon, dürfte sich die Öffentlichkeit kaum für eine milde Gabe von ein paar Groschen interessieren. Man beachte auch, dass der Spender sich durch Ausgabe eines ganzen Monatseinkommens einen PW:Abstieg einhandelt, wenn er die Gabe aus seinem normalen Einkommen bestreitet.

Ein **verschwenderischer Lebensstil** liegt vor, wenn eine Person grundsätzlich ihr gesamtes monatliches Einkommen ausgibt. Auch hier sind die Auswirkungen zu beachten, die sich hieraus für die finanziellen Verhältnisse ergeben können. Spieltechnisch lebt eine Person verschwenderisch, wenn sie sich nie durch Sparen eines Teils des monatlichen Einkommens einen **PW:Aufstieg** (s. S. 107) erwirtschaftet.

Auswirkungen des Ruhms

Der Ruhm eines Abenteurers kann sich immer dann auswirken, wenn er mit anderen, vor allem fremden Personen zusammentrifft. Ruhm spielt nur selten bei Kontakten mit Freunden oder alten Bekannten eine Rolle; hier kommt es eher auf die persönliche Ausstrahlung an. In entsprechenden Situationen macht die Spielleiterin **verdeckte** Prüfwürfe für den Ruhm des Abenteurers. Im Unterschied zu anderen Eigenschaften, gegen die normalerweise Prüfwürfe gemacht werden, erhält jedoch nicht der Betreffende selbst Informationen durch einen erfolgreichen Wurf, sondern ein Gesprächspartner, mit dem er zu tun hat. Auch wenn mehrere Beobachter anwesend sind, die eine bekannte Person erkennen könnten, wird nur ein PW:Ruhm gewürfelt.

Beispiel: Die siebzehnjährige Friederike Grotta steht in der Pferdebahn neben einer blendend aussehenden jungen Dame. Es handelt sich bei der modisch und aufwändig gekleideten Frau um die Sopranistin Pauline Lucca, die einen Ruhm von 42/25 besitzt (sie versteht es, in der Öffentlichkeit aufzufallen). Die Spielleiterin würfelt einen **PW:Berühmt** und erhält eine *88*. Der misslungene Prüfwurf zeigt ihr, dass Frau Lucca dem jungen Mädchen völlig unbekannt ist. Wäre der Wurf gelungen, hätte sich Friederike an einen Zeitungsbericht über die berühmte Sopranistin erinnert und sie vielleicht um eine Widmung in ihrem Poesiealbum gebeten.

Pauline Lucca wird auf einer Abendgesellschaft dem Reichskanzler vorgestellt, so dass sich ein PW:Ruhm erübrigt. Sie versucht jedoch, sich einzuschmeicheln, weil sie sich von einer solch einflussreichen Bekanntschaft Vorteile für ihre Karriere verspricht. Ein **PW:Berüchtigt** entscheidet, ob sich Otto von Bismarck an die zahlreichen Skandälchen erinnert, in die die Sängerin ver-

Wir schreiben ein Buch!

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

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

wickelt war, und besondere Vorsicht beim weiteren Gespräch walten lässt.

Ein Prüfwurf für den Ruhm einer Spielerfigur liefert eventuell einer Nichtspielerfigur Informationen über den Abenteurer. Umgekehrt kann aber auch ein PW:Ruhm für eine wichtige Nichtspielerfigur entscheiden, ob die Abenteurer schon etwas von ihr gehört haben – vor allem, wenn die Spieler bewusst Erkundigungen einholen.

In jedem Fall muss die Spielleiterin entscheiden, ob überhaupt für den Ruhm einer Person gewürfelt wird und, wenn ja, ob sie den Prüfwurf für *Berühmt* oder für *Berüchtigt* macht. In Zweifelsfällen kann sie auch auf beide Werte würfeln und das Ergebnis in passender Weise interpretieren:

- beide Prüfwürfe misslingen: Person ist unbekannt,
- PW:Berühmt gelingt, PW:Berüchtigt misslingt: Person ist berühmt,
- PW:Berühmt misslingt, PW:Berüchtigt gelingt: Person ist berüchtigt,
- beide Prüfwürfe gelingen: Entscheidung der Spielleiterin, z. B. könnte die Person für gute wie für schlechte Taten bekannt sein.

Gelingt der Prüfwurf für den Ruhm einer Person, hängt es vom Hintergrund ihres Gegenübers ab, wie er darauf reagiert. Im einfachsten Fall hat ein Abenteurer nur Vorteile, wenn ihm ein Prüfwurf für *Berühmt* glückt, stößt dagegen eher auf Ablehnung, wenn ein Prüfwurf für *Berüchtigt* gelingt. Es kann jedoch auch ganz anders aussehen, wie man am folgenden Beispiel sieht.

Beispiel: Der bekannte Scotland Yard-Detektiv Adam Dalger (Ruhm 48/5) schleicht sich in einen Londoner Verbrecherring ein. Obwohl es dem Spieler sehr recht wäre, macht die Spielleiterin keinen PW:Berüchtigt (Dalger ist als Kriminalist höchstens dafür berüchtigt, daß ihm Gauner entwischt sind), sondern führt einen verdeckten PW:Berühmt aus. Misslingt (!) dieser Wurf, wird die Bande nicht sofort misstrauisch und lässt ihn eventuell einsteigen. Gelingt der Prüfwurf dagegen, hat Dalger Pech gehabt. Einer der Verbrecher erinnert sich an einen Fall, an dem der Detektiv mitgearbeitet hat, und verrät den Anderen, dass sie es mit einem Spitzel zu tun haben. Dalger hätte sich besser eine gute Verkleidung zulegen sollen.

Cordula von Mehnert, eine streitbare deutsche Adlige (Ruhm 28/12), versucht, Zutritt zu einem Gartenfest zu erhalten, zu dem sie eigentlich gar nicht eingeladen ist. Die Spielleiterin würfelt einen PW:Berühmt und erhält eine *17*. Dem Portier ist der Name „VON Mehnert“ durchaus ein Begriff und glaubt ihr, dass sie nur ihre Einladungskarte vergessen hat.

Ob überhaupt ein PW:Ruhm möglich ist, hängt im Einzelfall davon ab, ob derjenige, der etwas über eine Person wissen könnte, überhaupt eine Chance hatte, jemals etwas über ihre Taten zu erfahren. Ein Anthropologe, der sich ausschließlich seinen theoretischen Forschungen an einem Institut widmet und sich im Kollegenkreis einen Namen gemacht hat, wird einem Droschkenkutscher kaum bekannt sein. Ebenso wenig dürften die Damen eines Kaffeekränzchens etwas über einen Preisboxer aus der Bronx wissen.

Ein Prüfwurf ist auch nicht sinnvoll, wenn zum Beispiel eine Person ihrem Gegenüber ohnehin bekannt ist oder auf keinen Fall bekannt sein kann. Reist Adam Dalger nach Amerika, um dort der Spur eines Verbrechers zu folgen, ist bei der Begegnung mit einem amerikanischen Gangsterboss kein Prüfwurf nötig, da Dalgers Bekanntheit als Polizist auf England beschränkt ist. Will Cordula von Mehnert auf einer Südamerikareise weitere Beweise dafür sammeln, dass die von ihr entdeckten Prachtkäfer Euchroma gigantea Mehnerti tatsächlich eine eigenständige Art darstellen, wird keiner der Einheimischen sie als deutsche Adlige erkennen.

Es ist auch möglich, den Ruhm einer anderen Person zum eigenen Vorteil einzusetzen, wenn man sich als Hochstapler z. B. für einen bekannten Komponisten ausgibt. Gelingt die Täuschung – z. B. durch erfolgreiches *Verkleiden* oder *Fälschen* –, wird für den Prüfwurf der Ruhm der nachgeahmten Person zugrunde gelegt. Abgesehen davon gibt es natürlich auch die Möglichkeit, über die Freundschaft mit einer Berühmtheit an wertvolle Informationen zu kommen oder Eindruck zu schinden.

Eine Person muss nicht unbedingt anwesend sein, damit ein Prüfwurf gemacht werden kann. Liest jemand den Namen Adam Dalger in einem Zeitungsbericht, kann die Spielleiterin, falls der Leser entsprechendes Hintergrundwissen besitzt, entscheiden, dass ein Prüfwurf für Dalgers Ruhm gemacht wird und dem Leser zusätzliche Informationen über diesen Mann einfallen.

Der Ruhm einer Person ist auch ein Maß dafür, wie viel Einfluss sie in bestimmten Kreisen besitzt. Möchte jemand seine Beziehungen spielen lassen, steht ihm ein PW:Ruhm zu, bei dessen Gelingen die Spielleiterin dem Spieler gestatten kann, mit jemandem Kontakt aufzunehmen, der für das Abenteuer von Nutzen sein kann. Auf diese Weise kann ein Abenteurer Informationen von einem Beamten der Polizei oder Zugang zu einem professionell ausgestatteten Labor einer Universität erhalten – Möglichkeiten, die Normalsterblichen nicht offenstehen.

Ist unklar, ob die Person, die ein Spieler mit dem Ruhm seines Abenteurers beeindrucken möchte, diesen überhaupt kennen kann, lässt sich der PW:Ruhm wie in den folgenden Beispielen durch **Zuschläge und Abzüge** modifizieren.

Beispiel: Ferdinand Jacobi (*Ruhm 44/17*) wird auf einer Gesellschaft einem Geschäftsmann vorgestellt und versucht, ihn als Mäzen für seine neue Expedition zu gewinnen. Die Spielleiterin entschließt sich, zwei Prüfwürfe zu machen, und da der Geschäftsmann sich nicht für Anthropologie interessiert, einen Erfolg beim **PW:Berüchtigt** stärker zu berücksichtigen.

Sie würfelt einen **PW+5:Berühmt** (der Geschäftsmann bewegt sich kaum in den akademischen Kreisen des Völkerkundlers, doch dieser erzählt ihm netterweise von seinen Erfolgen) und erhält eine *22*. Dieser Prüfwurf gelingt also, und der Geschäftsmann hört weiter zu.

Nun macht die Spielleiterin noch einen **PW+15:Berüchtigt** (Jacobi verschweigt natürlich seine Misserfolge, so dass dieser Prüfwurf schwerer ist), doch es fällt eine *01*, womit auch dieser Wurf gelingt. Es gab auf

Modifikatoren auf den PW:Ruhm

Beobachter ist Analphabet oder liest keine Zeitung:	**PW +40**
Beobachter verkehrt nicht in den Kreisen des Abenteurers:	**PW +15**
Beobachter übt ähnliche Tätigkeit wie der Abenteurer aus:	**PW -20**
Abenteurer erzählt von seinen Erfolgen:	**PW -10**
Abenteurer erzählt ausgiebig von sich und prahlt mit seinen Taten:	**PW -30**

der letzten Expedition einen Unfall, bei dem einer der Assistenten umkam – woraus sich schließlich der Wert *Berüchtigt* 17 ergab). Der Geschäftsmann erinnert sich dummerweise an einen Zeitungsbericht über diesen Vorfall und verliert jegliches Interesse an einer Unterstützung von Jacobis Plänen.

Die Gunst des Schicksals

Die Erhöhung des Ruhms wirkt sich auch auf die Gunst des Schicksals aus. Jedes Mal, wenn der Ruhm eines Abenteurers **eine durch 5 teilbare Zahl** erreicht, erhält die Figur **einen neuen Punkt SG**. Werden durch einen Wurf mehrere Grenzen überschritten, gibt es auch entsprechend mehrere Punkte SG. Sinkt der Ruhm später wieder unter diesen Wert, behält man die neu gewonnene SG trotzdem. Wird durch späteren Ruhmanstieg die Grenze erneut überschritten, gibt es die Punkte allerdings erneut.

Alternativ kann das Gewinnen von SG im gleichen Maße auch an Ruch geknüpft sein. Die Spielerfigur muss vor jedem Abenteurer erklären, ob sie SG durch Ruhm oder durch Ruch hinzugewinnen möchte. Dies kann von Abenteuer zu Abenteuer unterschiedlich sein, aber beides im gleichen Abenteuer geht nicht.

Beispiel: Hjalmar R. Holand, Archäologe mit leicht zwielichtiger Reputation aufgrund einer Fälschungsgeschichte (Ruhm 9/6), schafft es, eine Expedition in den Dschungel von Zentralafrika nicht nur erfolgreich abzuschließen, sondern der Presse auch so zu verkaufen, dass er in einem günstigen Licht dasteht. Die Spielleiterin hat festgelegt, dass das Abenteuer mit 1W6|1 zu Buche schlägt; der Prüfwurf gelingt, Hjalmar erhält also nur 1 Punkt Ruhm hinzu. Dadurch steigt er aber auf eine durch 5 teilbare Zahl, und so erhält er **1 Punkt SG** hinzu.

Die Aushebung eines Fälscherringes, der London mit täuschend echt nachgemachten ägyptischen Fundstücken überfluten wollte, hinterlässt eine Reihe dieser Stücke im Besitz der jungen Rhian Jenkins (Ruhm 2/3). Sie erkennt sofort, welches finanzielle Potenzial sich da in ihrem Besitz befindet, und entscheidet, selbst im Antiquitätenhandel tätig zu werden. Die Spielleiterin hat zuvor festgelegt, dass der illegale Verkauf der Stücke mit 1W6+3|2 bewertet wird. Rhian, die zu Beginn des Abenteuers angekündigt hatte, SG über ihren Wert für *Berüchtigt* erzielen zu wollen, verkauft nun je eines der Stücke an drei verschiedene Händler – und lässt zugleich über „bestimmte Kontakte" lancieren, dass es sich um Fälschungen handelt, damit sie sich in der Halbwelt des Artefaktschmuggels einen Namen macht. Der Prüfwurf misslingt, und die Spielerin erzielt danach ein Gesamtergebnis von 8; Rhians Ruhm beträgt nun 1/11, und sie erhält 2 Punkte SG hinzu, da sie zwei Mal eine durch 5 teilbare Zahl überschritten hat.

Das liebe Geld

In einem Rollenspiel kann es durchaus lästig sein, neben dem eigentlichen Spielgeschehen auch noch Geld zu verwalten. Gerade in der Welt von 1880 sind die Spielerfiguren in eine zivilisierte Gesellschaft eingebunden, gehen meist einem Beruf nach und haben ein geregeltes Einkommen. Aus ihren Abenteuern, die die Eintönigkeit des Alltags unterbrechen, ziehen sie zwar den einen oder anderen Gewinn (Belohnungen, erbeutete Wertgegenstände), aber in der Regel werden sie dadurch nicht reicher, sondern können gerade so die Unkosten ihrer Ausflüge aus dem gewöhnlichen Leben bestreiten (Reisen, Geräte und Waffen, Lebenshaltung während eines unbezahlten Urlaubs). Ein Abenteuer, in dem die Helden wirklich wohlhabender werden können, ist die Ausnahme und bietet natürlich einen ganz besonderen Anreiz für die Spieler.

Man läuft um 1880 nicht mit Unmengen von Bargeld durch die Gegend. Geldscheine sind groß und sperrig (im Schnitt 12 × 20 cm), Münzen wiegen je nach Größe und Wert zwischen 10 und 30 Gramm. Der reiche Abenteurer von Welt führt keinen Koffer mit Bargeld mit sich, sondern einen Block mit Wechseln oder gar eines dieser neumodischen „Scheckhefte". Auftraggeber zahlen bei größeren Summen mit Wechseln, Schecks oder telegrafischer Überweisung bzw. klären Spesenkosten direkt mit Hotels oder Eisenbahngesellschaft ab. All dies lässt sich abstrakt viel besser darstellen.

Auf eine genaue Buchführung über die finanziellen Mittel der Abenteurer kann man daher während des Spiels getrost verzichten. Andererseits kann man den Spielern auch nicht einfach den Einkauf ganzer Passagierdampfer gestatten. Die folgende „bargeldlose" Methode vermeidet eine umfangreiche Verwaltung der Geldmittel, ist auf der anderen Seite aber genau genug, um Kaufexzesse zu vermeiden.

Der Wohlstand eines Abenteurers

Jeder Person wird eine **Wohlstandsklasse** zugeordnet. Diese Klassen sind aufsteigend geordnet und werden mit Buchstaben zwischen **A** und **L** bezeichnet. **A** steht für die finanziell schlechteste Situation, in der sich ein Abenteurer befinden kann – im Mittelalter säße er schon längst im Schuldturm. In Klasse **L** befinden sich Personen, die sich jeden erdenklichen Luxus leisten können. Durch teure Einkäufe oder misslungene Investitionen kann es passieren, dass ein Abenteurer von einer lukrativeren Klasse in eine ärmere Klasse absteigt. Durch erfolgreiche Investitionen, konsequente Sparsamkeit oder auch ein „lohnendes" Abenteuer steigt er eventuell in eine höhere Klasse auf.

Jede Wohlstandsklasse ist durch drei Werte charakterisiert: das **Monatseinkommen**, die **Aufstiegschance** und die **Abstiegschance**, die man der Tabelle Finanzen entnimmt:

- Beim **Monatseinkommen** handelt es sich um den Betrag, der einer Person für die Dauer eines Monats zur freien Verfügung steht. Für diesen Betrag kann sie kaufen, was sie möchte, Reisen bezahlen oder



Finanzen

Klasse		Monatseinkommen	Aufstiegschance	Abstiegschance
A	tief verschuldet	0 Mark	1%	0%
B	verschuldet	5 Mark	1%	1%
C	mittellos	10 Mark	2%	2%
D	arm	20 Mark	2%	3%
E	einfach	50 Mark	3%	4%
F	durchschnittlich	80 Mark	3%	4%
G	gesichert	100 Mark	4%	4%
H	betucht	150 Mark	4%	4%
I	wohlhabend	200 Mark	4%	3%
J	gut situiert	500 Mark	3%	3%
K	reich	800 Mark	2%	3%
L	sagenhaft reich	1000 Mark	0%	1%

jemandem einen Kredit geben. Laufende Ausgaben wie Essen, Kleidung, Mieten oder auch Instandhaltungskosten für Grundstücke, Fahrzeuge und dergleichen sind bereits vom tatsächlichen Einkommen abgezogen worden und brauchen nicht mehr berücksichtigt zu werden. Ein Abenteurer kann in einem Monat maximal das **Dreifache** dieses freien Monatseinkommens ausgeben, wenn er seine Ersparnisse angreift oder Besitztümer verkauft.

- Die **Aufstiegschance** ist die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person in die nächsthöhere finanzielle Klasse aufsteigt, d.h. dass sie ihre finanziellen Verhältnisse verbessern kann. Um diese Chance nutzen zu können, müssen jedoch bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein.
- Die **Abstiegschance** ist die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person in nächstniedrigere finanzielle Klasse absteigt, wenn etwas geschieht, das sie viel Geld kostet.

Alle 2 Monate würfelt jeder Spieler je einen PW:Aufstieg **und** einen PW:Abstieg. Mit diesen Würfen werden die Wechselfälle des Lebens simuliert. Ein Abenteurer muss eventuell weitere **PW:Abstieg** ablegen oder darf auch PW:Aufstieg durchführen, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Ein Börsenkrach kann zum Beispiel die höheren Wohlstandsklassen zu (durchaus mehreren) PW:Abstieg zwingen. Normalere Situationen werden im folgenden beschrieben.

Ein Abenteurer muss einen **PW:Abstieg** machen, wenn er in einem Monat sein Monatseinkommen bis auf den letzten Rest ausgibt. Gibt er mindestens das doppelte Monatseinkommen aus, verdoppelt sich auch seine Abstiegschance. Verprasst er so viel wie möglich, also das Dreifache seines Einkommens, verdreifacht sich auch die Abstiegschance. Ein PW:Abstieg ist auch in Monaten vorgeschrieben, in denen ein Abenteurer unbezahlten Urlaub nimmt, z. B. weil er Neues lernen will oder sich auf eine längere Reise begibt. Wird er in dieser Zeit von einer anderen Institution als seinem normalen Arbeitgeber bezahlt, entfällt natürlich der **PW:Abstieg**.

Eine Person darf einen **PW:Aufstieg** machen, wenn sie auf einen Schlag eine größere Geldsumme erhält, zum Beispiel als Bezahlung eines Auftrags, den sie ausgeführt hat, oder in Form einer größeren Erbschaft. Für ein volles Monatseinkommen, das sie so erhält, steht ihr ein **PW:Aufstieg** zu. Bei zwei vollen Monatseinkommen wird die Chance verdoppelt, bei drei Monatseinkommen verdreifacht usw. Unter Umständen führen auch andere Aktivitäten, z. B. die Veröffentlichung eines Buches, zu einem PW:Aufstieg – eventuell unter Berücksichtigung eines **PW:Berühmt**.

Investitionen einer Spielerfigur, die sich erst auf lange Sicht bezahlt machen, kann die Spielleiterin dadurch berücksichtigen, dass sie der betreffenden Person jeden Monat einen dauerhaften Zuschlag auf den **PW:Aufstieg** zugesteht. Derartige Regeln lassen sich leicht improvisieren, wenn die Spieler darauf Wert legen. Insbesondere hat die Spielleiterin aber auch jederzeit das Recht, PW:Aufstieg und PW:Abstieg automatisch gelingen zu lassen.

Abhängig davon, zu welcher Wohlstandsklasse ein Abenteurer zählt, kann er über bestimmte Besitztümer verfügen, zum Beispiel über ein Fahrrad, einen Pferdewagen, Hunde oder gar ein Grundstück. Als grober Anhaltspunkt, für was die einzelnen Klassen stehen, dient die nachstehende Liste:



Klasse und Besitz

A:	nichts
B:	nur persönliche Gegenstände
C:	Armenhaus
D:	winzige Mansarde, zur Untermiete
E:	kleine Wohnung, zur Untermiete
F:	wohnt in ausreichender Mietwohnung
G:	geräumige Mietwohnung oder eigenes kleines Haus
H:	Haus in der Stadt
I:	Haus mit Grundstück
J:	Mietshaus oder kleines Landgut
K:	Fabrik oder großes Landgut
L:	Mietshäuser, Werften, Fabriken



6. Kapitel

Erfahrung und Praxis

„Haben Sie schon einmal von der Bibliothek des Heiligen Johannes des Geköpften gehört?"
(Kardinal Ruffo-Scilla in Ätl-Consuming Fire von Andy Lane)

Im ersten Teil dieses Kapitels wird erklärt, auf welche Weise ein Abenteurer im Spiel Erfahrung und Praxis sammelt. Im zweiten Teil findet man die Regeln, wie die Fertigkeiten und die Ausdauer einer Figur erweitert und verbessert werden.

Das Sammeln von Erfahrung

Eine Person, die in der Welt von 1880 auf Abenteuer auszieht, wird auf die eine oder andere Weise Erfolg haben, wenn ihr Spieler sich geschickt anstellt und das notwendige Quäntchen Glück hat. Vielleicht wird sie berühmt oder häuft immense Reichtümer an. Für den Spieler äußert sich der Erfolg nicht zuletzt darin, dass seine Figur sich im Laufe mehrerer Abenteuer weiterentwickelt und ihre Fertigkeiten ausbaut und verbessert.

Die Erfahrungen, die eine Figur im Laufe eines Abenteuers macht, werden in Erfahrungspunkten (**EP**) und Praxispunkten (**PP**) gemessen, die die Spielleiterin unter bestimmten Umständen vergibt. **Erfahrungspunkte** werden benutzt, um das Lernen neuer und das Verbessern bereits gelernter Fähigkeiten zu bezahlen. **Praxispunkte** braucht man, um den Erfolgswert einer Fertigkeit, die ein Abenteurer schon beherrscht, „spontan" steigern zu dürfen. Im folgenden werden die verschiedenen Situationen erläutert, in denen Abenteurer Erfahrung und Praxis sammeln können.

Erfahrung durch gutes Rollenspiel

Pro Stunde, die sich ein Spieler aktiv am Rollenspiel beteiligt, erhält seine Figur **1 Erfahrungspunkt**. Hier wird die real verstrichene Zeit zugrunde gelegt, da sich in einer Stunde am Spieltisch zehn ereignisreiche Minuten, jedoch auch zehn langweilige Wochen in der Welt von 1880 nachspielen lassen. Die gesammelte Erfahrung richtet sich danach, was die Figuren erleben, und nicht danach, wie viel Zeit sie vertrödeln.

Über diese automatische Erfahrungsvergabe hinaus werden Spieler belohnt, die besonders zum Gelingen der Spielsitzung beitragen. Dabei kommt es nicht nur auf das Lösen der im Abenteuer gestellten Aufgabe an, denn der Sinn des Spiels besteht auch darin, durch engagiertes Ausspielen der Rollen Spaß zu haben. Hat ein Spieler **gute Ideen**, die die Handlung weiterführen, spielt er unterhaltsam und bemüht er sich darum, auf den **Charakter** seiner Figur einzugehen und sie entsprechend **darzustellen**, gewinnt er Erfahrung hinzu. Der unerfahrenen Spielleiterin sei an dieser Stelle angeraten, sich bei der Vergabe dieser Art von Erfahrungspunkten vorerst zurückzuhalten, bis sie ein Gefühl dafür entwickelt hat, welche Belohnungen angemessen sind.

Gute Ideen: Hat ein Spieler einen originellen Einfall, löst er ein Rätsel, entlarvt er eine Nichtspielerfigur oder entwirft er einen geschickten Plan **und** trägt dies dazu bei, die Aufgabe der Gruppe zu lösen, erhält er hierfür jeweils **1 bis 10 EP** von der Spielleiterin.

Unterhaltsames Spiel: Die Verantwortung für ein interessantes und spannendes Spielgeschehen liegt bei Abenteuer 1880 als einem kooperativen Rollenspiel nicht allein bei der Spielleiterin. Trägt ein Spieler mit seinen Aktivitäten und Verhalten zum Abwechslungsreichtum der Handlung bei, erhält er hierfür **1 bis 10 EP**. Diese Erfahrungspunkte werden **gesammelt** am Ende eines Spielabends (etwa 4-6 Stunden Spieldauer) vergeben. Unsinnige Einfälle wie das Herumschwingen am Kronleuchter des Ballsaals, um einer aufdringlichen Verehrerin zu entgehen, werden natürlich nicht belohnt; das Verhalten der Abenteurer muss schon zum Thema des Spiels passen.

Dem Charakter der Figur angemessenes Verhalten: Entschließt sich ein Spieler aufgrund des Charakters seiner Figur zu Handlungen, die ihr keinen Vorteil bringen oder ihr sogar schaden, kann die Spielleiterin hierfür **1 bis 20 EP** vergeben – wieder gesammelt am Ende eines Spielabends. Dies soll für die Spieler ein Anreiz sein, neben der eigentlichen Bewältigung ihrer Aufgabe das „Rollenspiel" nicht zu vergessen. Unsinniges ist aber auch hier von der EP-Vergabe ausgeschlossen. Gleiches gilt, wenn sich das charaktergerechte Rollenspiel durch Übertreibung störend auf den Spielspaß der gesamten Gruppe auswirkt.

Zusätzlich erhalten alle Figuren, die dazu beigetragen haben, die **Aufgabe** des Abenteuers zu **lösen**, Erfahrungspunkte für dieses Erfolgserlebnis. Bei spielbereiten Abenteuern ist die Punktezahl bereits angegeben. Als Faustregel kann die Spielleiterin für ein durchschnittlich schweres Abenteuer, für das man zwei bis drei Spielabende benötigt, etwa **40 bis 80 EP** pro Spieler vergeben. Diese Belohnung kann auch und insbesondere bei einem längeren Abenteuer aufgeteilt werden. Die Spieler gewinnen dann mehrfach Erfahrung beim Erreichen bestimmter Teilziele. Die Vergabe von EP kann auch geringer oder ganz ausfallen,



wenn die Spieler Teilziele nicht erreichen oder ihre Abenteurer gar völlig versagen. Allerdings sollte die Spielleiterin daran denken, dass man auch aus Misserfolgen lernt. Wenn die Spieler sich ernsthaft bemüht haben und vielleicht nur an einigen unglücklichen Würfelwürfen gescheitert sind, steht ihnen ein großer Teil der Erfahrung zu.

Anmerkung: Es empfiehlt sich, die Erfahrungspunkte, die die Spielerfiguren für gute Ideen und für die Bewältigung von Aufgaben oder Teilaufgaben erhalten, erst am Ende des Abenteuers bekannt zu geben. Sonst könnten die Spieler verfrüht aus der Vergabe der Punkte erschließen, ob ihre Figuren sich richtig oder falsch verhalten.



Erfahrung und Praxis durch den Einsatz von Fertigkeiten

Wendet ein Abenteurer eine seiner Fertigkeiten **sinnvoll und erfolgreich** an, erhält er hierfür Erfahrungspunkte – allerdings **nicht** für den Einsatz universeller Fertigkeiten (vgl. Kapitel 2)! Eine Fertigkeit wird dann **erfolgreich** eingesetzt, wenn ein Erfolgswurf oder ein Widerstandswurf gelingt.

Der Einsatz einer Fertigkeit ist dann **sinnvoll**, wenn er zum Erfolg eines Abenteuers beiträgt oder wenn er dem Spieler aufgezwungen wird. Im Einzelfall muss die Spielleiterin entscheiden, wobei die folgenden Situationen als Beispiel dienen können. Sie muss strenge Maßstäbe anlegen, um zu verhindern, dass die Spieler ihre Fertigkeiten einzig und alleine deshalb anwenden, um Erfahrung und Praxis zu sammeln.

Wendet ein Abenteurer eine seiner Fertigkeiten **sinnvoll** an und ist erfolgreich, erhält er einen **Praxispunkt**. Misslingt der Erfolgswurf, kann er dennoch einen Praxispunkt erhalten, allerdings nur, wenn er später erfährt, was er falsch gemacht hat bzw. was er hätte richtig machen müssen! Die letzte Entscheidung hierzu liegt bei der Spielleiterin. Man kann pro Abenteuer und Fertigkeit nie mehr als **einen** Praxispunkt erhalten, egal wie oft man die entsprechende Fertigkeit anwendet. Von daher empfiehlt es sich, einen erhaltenen Praxispunkt auf dem Spieldatenblatt im dafür vorgesehenen Kästchen zu notieren.

Beispiel: John Smith (*Geschäftstüchtigkeit+8*) feilscht bekanntlich in Kairo um den Preis einer Dahabije. Es gelingt ihm kein einziger seiner EW, und letztlich zahlt er tatsächlich fast den gesamten geforderten Preis (abzüglich von zehn Prozent, die ihm der Händler aus purem Mitleid erlässt). Beim Halt in Assiut beklagt er sich lautstark bei anderen Reisenden, die ihn erst einmal auslachen und ihm dann erklären, wie er beim Handeln in Ägypten vorgehen muss. Die Spielleiterin entscheidet, dass diese Tipps ausreichend sind, dass Smith seine Anfängerfehler nicht noch einmal begeht, und billigt ihm einen Praxispunkt zu.

In Kapitel 4 wurde erläutert, dass ein Abenteurer nicht für den Erfolg von z. B. sozialen Fertigkeiten zu würfeln braucht, wenn sich der Spieler besonders geschickt anstellt. Damit er aufgrund seines Einfallsreichtums keinen Nachteil erleidet, sollte die Spielleiterin in solchen Fällen, in denen kein Erfolgswurf gemacht worden ist, trotzdem Erfahrungs- und Praxispunkte vergeben.

Beispiel: Wilhelm Prätorius hat sich im Juni 1886 seinen Urlaub am Starnberger See redlich verdient und nutzt die Zeit, um ein wenig schwimmen zu gehen. Obwohl er dabei seine Fertigkeit *Schwimmen* einsetzt, erhält er keine Erfahrungspunkte. Es werden keine Erfolgswürfe gewürfelt, und die sportlichen Aktivitäten bringen keinen Nutzen für das bevorstehende Abenteuer.

Am zweiten Urlaubstag gerät Wilhelm dank der Machenschaften der Spielleiterin in eine tückische Strömung, die ihn auf den See hinauszutreiben droht. Verzweifelt versucht er, ans Ufer zurück zu gelangen, und muss hierbei mehrere EW:Schwimmen würfeln. Gelingt einer von ihnen, gewinnt der Abenteurer Erfahrung, denn die Situation wurde ihm von der Spielleiterin aufgezwungen. Da er die Fertigkeit bislang noch nicht eingesetzt hat, erhält er selbst dann, wenn kein einziger der Erfolgswürfe gelingt, einen Praxispunkt – sofern ihm hinterher klar wird, warum er so große Probleme mit der Strömung hatte.

Hannah Milner-Gibson läuft ihren Freunden bei einem Ausflug davon und versteckt sich in den Büschen, um sie dann zu erschrecken. Ihre Fertigkeit *Tarnen* bringt ihr in diesem Fall keine Erfahrungspunkte ein, auch wenn die Spielleiterin einen Erfolgswurf würfeln lässt. Als die Ausflügler jedoch später in ein Verschwörernest hineinstolpern und überstürzt fliehen müssen, verstaucht sich Hannah unglücklich den Fuß. Sie kann nicht mehr rennen und beschließt, sich zu verstecken. Gelingt ihr dies, erhält sie hierfür Erfahrungspunkte, da sie ihren Gefährten so die Möglichkeit gibt, weiter an der Lösung des Abenteuers zu arbeiten, statt sich um ihre Rettung kümmern zu müssen.

Thomas Trollope hat sich bei einer Gesellschaft auf Schloss Berg eingeschlichen, um einen der Gäste zu beschatten, den er für einen Verschwörer hält. Er hat allerdings keine Einladung und wird von dem verwunderten Gastgeber zur Rede gestellt. Die Spielleiterin entscheidet, dass Thomas auf *Konversation* würfeln muss, und sein

Erfolgswurf gelingt. Da sein Verbleiben auf der Gesellschaft für den weiteren Verlauf des Abenteuers sehr wichtige Informationen liefern kann, gewinnt Thomas Erfahrung und Praxis hinzu.

Für jeden sinnvollen und erfolgreichen Einsatz einer erlernten Fertigkeit erhält ein Spieler im Normalfall **3 EP**. Erringt er einen **großen Vorteil**, d.h. ein Erfolgswurf glückt und ein Gegner wehrt sich vergeblich mit einen Widerstandswurf, erhält er sogar **6 EP**. Für jeden sinnvollen Einsatz erhält er zudem **1 PP** (mit den obigen Einschränkungen).

Oft werden in einer fortlaufenden Abenteuerszene kurz hintereinander **mehrere** Erfolgs- oder auch Widerstandswürfe für dieselbe Fertigkeit ausgeführt, z. B. wenn Johannes Graetz eine 20 m hohe Felswand emporklettert, Wilhelm Prätorius gegen die Strömung anschwimmt oder Hannah Milner-Gibson ihre Sprachkenntnisse beim Lesen eines Buches wiederholt einsetzen muss, um verschiedene Informationsbruchstücke verstehen zu können. In solchen Fällen erhält die Figur einmalig **3 EP** (und ggf. **1 PP**, sofern die Fertigkeit im laufenden Abenteuer noch nicht eingesetzt wurde). Erringt sie dabei mindestens **einen** großen Vorteil, stehen ihr stattdessen **6 EP** (und ggf. **1 PP**) zu. Kurz gesagt, erhält man Erfahrung nicht pro Erfolgs- oder Widerstandswurf, sondern pro Anlass, aus dem man Erfolgs- oder Widerstandswürfe macht – von denen natürlich wenigstens einer glücken muss. Praxis hingegen erhält man immer nur einmal pro Abenteuer.

Anmerkung: Um wieder zu vermeiden, dass die Spieler durch die Vergabe von Erfahrungs- und Praxispunkten unzulässig in Erfahrung bringen, ob eine erhaltene Information korrekt und für das Abenteuer wichtig ist oder ob ein verdeckt gewürfelter Erfolgswurf geglückt ist, sollte **die Spielleiterin** alle während eines Abenteuers gewonnene Erfahrung und Praxis aufschreiben und erst am Ende bekannt geben. Am besten bereitet sie für diesen Zweck ein Blatt mit den Namen der Spielerfiguren und mit ihren Fertigkeiten vor, auf dem sie EP und PP notieren kann.

Bei der **Komplexen Anwendung einer Fertigkeit** erhält der Abenteurer für den ersten gelungenen EW die üblichen **3 EP**; bei erfolgreichem Abschluss der Tätigkeit erhält er noch einmal **6 EP**. Sobald der erste Wurf gelungen ist, trägt ihm dies auf jeden Fall **1 Praxispunkt** ein, auch wenn das Gesamtprojekt scheitert.



Beispiel: Für das Entziffern des demotischen Texts (s. Seite 44) erhält Dr. Stuart Pierson für den ersten seiner gelungenen Würfe 3 EP; dazu kommen noch einmal 6 EP für die Vollendung der Aufgabe. Den Praxispunkt bekam er bereits am zweiten Tag.

Praxis durch Berufstätigkeit
Für **je 2 Monate**, die eine Person ungestört ihrem Beruf nachgeht, erhält sie einen Praxispunkt für ihre Berufsfertigkeit. In dieser Zeit darf sie weder durch Abenteuer noch durch das Lernen neuer Fähigkeiten abgelenkt werden. Soll dieser Praxispunkt eingesetzt werden (s.u.), muss dies vor dem nächsten Abenteuer geschehen, da er ansonsten verfällt!

Erfahrung durch Kampf
Waffenfertigkeiten wie *Werfen* können auch außerhalb von Kampfsituationen nützlich sein. Dann werden sie bei der Vergabe von Erfahrung genauso wie andere Fähigkeiten behandelt. Kämpfe unterscheiden sich jedoch in der Häufigkeit der Würfelwürfe und im Grad der Gefährdung der Abenteurer so sehr, dass die Zahl der Erfahrungspunkte von der Situation abhängt.

Die Spielleiterin legt für jeden Kampf eine Zahl von EP fest, die sie für **Kämpfe** höchstens vergeben will. Sie liegt – abhängig von der Zahl und Gefährlichkeit der Gegner – im Normalfall zwischen **5 und 100**. Eine Rauferei mit dem Dorfschläger ist nun einmal viel harmloser als ein Schusswechsel mit fünf treffsicheren Geheimagenten. In spielbereiten Abenteuern werden diese Erfahrungspunkte für jede vorgesehene Auseinandersetzung genau angegeben.

Die für Kämpfe vorgesehenen EP werden zu gleichen Teilen an die Abenteurer verteilt, die sich aktiv am Kampfgeschehen beteiligt haben. Im Idealfall ist ihnen dabei wenigstens ein **Treffer** geglückt, aber auch andere Handlungen, die sich auf das Kampfgeschehen auswirken, können hier zu Punkten führen. Wer wenigstens einen **schweren** oder **kritischen Treffer** gegen Gegner erzielt hat, deren Wurf auf *Abwehr* oder *Ausweichen* misslungen ist, darf die gewonnenen EP **verdoppeln**. Wer eine Waffe, ungeachtet des Erfolgs, im Kampf sinnvoll eingesetzt hat, erhält zudem einen **Praxispunkt** für diese Waffe, sofern er für das laufende Abenteuer noch keinen bekommen hat.

Für die Zahl der Erfahrungspunkte, die für einen Kampf angemessen sind, kann die Spielleiterin die folgende grobe Richtschnur benutzen: **10 EP je Gegner,** wenn diese etwa gleich stark wie die Abenteurer sind, d.h. wenn sie ähnlich bewaffnet sind und wenn sie vergleichbare Erfolgswerte für Angriff haben. Für deutlich stärkere Gegner kann sie 20 oder gar 30 EP vergeben, während es für schwächere



Gegner nur 5 oder noch weniger EP gibt. Ein durch den hohen Schaden bedingter Zuschlag für Gefechte, die vorwiegend mit Schusswaffen ausgetragen werden, bzw. ein entsprechender Abzug für eine Rauferei ohne oder nur mit improvisierten Waffen, kann zusätzlich angebracht sein.

Natürlich können Abenteurer in Kämpfen auch für *Abwehr* und *Ausweichen* Erfahrung und Praxis sammeln. Hierfür gelten die normalen Regeln: Gelingt in einer Kampfsituation wenigstens ein Widerstandswurf, erhält der Abenteurer **3 EP** – unabhängig davon, wie oft ihm seine Verteidigungsfähigkeit geholfen hat. Pro Einsatz von Abwehr und Ausweichen, ungeachtet des Erfolgs, gibt es zudem **1 PP** (wieder vorbehaltlich der obigen Einschränkungen).

Beispiel: Die Verschwörer haben Hannah Milner-Gibson dann doch gefangen und verhören sie nun in einer Waldhütte. Ferdinand Jacobi und Wilhelm Prätorius stürzen mit gezückten Stockdegen zur Tür herein, während Johannes Graetz durch ein Fenster in den Raum hechtet und sich mit *waffenlosem Kampf* ins Getümmel stürzt. Thomas Trollope feuert mit seiner Pistole durch das andere Fenster. Vier Verschwörer sind mit Messern und Knüppel bewaffnet, während der maskierte Anführer einen Revolver und einen Säbel hat. Im anschließenden Kampf erzielen Thomas und Johannes schwere Treffer mit ihren Waffen, während Wilhelms Treffer immer abgewehrt werden. Hannah kann sich losreißen und anschließend mit *Raufen* den Anführer kurzzeitig in ein Handgemenge verwickeln. Ferdinand dagegen sticht nur Löcher in die Luft, bevor die Verschwörer kampfunfähig sind oder sich ergeben.

Die Spielleiterin vergibt insgesamt **50 EP** für diesen Kampf, die unter den fünf erfolgreichen Kämpfern verteilt werden: Wilhelm erhält **10 EP** (50/5), Thomas, Johannes und Hannah sogar 20 (verdoppelt, da sie schwere Treffer erzielten). Ferdinand hat zwar keinen Treffer erzielt, doch die Spielleiterin entscheidet, dass er zumindest einen Gegner gebunden hat und deshalb ebenfalls den vollen Anteil von 10 EP erhält. Während des Kampfes konnte Ferdinand 2 Treffer abwehren, Thomas einem Schuss des Anführers durch schnelles Ducken ausweichen und Johannes einem Schuss ausweichen und einen Dolchtreffer abwehren. Ferdinand und Thomas erhalten je 3 EP für *Abwehr* bzw. *Ausweichen*; Johannes bekommt 3 EP für *Abwehr* und 3 EP für *Ausweichen*.

Für alle Beteiligten ist es der zweite Kampf in diesem Abenteuer. Mit Ausnahme von Johannes Graetz haben alle Spielerfiguren ihre Waffen bereits eingesetzt, haben das Kästchen auf dem Spieldatenblatt also schon markiert. Johannes hingegen hat zwar auch am ersten Kampf teilgenommen, aber damals nur mit dem Gewehr geschossen; er erhält nun also 1 PP für *Waffenloser Kampf*. Alle haben in diesem Abenteuer *Abwehr* und *Ausweichen* schon eingesetzt, erhalten also keinen zweiten PP mehr dafür.

Ein zivilisierter Mensch (und um solche handelt es sich bei Spielerfiguren in den meisten Fällen) sollte normalerweise nicht zur Gewalt greifen. Jedoch liegt es in der Natur von Rollenspielabenteuern, die sich ja an der einschlägigen Abenteuerliteratur orientieren, dass die Helden der Geschichte in verzweifelte Notsituationen kommen und sich ihrer Haut wehren müssen. Um zu vermeiden, dass eine Person nur deshalb einen Kampf anzettelt, um Erfahrungspunkte zu sammeln, erhält sie Erfahrung wie beim Einsatz anderer Fähigkeiten nur für Kämpfe, die für die Bewältigung des Abenteuers notwendig waren oder die ihr von der Spielleiterin aufgezwungen wurden.

Ein Abenteurer erhält also **keine** Erfahrungspunkte, wenn er eine andere Spielerfigur oder auch ein Tier grundlos und ohne Not bekämpft. Er wird auch nicht belohnt, wenn er bei einem Angriff kein persönliches Risiko eingeht, z. B. wenn keine Gefahr besteht, dass sich das angegriffene Wesen zur Wehr setzt. Ein Abenteurer erhält insbesondere keine Erfahrungspunkte, wenn er irrtümlich einen Freund verletzt oder sogar außer Gefecht setzt bzw. wenn er versehentlich danebenschießt und eine Person der eigenen Seite trifft. Eine **Ausnahme** bilden aber Schüsse auf der Jagd oder auf flüchtende Verbrecher, wenn Treffer nützlich für das Abenteuer sind. Es kann sinnvoll sein, sich bei fehlender Verpflegung sein Essen zu schießen oder auf der Rotwildjagd Eindruck bei einer einflussreichen Persönlichkeit zu schinden, und ein Schuss, der einen flüchtenden Mörder kampfunfähig macht und ihn daran hindert, seine Geisel zu töten, verdient ebenfalls eine Belohnung.

Eine gewaltsame Auseinandersetzung mit einem Gegner ist niemals ungefährlich, und wenn man sich ein wenig bemüht, finden sich manchmal auch Alternativen zu einem Kampf. Man kann einen Gegner überlisten, überreden, täuschen oder versuchen, ihm aus dem Weg zu gehen, wenn er zu gefährlich ist. Dies gilt für Raubtiere in freier Natur ebenso wie für Menschen. Gelingt es den Abenteurern, einem der Spielleiterin **unvermeidbar** erscheinenden Kampf auf irgendeine Weise aus dem Weg zu gehen, erhalten sie **dennoch** die ursprünglich für den Kampf vorgesehenen EP. Sie haben zwar keine Chance auf Verdoppelung durch schwere Treffer, gehen dafür aber auch kein Risiko ein, selbst schwer verletzt zu werden. Im Normalfall werden die EP auf alle Abenteurer aufgeteilt. Kam die entsprechende Idee von einem einzelnen Spieler, kann dieser auf Kosten seiner Gefährten auch einen größeren Anteil erhalten.

Vergabe von Erfahrungs- und Praxispunkten (Zusammenfassung)

Erfahrung durch aktives Spiel:	**1 EP**	pro Stunde
Dem Charakter angemessenes Spiel:	**0-20 EP**	pro Spielabend
Unterhaltsames Spiel:	**0-10 EP**	pro Spielabend
Gute Ideen:	**0-10 EP**	pro Idee
Pro Abenteuer:	**40-80 EP**	pro Spieler
Erfahrung durch Fertigkeiten:	**1 PP**	pro Einsatz,
	3 EP	pro Erfolg,
	6 EP	bei Erringen eines großen Vorteils
Erfahrung durch Angriff:	**5-100 EP**	pro Kampf, aufgeteilt unter den erfolgreichen Abenteurern, bei schweren Treffern verdoppelt
Erster abenteuerrelevanter Einsatz einer Fertigkeit	**1 PP**	
Praxis durch Beruf:	**1 PP**	je 2 Monate

Lernen – ein Leben lang

Wann immer die Figuren der Spieler Zeit und Muße haben, insbesondere zwischen Abenteuern oder auch in ruhigeren Phasen während einer längeren Kampagne, können die Spieler gesammelte Erfahrung zur Verbesserung oder zum Lernen von Fertigkeiten einsetzen.

Lernen neuer Fertigkeiten

Möchte ein Abenteurer eine neue Fertigkeit lernen, benötigt er dazu Zeit, Geld und Erfahrungspunkte. Dabei geht er in der Welt von 1880 je nach Art der Fertigkeit verschiedenen Aktivitäten nach: Er besucht Lehrgänge und Vorträge an Bildungsinstituten, stellt einen Privatlehrer an, widmet sich praktischen Übungen, vertieft sich in ein Selbststudium und dergleichen mehr. Eine andere Spielerfigur kann als Lehrmeister dienen, sofern sie über die Fertigkeit *Lehren* verfügt (s. Seite 79) und alle dort aufgeführten Bedingungen erfüllt sind. Unabhängig davon, welche Methode eine Figur anwendet, um ihre Fertigkeiten zu verbessern oder den Erfolgswert zu steigern, muss sie die folgenden Regeln beachten und insbesondere Lehrgeld zahlen oder längere Lernzeiten in Kauf nehmen. Auch wenn ein Salonlöwe im Schnellverfahren die Kunst der gehobenen *Konversation* lernen will, indem er seine Zeit vorwiegend auf vornehmen Gesellschaften verbringt, ist er gezwungen, hierfür Geld auszugeben – dann zwar nicht für regelrechten Unterricht, aber für einen oder mehrere Begleiter, die ihn in die Gesellschaft einführen, für passende Kleidung, Geschenke für die Gastgeber, Trinkgelder für die Dienstboten und eventuell Bestechungen, um überhaupt oft genug Einladungen zu bekommen.

Zu jedem Lernprozess gehört ein gewisses Maß an persönlicher Reife und Erfahrung. In erster Linie benötigt ein Abenteurer daher außer Zeit und Geld **Erfahrungspunkte** zum Erwerb neuer Fähigkeiten, die von seinem Erfahrungskonto abgezogen werden. Wie viele EP ein Abenteurer für das Lernen zahlt und welchen Erfolgswert er anschließend hat, erfährt man aus der ersten Spalte der Tabelle *Lernen neuer Fertigkeiten*. Die Fertigkeiten sind hier nach der Art (*körperlich*, *geistig*, *sozial* und *Kampf/Waffen*) sowie nach der Schwierigkeit (*leicht*, *normal*, *schwer*) unterteilt. Das Lernen von *Klettern*, einer leichten körperlichen Fertigkeit, kostet z. B. **50 EP** und bringt den anfänglichen Erfolgswert von **+12**.

Erlernt ein Abenteurer das *Schreiben* einer Sprache, die er bereits **sprechen** kann, bezahlt er die normalen Lernkosten, erhält jedoch als Erfolgswert den um **4** verringerten Erfolgswert, mit dem er diese Sprache sprechen kann – wenn dies für ihn günstiger ist.

Die Tabelle enthält noch einmal die Leiteigenschaft, die ein Abenteurer erfüllen muss, um die Fertigkeit ohne Abzug einsetzen zu können (s. S. 25), und die beim Verbessern durch Praxis (s. S. 116) eine Rolle spielen kann.

Lernen neuer Fertigkeiten

Körperliche Fertigkeiten		
leicht: 50 EP	**+12**	Ballon fahren (**In31**), Bergsteigen (**Gw61**, In31), Boot steuern (**Gs31**), Gespann fahren (**Gs21**), Handwerk (**Gs11**), Klettern (**St31**), Radfahren (**Gw21**), Reiten (**Gw21**), Schwimmen (**Gw11**), Schlittschuhlaufen (**Gw21**), Skifahren (**Gw21**), Springen (**St31**), Tanzen (**Gw21**)
normal: 150 EP	**+6**	Athletik (**St31**), Beschatten (**Gw61**), Einbrechen (**Gs31**), Erste Hilfe (**Gs31**), Körperbeherrschung (**Gw61**), Laufen (**Ko61**), Schleichen (**Gw61**), Tarnen (**Gw31**)
schwer: 300 EP	**+6**	Fälschen (**Gs61**), Fingerfertigkeit (**Gs61**), Mechanik (**Gs31**), Meucheln (**Gs61**, St31), Musizieren (**Gs31**)
Geistige Fertigkeiten		
leicht: 50 EP	**+8**	Allgemeinbildung (**In21**), Fotografieren (**Gs11**), Kunstverständnis (**In31**), Landeskunde (**In21**), Okkultismus (**In21**), Spielen (**In21**), Telegrafieren (**In31**), Überleben (**In21**), Zeichensprache (**In31**)
normal: 100 EP	**+4**	Archivwesen (**In31**), Buchführung (**In31**), Geschäftstüchtigkeit (**In31**), Geschichte (**In31**), Gesetzeskunde (**In31**), Himmelskunde (**In21**), Kryptografie (**In61**), Schreiben*, Sprechen*, Sprengmeisterschaft (**Gs31**), Spurensuche (**In31****), Suchen (**In21**), Verbergen (**In31**)
schwer: 200 EP	**+4**	Anthropologie (**In61**), Archäologie (**In61**), Chemie (**In61**), Gerichtsmedizin (**In61**), Linguistik (**In61**), Lippenlesen (**In31**), Maschinenwesen (**In61****), Mathematik (**In61**), Meditation (**Sb61**), Medizin (**In61****), Naturkunde (**In61**), Pflanzenkunde (**In61**), Pharmakologie (**In61**), Tierkunde (**In61**), Wahrnehmung (**In61****)
Soziale Fertigkeiten		
leicht: 50 EP	**+8**	Konversation (**pA31**), Schauspielern (**pA61**), Verführen (**pA61**), Verkleiden (**Gs31**, In31)
normal: 100 EP	**+8**	Abrichten (**pA61**), Beredsamkeit (**pA6**), Gassenwissen (**In21**), Kampftaktik (**In61**), Lehren (**In61**, pA31), Menschenkenntnis (**In31**), Verhören (**pA31**)
schwer: 400 EP	**+4**	Hypnose (**pA61**)
Kampf- und Waffenfertigkeiten		
leicht: 100 EP	**+12**	Abwehr* (**Gw01**), Ausweichen* (**Gw01**), Kampf zu Reittier (**Gw21****), Schießen in Bewegung (**Gs31****)
normal: 200 EP	**+5**	Armbrust (**Gs31**), Bogen (**Gs31**), Degen (**St21**), Dolch (**Gs01**), Flinte (**Gs31**), Florett (**Gs31**), Gewehr (**Gs21**), Keule (**St01**), Pistole (**Gs11**), Säbel (**St31**), Schrotflinte (**Gs01**), Speer (**Gs11**), Wurfmesser (**Gs61**), Wurfaxt (**Gs31**), Wurfspeer (**Gs21**)
schwer: 400 EP	**+5**	Anspornen+5 (**pA61****), Blasrohr (**Gs61**), Boxen (**St31**), Fechten (**Gw61****), Lasso (**Gw61**), Maschinengewehr (**Gs31**), Peitsche (**Gs81**), Scharfschießen (**Gs61**), Waffenloser Kampf (**Gw21**), Werfen (**Gs21**)

*: *Abwehr*, *Ausweichen* und das Sprechen und Schreiben der Muttersprache beherrscht jeder Abenteurer. Der Anfangswert für *Schreiben/Sprechen* ist **+7** ab **In31** bzw. **+12** ab **In61**.

**: Zum Erwerb der Fertigkeit müssen noch andere Voraussetzungen erfüllt werden (s. Kap. 4)



Der Zeitaufwand
Das Lernen neuer Fertigkeiten kostet grundsätzlich Zeit, in der der Abenteurer seinem Beruf nicht nachgehen kann und **pro Monat** einen **PW:Abstieg** machen muss (s. S. 107). Kann er auf andere finanzielle Mittel zurückgreifen, z. B. auf Belohnungen aus vorausgegangenen Abenteuern oder auf Stipendien eines Gönners, dem er dank seines Ruhmes aufgefallen ist, braucht er sich natürlich nicht um seinen Wohlstand zu sorgen.

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

Körperliche oder Kampf- bzw. Waffenfertigkeit	**2 Wochen**
Soziale oder geistige Fertigkeit	**4 Wochen**

Diese Zeiten gelten für Lernen unter Anleitung an einem Institut oder bei einem Privatlehrer. Bei Fertigkeiten, die universell beherrschbar sind, ist auch ein **Selbststudium** möglich, also ein Lernen ohne Anleitung, doch **verdoppelt** sich hierbei die aufzuwendende Zeit. Trotzdem kann dies eventuell von Vorteil sein, da man kein Geld für einen Privatlehrer oder ein Institut ausgeben muss. Es ist nicht möglich, eine Fertigkeit durch Selbststudium zu lernen, die nicht universell einsetzbar ist.

Die Kosten des Lernens
Abgesehen vom vorübergehenden Verlust ihres Einkommens, das die Möglichkeit eines finanziellen Abstiegs in sich birgt (s. oben), müssen Abenteurer beim Lernen unter Anleitung noch den Lohn für den Privatlehrer oder das Institut aufbringen. Die Höhe der Bezahlung hängt davon ab, wie viel der jeweilige Lehrer verdient, da ihm der Schüler praktisch einen Teil seines Gehaltes ersetzen muss.

Um den Lohn, den ein Lehrer oder das ihn beschäftigende Institut fordert, zu bestimmen, wählt die Spielleiterin dessen Abenteurertyp und würfelt seine Einkommensverhältnisse anhand der Tabelle *Finanzen* (s. S. 23) aus. Dabei ist nur zu beachten, dass die gewünschte Fertigkeit im Lehrplan des Typs enthalten ist und dass dieser – sofern mehrere Möglichkeiten bestehen – zum Milieu passt, in dem sich die lernbegierige Spielerfigur bewegt. Ein Abenteurer muss seinem Lehrer in der Zeit, in der er unter Anleitung lernt, die Hälfte von dessen Einkommen ersetzen.

Zusätzlich können Kosten für Lehrmittel auf den Abenteurer zukommen, wenn die Spielleiterin dies für wesentlich hält. Diese werden im allgemeinen nur dann hoch genug sein, um berücksichtigt zu werden, wenn teure Geräte wie ein Heißluftballon oder ein Maschinengewehr benötigt werden. Dies sind auch die einzigen Kosten, die auf eine Person zukommen, die im Selbststudium lernt.

Beispiel: Um *Reiten* zu lernen (eine körperliche Fertigkeit), wendet sich Paul-Otto von Billroth an einen ehemaligen Kavallerieoffizier, der in finanziellen Verhältnissen der Klasse F lebt. Das Monatseinkommen des Mannes beträgt 80 Mark. Paul-Otto lernt zwei Wochen und muss dafür entsprechend 20 Mark zahlen. In dieser Zeit muss er außerdem einem PW:Abstieg würfeln, da er während des täglichen Trainings nicht arbeiten kann. Weitere PW:Abstieg wären fällig, wenn der Reitlehrer monatlich das ganze frei verfügbare Einkommen seines Schülers verschlingt.

Hätte Paul-Otto sich für das Selbststudium entschieden (*Reiten* ist eine universelle Fertigkeit), wäre er damit auf jeden Fall einen Monat beschäftigt gewesen, doch bis auf die Miete für das Pferd wären keine weiteren Kosten angefallen.

Ist der Lehrer dem Spieler zu teuer, d.h. ist ihm das ausgewürfelte Einkommen zu hoch, stehen ihm zwei Möglichkeiten offen. Er kann sofort mit dem Selbststudium beginnen, oder er kann sich nach einem anderen Lehrer umsehen. Im zweiten Fall würfelt die Spielleiterin verdeckt mit 1W6 für die Anzahl der Wochen, die verstreichen, bis sich ein anderer Lehrer findet. Zu Beginn jeder folgenden Woche kann sich der Spieler dann entscheiden, ob er noch warten möchte oder doch das Selbststudium beginnt. Außer der Wartezeit hat er sonst keine Nachteile, d.h. er kann insbesondere normal arbeiten und so sein Monatseinkommen erhalten.

Verbessern von Fertigkeiten

Es gibt zwei Arten, Fertigkeiten zu steigern: **Lernen durch Erfahrung** und **Lernen durch Praxis**.

Möchte ein Abenteurer den Erfolgswert einer Fertigkeit, die er bereits beherrscht, durch Erfahrung um **+1** steigern, muss er Erfahrungspunkte und Zeit aufwenden. Die EP-Kosten entnimmt er der Tabelle Verbessern von Fertigkeiten in Abhängigkeit von der Art und Schwierigkeit der Fertigkeit und dem angestrebten neuen Erfolgswert. Dies geschieht am Ende des Abenteuers. Hierbei kann jede beliebige Fertigkeit gesteigert werden – auch solche, die während des Abenteuers gar nicht eingesetzt wurden, für die er also keinen Praxispunkt erhalten hat.



Verbessern von Fertigkeiten

Erfolgswert	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Körperliche Fertigkeiten																
leicht:									10	20	40	80	100	200	200	200
normal:			20	20	40	60	100	100	150	150	200	200	200	200	200	200
schwer:			20	20	40	60	100	100	200	200	400	400	400	400	400	400
Geistige Fertigkeiten																
leicht:					5	10	10	20	20	40	60	80	100	200	200	200
normal:	5	5	10	10	20	20	40	40	60	80	100	100	150	200	200	200
schwer:	10	10	20	20	40	40	60	80	100	100	150	150	200	200	200	200
Soziale Fertigkeiten																
leicht:					10	10	20	20	40	60	80	100	100	100	100	100
normal:					20	20	40	60	100	100	150	150	200	200	200	200
schwer:	20	20	40	60	100	100	150	150	200	200	400	400	400	400	400	400
Kampf- und Waffenfertigkeiten																
leicht:									20	40	100	200	400	400	400	400
normal:		10	20	20	40	100	150	200	300	400	400	400	400	400	400	400
schwer:		20	20	40	40	100	200	200	400	400	400	400	400	400	400	400

Auch das Verbessern einer Fertigkeit kostet Zeit, da der Abenteurer das neue Wissen durch zusätzliche Übung festigen und vertiefen muss. Hierzu braucht er aber keinen Lehrer, und er kann nebenbei weiter seinem Beruf nachgehen. Finanzielle Nachteile entstehen ihm also nicht. Wir schlagen folgende Rahmenrichtlinien vor, die von der Art der Fertigkeit abhängen (und verdoppelt werden sollten, wenn nicht ausschließlich gelernt wird):

Körperliche bzw. Waffenfertigkeit:	**1 Woche**
Soziale oder geistige Fertigkeit:	**2 Wochen**

Natürlich kann ein Abenteuer jeweils nur eines der folgenden Dinge tun: Abenteuer erleben, **eine** neue Fertigkeit lernen oder **eine** Fertigkeit verbessern.

Möchte ein Abenteurer hingegen den Erfolgswert einer Fertigkeit, die er bereits beherrscht, durch **Praxis** um **+1** steigern, muss er zuerst **1 Praxispunkt** ausgeben. Alle Praxispunkte sind jeweils an eine bestimmte Fertigkeit gebunden; 1 PP für *Gassenwissen* kann allein dazu verwenden werden, den Erfolgswert in *Gassenwissen* zu verbessern.

Bestätigungswurf (für 1 PP): (muss alten Erfolgswert übertreffen)	
Normalfall:	**1W20-2**
Leiteigenschaft 81-95:	**1W20-1**
Leiteigenschaft 96-100:	**1W20**

Mit diesem Praxispunkt erkauft sich der Spieler nur eine **Chance** und keine Gewissheit, aus der praktischen Anwendung der Fertigkeit Neues zu lernen. Je mehr er schon kann, desto seltener sind die Möglichkeiten, sich noch weiter zu vervollkommnen. Um eine Fertigkeit seines Abenteurers verbessern zu dürfen, muss der Spieler mit einem **Bestätigungswurf** mit **1W20-2** den alten Erfolgswert übertreffen. Der maximal erreichbare Wert ist daher im Normalfall **+18**. Für Abenteurer, deren Wert in der zur Fertigkeit passenden Leiteigenschaft 81-95 bzw. 96-100 ist, wird der Abzug auf **-1** bzw. **0** erniedrigt; ihre maximalen Erfolgswerte sind so **+19** bzw. **+20**.

Misslingt der Wurf, verfällt der Praxispunkt, und der Abenteurer kann nichts durch Praxis hinzulernen. Gelingt der Wurf dagegen, kann er den Erfolgswert der Fertigkeit um **+1** er-



höhen, ohne die entsprechenden Erfahrungspunkte aufwenden zu müssen. Lernen durch Praxis kann **umgehend** durchgeführt werden (auch mitten im Abenteuer – gleichsam der „Eureka"-Effekt) und kostet **keine** Zeit.

Praxispunkte **müssen** spätestens vor **Beginn des nächsten Abenteuers** umgesetzt werden; der Spieler kann sie nicht „aufsparen". Praxispunkte, die zu Beginn eines Abenteuers noch ungenutzt sind, verfallen **sofort**.

Beim Steigern der **Berufsfertigkeit** eines Abenteurers kommt ein **Lernbonus von 10%** zum Tragen, d.h. die Spielerfigur muss 10% weniger Punkte ausgeben, als in der Tabelle aufgeführt ist. Darüber hinaus wird die Berufsfertigkeit beim Bestätigungswurf für Lernen durch Praxis immer so gehandhabt, als wäre die Leiteigenschaft mindestens **96**.

Ein Fertigkeitswert kann **nie** auf über **+20** (zzgl. Eigenschaftsbonus) steigen, auch nicht durch den Einsatz von Praxispunkten!

Beispiel: Der Arzt Dr. Rudolf Breitenstein beherrscht als Berufsfertigkeit *Medizin+8* und möchte diese am Ende eines Abenteuers steigern. Medizin ist eine schwere geistige Fertigkeit; laut Tabelle kostet die Steigerung auf +9 40 EP. Da es sich aber um seine Berufsfertigkeit handelt, muss er nur 36 EP zahlen. Die Lerndauer liegt bei zwei Wochen.

Das nächste Abenteurer seiner Reisegruppe muss Rudolf aufgrund einer schweren fiebrigen Erkältung leider aussetzen, und so verpasst er einen sehr abenteuerlichen Abstecher nach Ägypten, der seine Freunde letztlich dreieinhalb Monate außer Landes zieht. Nach sechs Wochen hat er sich aber zumindest soweit wieder erholt, dass er wieder in seinem gelernten Beruf tätig werden und einige interessante (und viele nicht so interessante) Fälle behandeln kann. Nach zwei Monaten hat er zumindest 1 PP erhalten. Diesen Punkt kann er sofort in eine Lernchance umsetzen; er würfelt mit dem W20 eine 10, was auf den Punkt genau ausreicht, da bei der Berufsfertigkeit seine Leitfertigkeit als mindestens 96 gewertet wird.

Claudette Muller beherrscht *Beredsamkeit+9* und besitzt einen Praxispunkt für *Beredsamkeit*. Sie möchte diese Fertigkeit verbessern. Ihr 1W20-Wurf liefert 12; da Claudettes persönliche Ausstrahlung mit 72 nicht außergewöhnlich ist, wird der volle Abzug von –2 berücksichtigt. Da das Endergebnis mit 10 gerade noch über dem alten Erfolgswert +9 liegt, darf sie *Beredsamkeit+10* erwerben, ohne dafür EP einsetzen zu müssen. Da es sich um Lernen durch Praxis handelt, muss sie keine Studienzeit aufwenden, um diese Erhöhung zu erreichen. Wäre Claudettes W20-Wurf niedriger ausgefallen, so hätte sie ihren PP umsonst für den vergeblichen Lernversuch geopfert.

Die Steigerung der Ausdauer

Ein Abenteurer hat auch die Möglichkeit, im Laufe des Spiels die Anzahl der Ausdauerpunkte zu erhöhen, die er im ausgeruhtem Zustand besitzt. Dies kostet ihn jeweils **1 Woche** (bzw. 2 Wochen, wenn nicht ausschließlich gelernt wird) Zeit und eine gewisse Zahl an Erfahrungspunkten, die er der Tabelle Erhöhung der Ausdauer entnimmt.

Der Spieler darf sich in dieser Tabelle eine Zeile aussuchen, auf der er würfeln möchte. Dann gibt er die dort aufgeführte EP-Zahl aus und würfelt mit der angegebenen Anzahl von Würfeln. Zum Ergebnis zählt er noch **Ko/10 + St/20** hinzu. *Agenten*, *Athleten*, *Diener*, *Entdecker*, *Feldforscher*, *Indigene*, *Kriminalisten*, *Naturforscher*, *Seefahrer* und *Soldaten* erhalten zusätzlich einen Zuschlag von **+6**. Liegt das Gesamtergebnis unter dem bisherigen AP-Maximum der Figur, behält sie ihren alten Wert; ansonsten erhält sie den neu erwürfelten höheren Wert. Unabhängig davon, ob sich eine Figur verbessert oder nicht, muss die angegebene Anzahl von EP bezahlt werden.

Erhöhung der Ausdauer

Neues AP-Maximum	Kosten in Erfahrungspunkten
3W6-3	30
4W6-2	50
5W6-1	100
6W6+0	200
7W6+1	400
8W6+2	800
9W6+3	1200
10W6+4	1500

Zu dieser erwürfelten AP-Zahl wird noch Ko/10+St/20 hinzugezählt.
Agenten, Athleten, Diener, Entdecker, Feldforscher, Indigene, Kriminalisten, Naturforscher, Seefahrer und Soldaten erhalten zusätzlich einen Zuschlag von +6.

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 Abenteuer 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 Fertigkeitswerte (**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.



Zusätzliche Regeln

„Ein weites Feld, Luise."
(Der alte Briest, in Effi Briest
von Theodor Fontane)

Im Anhang werden Regeln für Situationen angegeben, die nicht allzu oft im Spiel auftauchen, dann aber einen entscheidenden Einfluss auf das Geschehen haben können. Die Spielleiterin sollte sie anfangs überfliegen und sich nur das genau anschauen, was sie für ein bestimmtes Abenteurer braucht.

Dr. C. Horreums Plausibilitäts-Indikator

Man kann mit Abenteuer 1880 viele Abenteuer erleben und dabei komplett im historischen Rahmen spielen. Die eine oder andere Spielleiterin möchte jedoch sicherlich ihre Spielwelt um fiktive Elemente bereichern, z. B. Personen, Gegenstände oder Wesen aus Romanen und Filmen einbauen.

Um dies zu vereinfachen, haben wir **Dr. C. Horreums Plausibilitäts-Indikator** entwickelt, eine vierstellige Ziffer, an der auf einfache Weise abzulesen ist, wie weit die Spielwelt eines Abenteuers oder der Eintrag bzw. das Regelelement eines Quellenbuches von unserer realen Welt abweicht.

Jede der vier Ziffern steht für eine Kategorie: *Geschichtsverlauf, Übernatürliches, Magie* und *technologische Entwicklung*. Je höher die einzelnen Ziffern sind, umso stärker ist die Abweichung.

Die Anwendung ist einfach: Die Spielleiterin überlegt sich zu Beginn einer Kampagne einen Plausibilitäts-Wert für ihre Spielwelt, legt also fest, wie weit die Geschichte ihrer Spielwelt von der realen Geschichte abweichen soll, wie viel Übernatürliches und wie viel Magie es in ihrer Spielwelt geben und wie weit die technologische Entwicklung von der in der realen Welt abweichen soll. Abenteuer oder Einträge aus Quellenbüchern, die an mindestens einer Stelle einen höheren Plausibilitäts-Wert aufweisen, sind für ihre Welt dann unserer Meinung nach nicht geeignet.

Der Abenteurertyp *Geisterjäger* (s. das *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*) hätte z. B. eine Plausibilitäts-Indikation von **[0300],** da Geisterjäger nur in einer Umgebung Sinn ergeben, in der viele Geister existieren. Der Geschichtsverlauf, die Existenz von Magie und die technologische Entwicklung sind dagegen für die Existenz der Charakterklasse unwichtig. **Magische Artefakte** haben mindestens eine Indikation von **[0020],** da die Existenz von Magie eine Grundvoraussetzung für magische Artefakte ist. Eine Welt, in der es also Geisterjäger und magische Artefakte geben soll, muss somit mindestens eine Plausibilitäts-Indikation von **[0320]** haben.

Die grundlegende **Basis-Indikation** für Abenteuer 1880 ist **[1111].** Sofern nicht explizit im Text etwas anderes vermerkt ist, kann man davon ausgehen, dass Abenteuer und Quellenbücher diesen Wert nicht überschreiten. Dieser Wert gilt zugleich als erste Richtschnur für potenzielle Autoren.

1. Stelle: Geschichtsverlauf	
0	Die Geschichte ist nicht anders verlaufen.
1	Es gibt leichte Unterschiede zu unserer Geschichte, der generelle Verlauf ist aber identisch (fiktionale Charaktere sind ab hier möglich, sofern sie keinen großen Einfluss auf den Geschichtsverlauf haben).
2	Die Geschichte weicht von unserer in einigen Punkten ab (ab hier sind fiktionale Charaktere mit Geschichtseinfluss möglich), die Geschichtsbücher dieser Welt unterscheiden sich leicht von unseren.
3	Die Geschichte weicht von unserer in etlichen Punkten ab, einige Entwicklungen sind anders verlaufen.
4	Die Geschichte ist vollkommen anders verlaufen, hat keinerlei Ähnlichkeit mit unserer.
2. Stelle: Übernatürliches	
0	Es gibt nichts Übernatürliches, auch keine übernatürlichen Wesen.
1	Übernatürliches geschieht selten/vereinzelt, ist unüblich, es existieren nur wenige übernatürliche Wesen.
2	Übernatürliches geschieht gelegentlich, es existieren einige übernatürliche Wesen.
3	Übernatürliches geschieht häufig, es existieren viele übernatürliche Wesen.
4	Übernatürliches geschieht ständig, ist alltäglich, ebenso die Existenz von übernatürlichen Wesen.
3. Stelle: Magie	
0	Es gibt keine Magie.
1	Magie ist selten.
2	Magie ist unüblich, wird von wenigen Personen angewendet.
3	Magie ist häufig, wird von vielen Personen angewendet.
4	Magie ist alltäglich, kann von allen angewendet werden.
4. Stelle: technologische Entwicklung	
0	Es gibt keine Abweichungen von unserer Welt.
1	Die technologische Entwicklung weicht in wenigen Punkten von unserer ab.
2	Die technologische Entwicklung basiert in einigen Punkten auf anderen Prinzipien.
3	Die technologische Entwicklung weicht in vielen Punkten von unserer Technik ab.
4	Die technologische Entwicklung basiert auf anderen Prinzipien als die unsere.

Helden jeden Alters

Die Regeln in Kapitel 2 erschaffen Abenteurer, die zwar noch am Anfang ihrer Karriere stehen, aber doch schon eine Ausbildung abgeschlossen haben. Die nachstehenden Regeln „spielen“ mit diesen Altersvorgaben. Zum einen erlauben sie es, jüngere Spielerfiguren zu verkörpern, die noch zur Schule gehen. Zum anderen ermöglichen sie es aber auch, Abenteurer zu spielen, die bereits (teilweise deutlich) älter und erfahrener geworden sind. Der Einfachheit halber empfiehlt es sich aber, bei den ersten Abenteuern zunächst nach der Standardprozedur des Regelbuchs zu verfahren.

Das Ungestüm der Jugend

Für die Erschaffung jugendlicher Spielerfiguren werden zunächst sämtliche Eigenschaften nach den normalen Spielregeln ausgewürfelt. Solange die betreffenden Abenteurer aber noch nicht

Weitere Beispiele für Dr. C. Horreums Plausibilitäts-Indikator wären:

Die Welt von *Cthulhu – Das Rollenspiel*: Plausibilitäts-Indikation **[1210]**

Die Welt von *Private Eye*: Plausibilitäts-Indikation **[1000]**

Die Welt von *Castle Falkenstein*: Plausibilitäts-Indikation **[3443]**

Die Welt von *Space:1889*: Plausibilitäts-Indikation **[3004]**

Die Welt des Lord Darcy (in den Geschichten von Randall Garrett): Plausibilitäts-Indikation **[2222]**

Die Welt der Flashman-Romane: Plausibilitäts-Indikation **[2000]**

Die Welt von *The League of Extraordinary Gentlemen* von Alan Moore: Plausibilitäts-Indikator **[3323]**

MIDGARD – Das Fantasy-Rollenspiel: Plausibilitäts-Indikation **[4333]**

PERRY RHODAN – Das Rollenspiel: Plausibilitäts-Indikation **[2003]**

ausgewachsen sind (und das ist im 19. Jahrhundert erst mit ca. 18 Jahren der Fall), finden einige Modifikationen Anwendung. Diese kann man der untenstehenden 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.

Da Schüler sich noch nicht endgültig für eine Laufbahn entschlossen haben, gilt für sie bei Bedarf (z. B. beim Bestimmen der AP) 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, Lehren*, *Meditation*, *Meucheln*, *Sprengmeisterschaft*, *Überleben*, *Verhören*, alle *schweren* geistigen Fertigkeiten 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 (auch 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.

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

Um jugendliche Abenteurer endgültig zu Erwachsenen reifen zu lassen, passt man zunächst die obigen Abzüge und Zuschläge auf die Eigenschaften an und korrigiert dann ggf. die abgeleiteten Eigenschaften 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).

Die Weisheit des Alters

Der Spieler einer Figur hat zudem die Möglichkeit, ihr Alter bei Spielbeginn zu erhöhen. Vielleicht möchte er lieber einen gereiften Gelehrten oder einen von Wind und Wetter gezeichneten und von zahlreichen Narben gezierten Entdecker spielen als einen jungen Spund, der noch nicht trocken hinter den Ohren ist. Dies hat den Vorteil, dass ein Abenteurer über mehr Erfahrung, Ruhm und finanzielle Mittel verfügt, je älter er ist. Allerdings kann es auch zu körperlichen Verfallserscheinungen kommen.

Möchte ein Spieler seine Figur zusätzlich altern lassen, muss er sich entscheiden, um wie viele Jahre dies insgesamt geschehen soll, **bevor** er die Auswirkungen dieser Alterung bestimmt. Die Alterungsprozedur erfolgt dann in Schritten **von 5 Jahren**. Pro 5 Jahre, die die Figur altert, erhält sie:

- **+5** auf den W%-Wurf, der die finanzielle Lage bei Spielbeginn festlegt (s. S. 23).
- **+1W6+1|1W3+1** Zuwachs an Ruhm (Berühmt/Berüchtigt).
- **300 Erfahrungspunkte**.

Die EP können wie im Kapitel 6 beschrieben ausgegeben werden, um Fertigkeiten zu verbessern bzw. neue Fertigkeiten zu erwerben. Geld und Zeit spielen dabei im Gegensatz zum Lernen nach Spielbeginn keine Rolle. Nachdem der

Auswirkungen des Alterns auf Eigenschaften und Sinnesfähigkeiten

Alter	St	Gs	Gw	Ko	In	pA	B	Sehen	Hören
30	+(1W6-3)	–	-(1W6-5)	–	+(1W6-3)	+1(W6-3)	–	–	–
35	+(1W6-4)	+(1W6-4)	-(1W6-3)	–	+(1W6-2)	+(1W6-2)	–	–	–
40	–	+(1W6-3)	-(1W6-3)	–	–	+(1W6-4)	–	–	–
45	-(1W6-4)	+(1W6-3)	-(1W6-1)	–	–	+(1W6-5)	–	–	–
50	-(1W6-3)	–	-1W6	-(1W6-2)	+(1W6-2)	–	-(1W3-1)	-(1W6-4)	-(1W6-5)
55	-(1W6-2)	-(1W6-2)	-1W6	-(1W6-1)	–	–	–	–	-(1W6-5)
60	-(1W6-1)	-(1W6-1)	-(1W6+1)	-(1W6)	–	–	-1W3	-(1W6-4)	-(1W6-5)
65	-1W6	-(1W6-1)	-(1W6+1)	-1W6	–	–		-(1W6-2)	-(1W6-5)
70	-1W6	-(1W6-1)	-(1W6+1)	-1W6	–	–	-1W3	–	-(1W6-4)
75	-(1W6+1)	-(1W6-3)	-(1W6+1)	-1W6	–	–	-1W3	-(1W6-4)	-(1W6-4)
80	-(1W6+1)	-1W6	-(1W6+1)	-1W6	-(1W6-4)	–	-1W3	-(1W6-4)	-(1W6-3)

ab 80 Jahre, jedes Jahr (!) wie letzte Zeile

Abenteurer alle erhaltenen Erfahrungspunkte ausgegeben hat (er darf sie nicht aufsparen), wird überprüft, wie sich die Eigenschaften der Figur durch diese zusätzliche Alterung verändern. Dies geschieht nach der im folgenden Abschnitt beschriebenen Methode, die auch nach Spielbeginn auf alternde Abenteurer angewandt wird.

Alternde Abenteurer

In einer fortlaufenden Kampagne in der Welt von 1880 folgt nicht ein Abenteuer direkt dem anderen, sondern es gibt immer wieder Ruhephasen von mehreren Monaten bis zu mehreren Jahren, in denen die Spielerfiguren ihren normalen Beschäftigungen nachgehen. Dadurch werden sie im Laufe der Zeit älter, was sich auf ihre Eigenschaften und Sinnesfähigkeiten auswirkt. Die Effekte des Alters werden alle **5 Jahre** anhand der obigen Tabelle ermittelt. Lässt ein Spieler seine Figur bereits bei der Erschaffung vor Spielbeginn altern, muss er jede Zeile berücksichtigen, die zwischen dem durch die Lernpunkte bestimmten Alter und dem tatsächlichen Alter liegen.



Durch eine Verbesserung kann der Wert einer Basiseigenschaft niemals über 100 gesteigert werden. Durch eine Verschlechterung kann der Wert niemals unter 1 sinken. Eine Ausnahme bildet die **Konstitution**: Sinkt ihr Wert auf Null oder weniger, stirbt die Figur innerhalb der nächsten 1W6-1 Jahre (geheimer Wurf der Spielleiterin). Ist aufgrund eines bereits sehr niedrigen Konstitutionswertes ein solches Ergebnis zu befürchten, kann sie die Verschlechterung der Basiseigenschaft selbst geheim erwürfeln und dem Spieler dann den neuen Wert mitteilen – und zwar einen falschen Wert von mindestens 1, wenn die Konstitution in Wahrheit unter 1 gesunken ist. So weiß der Spieler nie sicher, ob und wann es mit seinem Abenteurer zu Ende geht.

Ändert sich im Laufe des Spiels die Konstitution einer Figur dauerhaft, z. B. durch eine schwere Krankheit oder durch das Altern, so dass sich auch der Wert Konstitution/10 (abgerundet) ändert, sinkt das davon abhängige LP-Maximum um eine entsprechende Punktezahl – z. B. um 2, wenn die Konstitution von 83 auf 67 fällt. Entsprechend ändern sich auch das AP-Maximum, der Schadensbonus und der Wert von *Raufen* bei Änderungen von Konstitution, Stärke, Geschicklichkeit und Gewandtheit.

Selbstbeherrschung und Willenskraft verändern sich nie, auch wenn sich die Eigenschaften ändern, die zu ihrer Berechnung geführt haben. Das Aussehen hängt natürlich mit dem Alter eng zusammen; der Wert Aussehen ändert sich jedoch nicht: Au85 heißt nur, dass der Abenteurer „für sein Alter“ ziemlich gut aussieht.

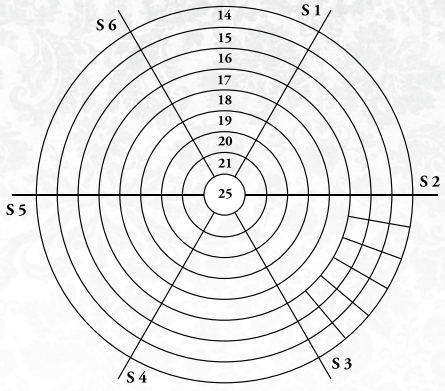
Erfüllt ein Abenteurer nach Sinken einer Basiseigenschaft nicht mehr die Voraussetzung für eine seiner Fertigkeiten, darf er sie dennoch weiter einsetzen. Er darf sie nur nicht mehr steigern!

Sichtbare Gefahren

Gezielte Schüsse

Manchmal ist ein Schütze nicht damit zufrieden, sein Ziel auf gut Glück irgendwo zu treffen, sondern er visiert einen bestimmten Körperteil an – z. B. um einem Verbrecher, der einen Freund bedroht, die Pistole aus der Hand zu schießen oder um ein Reh mit einem Blattschuss zu erlegen, damit das Tier nicht noch zum Sterben in das Unterholz flüchten kann. Gezielte Schüsse oder auch Würfe sind auch bei Wettbewerben, wo das Ziel eine Zielscheibe ist, nützlich – z. B. wenn ein Abenteurer Schützenkönig werden will, um so die Dorfbevölkerung für sich einzunehmen, oder wenn er erst den Wirtshauschampion im Dartspielen schlagen muss, bevor dieser eine wichtige Information herausrückt.

Die folgenden Regeln gelten für Schüsse auf Gegenstände oder auf Lebewesen, die wie bei einem Schuss **aus dem Hinterhalt** nichts von der Anwesenheit des Schützen wissen, oder die von ihm mit schussbereiter Waffe **in Schach gehalten** werden. Bewegt sich das Ziel nicht oder nur unwesentlich und hat der Angreifer Zeit



Drohung mit schussbereiter Waffe

Ein gezielter Schuss ist unter anderem möglich, wenn das Opfer mit der Waffe **in Schach gehalten** wird. Damit diese Situation eintritt, muss der Schütze seinen Gegner **überrascht** haben, oder dieser muss sich freiwillig der Bedrohung durch die Waffe aussetzen, statt sofort bei Anblick des Angreifers in Deckung zu gehen, auszuweichen oder selbst anzugreifen.

Entscheidet sich eine Person, die in Schach gehalten wird, für einen Fluchtversuch oder einen Angriff, kann ihr Gegner einmal gezielt schießen, sobald sie verdächtige Bewegungen macht. Wird der Schütze aber abgelenkt, kann sie mit geringerem Risiko handeln und setzt sich nur der Gefahr normaler Schüsse aus, denen sie ausweichen darf. Bei kurzfristiger Ablenkung kann die Spielleiterin einen **PW:Gw** darüber entscheiden lassen, ob der mit der Schusswaffe Bedrohte die günstige Gelegenheit zum Handeln nutzen kann oder nicht.

genug, kann er sorgfältig zielen, so dass er einen Zuschlag von **+4** auf seine Erfolgswürfe erhält.

Um zu bestimmen, wo ein gezielter Schuss oder Wurf trifft, stellt man sich eine über das Zielobjekt gelegte **Zielscheibe** vor (s. Abbildung). Sie besteht aus einem **Zentrum** von 10 cm Durchmesser, in dessen Mitte das **„Auge“**, ein kleiner Kreis von 3 cm Durchmesser, liegt, und aus Ringen im Abstand von jeweils 5 cm um das Zentrum herum. Zusätzlich ist die Scheibe in sechs Segmente eingeteilt, die bei Bedarf im äußeren Bereich noch feiner unterteilt werden können. Beim Schießen wird das Auge anvisiert.

Der Schütze würfelt zwei **EW:Angriff**, wobei das **niedrigere** der beiden **Gesamtergebnisse** den Ring bestimmt, in dem das Geschoss landet. Um ins Zentrum zu treffen, muss er also beide Male ein Gesamtergebnis von mindestens **25** erreichen, während ein Treffer ins Auge sogar zwei Würfe von **30** oder mehr erfordert. Bleibt mindestens eines der beiden Gesamtergebnisse unter 25, legt ein Wurf von 1W6 fest, welches der Segmente S1-S6 getroffen wird. Bei Bedarf kann ein zweiter W6-Wurf den getroffenen Punkt noch genauer bestimmen.

Wer *Scharfschießen* beherrscht, darf den Erfolgswert dieser Fertigkeit beim gezielten Schießen zu **beiden EW:Angriff** addieren. Ebenso wird bei beiden **EW:Angriff** der Zuschlag von **+4** für sorgfältiges Zielen bzw. der Abzug von **-2** bei einem Schuss auf mittlere Entfernung berücksichtigt. Gezielte Schüsse auf Objekte im **Fernbereich** der Waffe sind **nicht** möglich!

Beispiel: Johannes Graetz hat keine Munition mehr und rennt auf dem Grund einer 15 m tiefen Schlucht vor einem axtschwingenden Angreifer davon. Erschöpft, wie der Abenteurer ist, wird er in Kürze von seinem Verfolger eingeholt worden sein. Seine Gefährten schauen von oben hilflos zu, da sie den steilen Abhang nicht überwinden können. Hannah Milner-Gibson (*Pistole+12*) versucht, den Gegner mit einem Schuss ins Bein bewegungsunfähig zu machen. Der Lauf ihrer Waffe zielt auf das rechte Knie. Sorgfältig zielen kann sie auf einen rennenden Mann nicht, aber ihr Opfer ahnt nichts von der drohenden Gefahr, so dass ein gezielter Schuss ohne Zuschläge möglich ist. Die beiden EW:Angriff liefern einschließlich Erfolgswert *23* und *19*, der anschließende W6-Wurf ergibt *1*. Der Schuss verfehlt das Knie (dazu hätten beide Würfe mindestens 25 betragen müssen) und landet im 3. Ring oberhalb des Zentrums, also auf jeden Fall im Oberschenkel. Der anschließend erwürfelte Schaden ist hoch genug, um den Mann an der weiteren Verfolgung und auch an der Flucht zu hindern. Die Abenteurer nehmen ihn später gefangen und versorgen seine Wunde. Hätte der W6-Wurf *2* oder *3* ergeben, wäre der Schuss rechts am Bein des Opfers vorbeigegangen, bei einer *4* wäre der Unterschenkel getroffen worden, während der Schuss bei einer *5* oder *6* mit dem W6 zwischen den Beinen hindurchgegangen wäre.

Der Gefangene erweist sich als zugänglich; er hatte Graetz irrtümlich für einen der Kopfgeldjäger gehalten, die vor einiger Zeit sein Dorf überfallen hatten, da er und seine Leute die von der Kolonialregierung angeordnete Fronarbeit verweigert hatten. Er erklärt sich später bereit, den Abenteurern für ein Stahlmesser und 2 m Kupferdraht den Eingang zum „Tal der Ahnen“ zu zeigen, von dem sie geheimnisvolle Dinge gehört haben. In diesem vergessenen Tal sehen sie sich in eine urzeitliche Welt versetzt und begegnen tatsächlich einem gepanzerten Saurier! Um einen Beweis für ihre Entdeckung zu haben, wollen sie ihn erlegen, sind sich aber im Klaren, dass ihre Gewehre durch die Panzerung hindurch kaum so viel Schaden anrichten werden, dass eine Flucht des verwundeten Tieres verhindert wird. Paul-Otto von Billroth (*Gewehr+11*, *Scharfschießen+10* mit dem Gewehr) erklärt sich bereit, einen Schuss ins Auge zu versuchen. Das Auge hat zwar einen Durchmesser von gut 10 cm, aber die Spielleiterin entscheidet, dass der Schuss nur dann durch die Öffnung im Schädelknochen ins Gehirn eindringt und das Tier tötet, wenn



ein Treffer ins „Auge“ (der Zielscheibe) gelingt. Von Billroth erhält Zuschläge von **+4** (sorgfältig zielen) und **+10** (*Scharfschießen*) und einen Abzug von **-2** (mittlere Entfernung), zusammen also +12, auf seine beiden **EW:Angriff**, so dass er nur zweimal *7* oder mehr würfeln muss (7+11+12=30), um den gewünschten Effekt zu erzielen – was ihm auch gelingt. Hätte das Gesamtergebnis eines **EW:Angriffs** nur zwischen *25* und *29* gelegen, hätte der Schuss zwar getroffen, den Saurier aber nur auf einem Auge geblendet und schweren Schaden angerichtet. Das Tier hätte aber dank seiner Panzerung wohl nicht genug LP verloren, um es fluchtunfähig zu machen.

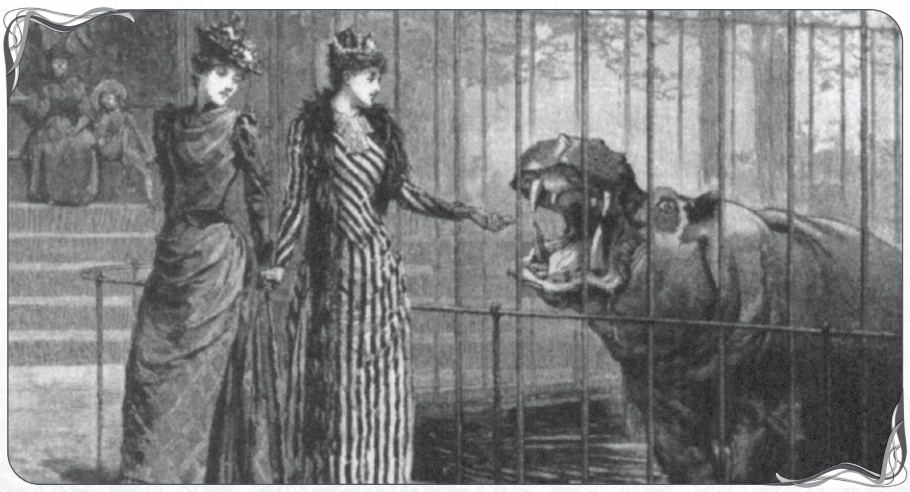
Unterläuft dem Schützen ein **kritischer Fehler**, wird der Schuss verrissen und schlägt in einer Entfernung von **(1W20+10)×10 cm** vom Ziel ein. Bei Bedarf entscheiden wieder ein oder mehrere W6-Würfe, wo genau das Geschoss landet (links, rechts, oben etc. vom Zielpunkt). Führt einer der beiden EW:Angriffe zum **kritischen Erfolg**, darf der Schütze (auch nachträglich) 1W6 zum Ergebnis des anderen Erfolgswurfes addieren – wenn dieser nicht kritisch fehlgeschlagen ist. Würfelt er bei **beiden** EW:Angriff eine **20**, trifft er auf jeden Fall ins Auge.

Eventuell sieht sich der Schütze gezwungen, ein Ziel zu treffen, das noch **viel kleiner** als das Auge der Zielscheibe, d.h. als ein Objekt von etwa 3 cm Durchmesser, ist. In diesem Fall muss das Gesamtergebnis jedes der beiden EW:Angriff mindestens **40** sein. Daran ändert sich auch nichts, wenn ein dünnes, aber sehr langes Ziel wie ein straff gespanntes Seil getroffen werden soll. Ist hier aber ein Wurf hoch genug (mindestens *40*) und nur der andere zu niedrig, kann das Seil an einer anderen Stelle ober- oder unterhalb der anvisierten Stelle getroffen werden, wenn der Schuss im entsprechenden Segment direkt ober- oder unterhalb des Auges landet.

Menschen oder **Tiere** können nur dann nach den Regeln dieses Abschnitts gezielt beschossen werden, wenn sie in Schach gehalten werden, wenn sie sich nicht bewegen können, wenn sie, wie bei einem Duell, freiwillig nicht ausweichen oder wenn sie nichts von dem kommenden Schuss ahnen. Versucht ein Abenteurer, ein Lebewesen durch einen gezielten Schuss ins Herz zu töten, es durch einen Treffer in einem Gelenk kampf- oder bewegungsunfähig zu machen oder einem anderen Schützen die Waffe aus der Hand zu schießen, erzielt der Schuss bei einem Treffer ins Zentrum den gewünschten Effekt. Landet das Geschoss nicht im Zentrum, aber noch innerhalb des vom Körper bedeckten Teils der Zielscheibe, richtet es normalen schweren Schaden an, da dem Opfer in den genannten Situationen auf jeden Fall kein **WW:Ausweichen** zusteht.

Gezielte Schüsse mit Schrotflinten und Maschinengewehren sind nicht möglich. Andererseits können die Regeln in bestimmten Situationen auch bei Nahkampf angriffen eingesetzt werden, z. B. wenn ein Abenteurer jemanden mit stoßbereitem Degen in Schach hält oder wenn er sich von hinten anschleicht und den Gegner mit einem Hieb auf die Schläfe bewusstlos schlagen will. Im Normalfall eröffnen ihm hierbei aber die unter *Meucheln* beschriebenen Regeln bessere Erfolgschancen.

Sinngemäß kann man diese Regel aber auch für ein **Duell zwischen Scharfschützen** anwenden. Diese sind sich zwar des Gegners bewusst, erhalten aber trotzdem keinen **WW:Abwehr**, da sie darauf konzentriert sind, ohne sichtbare Bewegung den Gegner aus ihrer Deckung heraus anzugreifen. Neben der Entfernung wäre dabei natürlich die Deckung (s. S. 51) in die Angriffswürfe einzubeziehen.



Wilde Tiere und andere Bestien

Werden die Abenteurer in einen Kampf mit einem Tier verwickelt, genügen im Normalfall die folgenden Angaben, um das Spielgeschehen abwickeln zu können:

- **Lebens-** und **Ausdauerpunkte**
- **Gewandtheit** und **Stärke**
- **Bewegungsweite** und **Rüstklasse**
- **Handlungsrang**
- Erfolgswerte für **Abwehr** und **Ausweichen**
- Erfolgswerte für **Angriff**, **Raufen** und **Schaden**
- **Besonderes (Fertigkeiten und Attribute)**
- durchschnittliche artspezifische **Intelligenz** (geteilt durch 10 zur Ermittlung der **Kampftaktik**)

Die nachstehende Tabelle liefert Beispiele für typische Spieldaten. Die meisten Tiere kämpfen wie Menschen, die sich mit Fäusten oder Klingen ihrer Haut wehren. Sonderregeln können nötig sein, um die natürliche Kampfweise einer Tierart zu simulieren. Diese werden dann im jeweiligen Abenteuer eigens beschrieben. Manche Bestien sind im Kampf so wild und behände, dass sie eine Angriffsmöglichkeiten pro Aktionsphase besitzen, wie eine schnelle S Waffe. Ein Löwe z. B. kann in jeder Aktionsphase einen Angriff durchführen: Er beißt und er haut gleichzeitig mit seinen Tatzen zu. Im Normalfall werden beide Angriffsmöglichkeiten gegen denselben Gegner eingesetzt. Ein Krokodil kann aber z. B. nach vorn beißen und gleichzeitig mit einem Schwanzhieb einen hinter ihm stehenden Abenteurer von den Füßen holen. Wie bei Menschen, entspricht der Erfolgswert von Tieren im **Raufen +(St+Gw)/20**. Besonders wendige oder an das Kämpfen angepasste Tiere können auch höhere Werte haben.

Manche Tiere besitzen zudem besondere Fähigkeiten, oft besonders gut ausgebildete Sinne, mit denen sie zum Beispiel Spuren folgen oder getarnte Abenteurer entdecken können. Auch können Tiere sich selbst tarnen oder sich anschleichen. Wie bei menschlichen Nichtspielerfiguren würfelt die Spielleiterin bei Bedarf die entsprechenden Erfolgswürfe. Bei Stärke und Gewandtheit eines Tieres liefert die menschliche Skala von 1-100 den Maßstab, wobei Tiere gerade bei diesen Eigenschaften auch Werte über 100 haben können (so hat ein Elefant Stärke 150).

Übernatürliche Wesen werden im *Cabinett der Curiosiäten und Mirakel* ausführlich beschrieben. Die Tabelle auf S. 126 und 127 enthält aber Spieldaten für vier Arten von Dinosauriern, um das Spielen von Abenteuern im Stile von „Das Land, das die Zeit vergaß“ zu ermöglichen.

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 „Grundschaden" 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 angegeben 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 Dschungeläffchen 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 nebenstehende Tabelle gibt an, wie sich die Werte einer Kreatur jeweils ändern, wenn diese Regeln angewendet werden.

	Stattlich	Imposant	Gewaltig
LP	+2	+4	+6
AP	+2W6	+4W6	+6W6
Angriff	+2	+4	+6
Schaden	+1	+2	+3
Abwehr	+1	+2	+3
Ausweichen	+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 – und zwar um **5 EP** pro Tabellengruppe (also kumulativ von links nach rechts).

Tierische Attribute

Attribute sind Merkmale oder Fähigkeiten, die das Verhalten einer Kreatur (insbesondere im Kampf) bestimmen. Manche dieser Attribute finden sich bei Kreaturen, die in anderen Publikationen beschrieben sind.

- **Bewegung:** Manche Wesen verfügen über mehr als eine Bewegungsart; Vögel z. B. können sowohl fliegen als sich auf Land bewegen, Krokodile sowohl im Wasser als auch auf dem Land. In solchen Fällen steht vor dem Schrägstrich die Bewegung zu Land, die andere (z. B. Fliegen für Vögel oder Schwimmen für Krokodile) danach.
- **Empfindlichkeit:** Bei Angriffen durch die in Klammern angegebene Angriffsart erleidet die Kreatur doppelten Schaden. So fügt Feuer einem Wesen mit *Empfindlichkeit (Feuer)* doppelten Schaden zu. In manchen Fällen können sich Empfindlichkeiten auch anders auswirken; dies wird dann im Datenblock erläutert.
- **Erdrücken:** Manche Tiere (insbesondere größere Schlangen) können einen Gegner erdrücken. Dazu müssen sie ihn **umschlingen**, was wie **Festhalten im Handgemenge** ermittelt wird. Wer so gefesselt ist, kann sich nur noch durch *Losreißen* befreien. Umschlungene Figuren verlieren pro Runde **automatisch 1W6 AP** durch Erdrücken; hat der Gefangene keine AP mehr, verliert er pro Runde **1W6 LP** (RK schützt).
- **Ergreifen:** Einem Tier, das Beute schnappen und sie mitnehmen möchte, ohne direkt Schaden zu erzielen (ein Krokodil z. B.), leitet mit einem **schweren Treffer** mit Klauen oder Zähnen **automatisch** ein Handgemenge ein. Der so Festgehaltene kann mit einem Dolch oder der bloßen Hand angreifen, einen kleinen Gegenstand ziehen oder sich *Losreißen*.
- **Gift:** Tierische Gifte wirken wie auf S. 129 beschrieben. Sofern in der Kreaturenbeschreibung nicht explizit etwas anderes angegeben wird, setzt die Giftwirkung einige Minuten nach Ende des Kampfs ein.
- **Großkatze:** Solche Tiere können im Handgemenge zusätzlich *Biss (1W6+1)* mit dem gleichen Erfolgswert wie dem Hauptangriff einsetzen.
- **Immunität:** Das Wesen ist gegen Angriffe dieser Art immun, erleidet also **keinen Schaden**.
- **Minimalschaden:** Ein Wesen mit diesem Attribut erleidet nur einen Schaden von **1** (ggf. plus Schadensbonus und Bonus einer magischen Waffe) durch Angriffe mit den in Klammern genannten Waffen oder Waffengruppen.
- **Spurtstark:** Eine Kreatur mit diesem Attribut kann aus dem Stand heraus mit ihrer Höchstgeschwindigkeit **spurten** (s. S. 18).
- **Sturzflug:** Vögel mit diesem Attribut müssen sich zu Beginn de Angriffs mindestens **20 m** über ihrem Gegner befinden. Durch die Ausnutzung der Schwerkraft bewegen sie sich im Sturzflug mit **B × 3**. Sie erhalten **+4** auf ihre EW:Angriff und **+2** auf Schaden. Nach einem Sturzflugangriff benötigt der Vogel eine volle Runde, um wieder auf eine Angriffsposition zu steigen.
- **Trampeln:** Zum Trampeln muss ein Tier mindestens **12 m** von seinem Gegner entfernt sein und mit Höchstgeschwindigkeit auf ihn zu rennen. Jedem vom Niedertrampeln bedrohten Wesen muss ein **PW:Gw** gelingen, damit es nicht zu Boden stürzt und den angegebenen **schweren Schaden** erleidet (RK schützt), während das Tier weiterrennt. Jeder Trampelversuch verringert die aktuelle **B** des Tieres um **5**. Am Ende seiner Bewegung darf das Tier noch mit seinem normalen Angriff attackieren (natürlich nicht den Niedergetrampelten). Trampeln kostet immer **2 Aktionsphasen**.
- **Umklammern:** Kreaturen mit zwei Gliedmaßen, die sie zugleich im Kampf einsetzen, können einen Gegner umklammern, wenn ihnen in einer Runde mit beiden Gliedmaßen Treffer auf den gleichen Gegner gelingen. Sie können dann **umgehend** versuchen, ein **Handgemenge** einzuleiten. Gelingt dies, hat das Tier seinen Gegner fest im Griff und kann ab der nächsten Runde nur noch seinen Biss einsetzen. Der Gegner kann nur mit einem Dolch oder mit bloßer Hand angreifen, einen Dolch ziehen oder sich *losreißen*.
- **Verteidigung:** Kreaturen mit diesem Attribut sind im Kampf schwieriger zu treffen, d.h. ihre Gegner erhalten den in Klammern angegebenen Abzug auf ihre EW:Angriff. So bedeutet *Verteidigung (-2)* bei einer Ratte, dass man auf Angriffe gegen die Kreatur **-2** erhält.

Tiere in der Welt von 1880 – ihre Spieldaten

	LP	AP	RK	HR	St	In	B	Raufen	Abw.	Ausw.
Adler	2W6	2W6+2	0	60	30	50	3/120	+5 (1W6-4)	+13	+14
Bär, Brauner	4W6+1	5W6+10	2	50	90	60	30	+7 (1W6-1)	+13	+12
Bär, Eis-	4W6+2	6W6+12	2	50	100	60	40/20	+8 (1W6)	+13	+12
Barracuda	2W6	1W6+5	1	57	50	30	100	+6 (1W6-4)	+11	+13
Delfin	3W6+2	2W6+4	2	80	60	90	30	+6 (1W6-3)	+12	+12
Dschungeläffchen	2W6	1W6	0	82	30	75	18	+6 (1W3-1)	+11	+13
Eber	3W6	3W6+6	2	50	60	40	30	+6 (1W6-2)	+12	+12
Elch	4W6+3	5W6+10	1	45	100	40	36	+7 (1W6)	+13	+13
Elefant	5W6+2	10W6+10	2	70	150	80	30	+10 (2W6)	+16	+14
Esel	3W6+2	2W6+4	1	50	70	40	40	+6 (1W6-2)	+12	+12
Falke	2W6-1	1W6+1	0	70	20	50	3/120	+5 (1W3-1)	+12	+14
Giftschlange	1W6	1W6	0	70	10	40	12	+6 (1W3-2)	+13	+15
Gorilla	4W6+1	5W6+9	2	80	105	90	24	+9 (1W6+1)	+13	+13
Hai	3W6+2	3W6+3	2	40	60	20	30	+6 (1W6-3)	+12	+12
Hai, groß	4W6+4	9W6+15	3	40	130	20	36	+9 (2W6-1)	+15	+13
Hund	2W6	1W6+2	0	60	50	60	30	+5 (1W6-4)	+11	+11
Hund, Kampf-	3W6	2W6+4	1	60	60	60	30	+7 (1W6-2)	+11	+11
Insekt	1	1	0	45	–	10	3-18	–	10	10
Insektenschwarm	s. S. 125	= LP	0	35	–	10	3-18	–	–	–
Jaguar	3W6+1	3W6+8	1	75	70	60	36	+8 (1W6-1)	+14	+14
Kamel	4W6+2	3W6+10	1	50	80	50	36	+6 (1W6-2)	+12	+12
Katze	2W6	1W6-1	0	75	20	50	24	+8 (1W6-3)	+12	+14
Krokodil	4W6+1	3W6+3	2	35	80	40	18/24	+6 (1W6-2)	+12	+12
Löwe	3W6+2	5W6+7	1	65	80	50	48	+8 (1W6-1)	+13	+13
Mensch, Zivilist	3W6+1	1W6+1	0	50	50	50	24	+5 (1W6-4)	+10	+10
Mensch, Kämpfer	2W6+7	4W6+8	0	55	70	50	24	+6 (1W6-2)	+12	+12
Nashorn	5W6+4	9W6+9	2	55	140	40	36	+10 (2W6-1)	+15	+13
Pferd	4W6+1	2W6+8	1	55	80	50	48	+7 (1W6-2)	+12	+12
Pteranodon	3W6+1	4W6+12	2	50	40	40	6/48	+5 (1W6-4)	+12	+14
Ratte	1W3	1W3	0	60	05	50	18	+4 (1W6-5)	+10	+12
Riesenschlange	4W6+3	5W6+10	2	50	90	40	18	+9 (1W6-1)	+13	+13
Rind	4W6+1	3W6+8	1	45	80	40	36	+6 (1W6-2)	+12	+12
Schimpanse	3W6	2W6+4	1	82	60	95	18	+7 (1W6-3)	+12	+12
Tiger	4W6+1	5W6+6	1	70	90	50	40	+9 (1W6)	+13	+13
Triceratops	5W6+6	15W6+20	4	30	180	30	30	+10 (2W6+1)	+17	+14
Tyrannosaurus Rex	5W6+12	19W6+25	3	32	185	30	30	+11 (2W6+2)	+17	+14
Velociraptor	2W6+2	2W6+2	1	47	50	30	36	+6 (1W6-3)	+14	+14
Wolf	3W6	2W6+4	1	55	50	50	30	+5 (1W6-3)	+12	+12

Angriff (Schaden)	Besonderes	EP
Biss+7 (1W6+1)	Sturzflug	15
2×Tatze+9 (je 1W6) oder Biss+9 (1W6+3)	Umklammern	20
2×Tatze+9 (je 1W6+1) oder Biss+9 (1W6+3)	Umklammern	20
Biss+7 (1W6-1)		10
Biss+7 (1W6+1)		10
Biss+6 (1W6-2)	Klettern+18	5
Hauerstoß+8 (2W6)		10
Geweih+9 (2W6) oder Huf+9 (1W6+2)		15
Stoßzähne+11 (2W6) Rüssel+11 (1W6)	Trampeln (2W6+2)	25
Biss+7 (1W6-1), nach hinten, Hufschlag+7 (1W6-1)		10
Schnabel+7 (1W6-2) oder Klauen+7 (1W3)	Sturzflug	10
Biss+7 (1 Punkt & Gift)		10
2×Klaue+9 (je 1W6+1); im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+4)	Umklammern	20
Biss+8 (1W6)		15
Biss+11 (2W6+2)	„Weißer Hai“, 10 bis 12 m Länge	20
Biss+7 (1W6-1)	Spurensuche (Riechen)+12, Spurtstark	10
Biss+7 (1W6+1)	Spurensuche (Riechen)+12, Spurtstark	15
Biss+4 oder Stich+4 (kein Schaden)		1
Biss+X oder Stich+X	(s. S. 124)	1 pro LP
Tatze+8 (1W6-1), Biss+8 (1W6+1)	Großkatze, Spurtstark	20
Biss+8 (1W6-1)		10
Biss+8 (1W6-2)	Spurtstark, Verteidigung (-4)	10
Biss+8 (1W6+2), Schwanzhieb+8 (1W6-1)	Tarnen+12; Ergreifen	15
Tatze+9 (1W6)	Großkatze, Spurtstark	20
Hand+4 (1W6-4), improvisierte Waffe+4 oder Waffe+5		5
Waffe+7		10
Horn+11 (2W6+2)	Trampeln (2W6-1)	20
Hufschlag+7 (1W6)		10
Biss+8 (1W6+1)	Sturzflug	10
im Handgemenge Biss+6 (1W6-3)	Spurtstark, Verteidigung (-2)	8
Biss+9 (1W6-1)	Tarnen+15; Erdrücken (1W6)	20
Horn+8 (1W6)	Trampeln (1W6)	15
Biss+7 (1W6-1)		10
Tatze+9 (1W6)	Großkatze, Spurtstark	20
Hörner+13 (4W6)	Trampeln (2W6+2)	25
Biss+13 (4W6+2)	Trampeln (2W6+6)	30
Biss+7 (1W6-3)	im Handgemenge zusätzlich Sichelklaue+7 (1W6-1)	15
Biss+7 (1W6)	Spurtstark	15

Unsichtbare Gefahren



Krankheiten

Eine Krankheit ist durch so viele Eigenschaften charakterisiert, dass es unpraktisch wäre, allzu feste Regeln für ihre Handhabung im Spiel vorzugeben. Dies bleibt speziellen Abenteuern vorbehalten, in denen Erkrankungen eine besondere Rolle spielen. Möchte die Spielleiterin den Verlauf einer Krankheit etwas genauer simulieren, muss sie im Wesentlichen festlegen:

- wie man die Krankheit bekommen kann,
- wie lange es dauert, bis die Krankheit voll ausbricht,
- welche Auswirkungen die Krankheit auf Körper und/oder Geist hat,
- ob sie ansteckend ist und wie (leicht) dies geschieht,
- wie lange sie dauert,
- wie sie (wenn möglich) geheilt werden kann.

Eine einfache Methode, die Auswirkungen von Krankheiten im Spiel zu erfassen, besteht darin, die Basiseigenschaften von Kranken zu senken, die Erfolgsaussichten bei der Anwendung bestimmter oder aller Fertigkeiten zu erniedrigen oder ihnen Verluste an LP und AP zuzufügen, die durch *Erste Hilfe* nicht verringert werden können und die auch auf natürliche Weise erst dann wieder heilen, wenn der Höhepunkt der Krankheit überschritten ist. Prüfwürfe gegen von der Konstitution abhängige Größen – z. B. ein **PW-20:Ko/2** – können darüber entscheiden, ob sich ein Abenteurer überhaupt ansteckt und, wenn ja, inwieweit er unter der Krankheit zu leiden hat.

Beispiel: Der Erreger des Wundstarrkrampfs findet sich in Dreck und vor allem in Pferdekot. Eine Ansteckung erfolgt, wenn er über eine offene Wunde ins Blut gerät. Da der Tetanusbazillus vor allem unter Luftabschluss gedeiht, sind enge, tiefe Wunden besonders gefährlich. Eine bewährte Vorkehrungsmaßnahme ist es daher, die Wunde sorgfältig zu reinigen und sie dann längere Zeit der Luft auszusetzen. Nach 1890 ist ein Gegenmittel verfügbar, das den Ausbruch der Krankheit mit ziemlicher Sicherheit verhindert, wenn es rechtzeitig, d.h. spätestens bei den ersten Anzeichen, verabreicht wird. Je schneller die Krankheit zum Ausbruch kommt, desto tödlicher ist sie. Spielerfiguren sollten nur unter außergewöhnlichen Umständen in Gefahr geraten, sich mit Tetanus zu infizieren.

Regelbeispiel: In einem Abenteuer besteht die Möglichkeit für ein Messerduell im Pferdestall. Dabei kann eine Person sich anstecken, wenn sie eine Wunde erleidet und wenn ihr ein **PW-30:Ko/2** misslingt. Wird die Wunde anschließend richtig behandelt, steht dem Verwundeten ein zweiter Prüfwurf, z. B. ein **PW+20:Ko**, zu. Er hat sich nur infiziert, wenn auch dieser Wurf scheitert. Ein infizierter Abenteurer würfelt alle 2 Tage einen **PW:Ko**. Wenn der Wurf zum ersten Mal scheitert, treten die ersten Symptome auf: Der Wundstarrkrampf ist zum Ausbruch gekommen. Das Gegenmittel muss nun innerhalb eines Tages verabreicht werden, wenn es noch helfen soll. Gelingen 10 Prüfwürfe, hat der Körper des Erkrankten den Bazillus überwunden, ohne dass Anzeichen für die Erkrankung erkennbar geworden sind.

Tetanus kündigt sich mit Kopfschmerzen und einem steifen Genick an. Beim Fortschreiten der Krankheit ziehen sich nacheinander alle Muskeln zusammen; das Gesicht verzieht sich z. B. zu einem fürchterlich anzusehenden Grinsen. Jede Störung kann zu unkontrollierbaren, schmerzhaften Muskelkontraktionen führen, bei denen Muskelfasern reißen und im fortgeschrittenen Stadium sogar Knochen brechen können. Eine Behandlung ist nicht möglich. Ein Arzt kann nur für Ruhe sorgen, Betäubungsmittel gegen die Schmerzen verabreichen, flüssige Nahrung empfehlen und auf die Selbstheilungskräfte des Patienten hoffen.

Regelbeispiel: Ein an Wundstarrkrampf Erkrankter verliert täglich 1 LP und AP, bis seine LP unter 2/3 des Maximalwerts sinken. Während dieser Zeit kann er sich noch bewegen, leidet aber unter Schmerzen und einem Abzug von **-4** bei allen Erfolgs- und Widerstandswürfen. Anschließend haben die Muskeln sich so zusammengezogen, dass er praktisch gelähmt ist. Von diesem Zeitpunkt an hat er 0 AP und verliert 2 LP täglich (bzw. 1 LP, wenn sich ein Arzt wie oben beschrieben um ihn kümmert). Jeden Tag entscheidet ein Prüfwurf, ob die Krankheit überwunden wird und die Genesung einsetzt. Sinken die LP vorher unter 0, stirbt der Erkrankte. Welche Zuschläge auf den Prüfwurf angewandt werden, hängt vom Zeitpunkt des Ausbruchs der Krankheit nach der Infektion ab:

in der 1. Woche: PW+30:Ko/2
in der 2. Woche: PW+20:Ko/2
In der 3. Woche: PW+10:Ko/2

Die Medizin macht in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts rasante Fortschritte, was Diagnostik und Behandlungsmethoden betrifft. Wichtige Impulse kommen von der unter dem Einfluss von Obermeier, Koch und Pasteur in den siebziger Jahren entwickelte Theorie, dass Krankheiten von Mikroorganismen verursacht werden. Ab diesem Zeitpunkt kann man darauf hoffen, dass bei chirurgischen Eingriffen und bei der Behandlung von Wunden auf die nötige Sterilität geachtet wird. Medikamente sind allerdings nur eingeschränkt verfügbar: Wunden werden mit desinfizierenden Flüssigkeiten ausgewaschen, es gibt wirksame fiebersenkende Mittel (z. B. Chinin seit 1855), und Betäubungsmittel (Chloroform) sind für Operationen und zur Ruhigstellung renitenter Gefangener verfügbar (seit etwa 1850). Als Schmerzmittel sind Rauschgifte und hier vor allem Morphium frei erhältlich, auch wenn die suchterzeugenden Nebenwirkungen bekannt sind. Gern benutzt wird auch Laudanum, dem

neben der rein schmerzstillenden Wirkung auch eine Erhöhung der Kreativität nachgesagt wird.

Mit der Fertigkeit *Medizin* (s. S. 81) können Krankheiten diagnostiziert werden. Außerdem können wiederholte EW:Medizin über den Erfolg einer Behandlung oder Operation entscheiden, sofern überhaupt eine Möglichkeit bekannt ist, die Krankheit zu kämpfen.

Gifte

Es gibt unzählige Arten von Drogen, Giften und anderen Substanzen, die sich auf den menschlichen Körper, aber auch auf den Geist auswirken können. Im Spiel wird jedes Gift durch Virulenz, Wirkdauer, Schaden und Verabreichung gekennzeichnet. Die Verabreichung kann üblicherweise durch Einnahme, Einatmen, Hautkontakt (selten, z. B. bei Quallen) oder Einbringung in die Blutbahn geschehen.

Die **Virulenz** – mit Werten zwischen -50 (sehr schwach) und +50 (extrem stark) – ist ein Maß für die Stärke des Gifts, seine Eignung, körpereigene Abwehrstoffe zu überwinden, und kennzeichnet zum Teil auch die Leichtigkeit, mit dem es einem Opfer beigebracht werden kann. So ist z. B. Curare ein Gift, dessen Wirkung schon voll eintritt, wenn die Haut des Opfers leicht verletzt wird, d.h. es hat eine hohe Virulenz, wohingegen verdorbene Milch eine relativ niedrige Virulenz hat und von widerstandsfähigen Personen ohne Schwierigkeiten verdaut werden kann.

Wann immer eine Person vergiftet worden ist, steht ihr ein

PW+Virulenz:30+Konstitution/2

oder kurz: ein **PW:Gift** zu. Die Virulenz dient also als Zuschlag oder Abzug auf den Prüfwurf.

Misslingt dieser Wurf, wirkt das Gift. Ein gelungener Wurf kann zum einen bedeuten, dass die Person gegen dieses spezielle Gift immun ist, dass das Gift durch lange Lagerung nicht mehr wirksam war, dass die Giftdrüsen eines Tieres leer waren oder dass der Giftstoff nicht in die Blutbahn gelangte.

Misslingt der Prüfwurf, erleidet das Opfer über die **Wirkdauer** verteilt den Schaden des Gifts. Die Wirkdauer ist entweder fest oder wird ausgewürfelt. Die wenigsten Gifte wirken sofort; die meisten Arten haben eine Wirkdauer von etwa 5 bis 15 Minuten.

Abenteurer können der Wirkung eines Gifts auch dadurch entgehen, dass sie das Gift rechtzeitig wahrnehmen. Dies sollte von der Spielleiterin vorher festgelegt werden. So könnte man ein giftiges Gas eventuell riechen und den gefährdeten Bereich schnell verlassen oder ein Gift im Kaffee beim ersten Schluck schmecken und ausspucken, bevor man effektiv Schaden nimmt.

Bei giftigen **Tieren** oder auch bei vergifteten Waffen wird der Giftschaden z. B. in der Form *Biss+9 (1W6-2 & 3W6-Gift+20)* angegeben. Gelingt dem Beispieltier mit seinem Biss im Kampf ein schwerer Treffer, verliert das Opfer zusätzlich zum mechanischen Bissschaden (1W6-2) noch 3W6 LP & AP, wenn ihm ein PW:Gift misslingt. Das Gift hat hierbei die angefügte Virulenz +20; fehlt diese Angabe, beträgt die Virulenz 0. Das Gift beginnt hier der Einfachheit halber einige Minuten **nach** Abschluss des Kampfes zu wirken. Über welchen Zeitraum hinweg die LP verloren gehen, hängt von der Tierart ab.

Wird der Schaden durch Verluste einer bestimmten Anzahl von LP und/oder AP angegeben, gibt es verschiedene Möglichkeiten, ihn über die Wirkdauer des Gifts zu verteilen. Der einfachste Fall besteht darin, dass die Spielleiterin den Schaden durch einen verdeckten Wurf bestimmt, die Wirkdauer durch diesen Wert teilt und in den errechneten Abständen das Opfer einen Schadenspunkt verlieren lässt. Bei tückisch wirkenden Giften kann sie Zeitabstände und Schaden nochmals getrennt erwürfeln, wobei sich der akkumulierte Schaden langsam dem gesamten Giftschaden annähert. Dieser Aufwand lohnt sich aber nur, wenn das Gift und der Kampf der Abenteurer um das Leben des Vergifteten eine besondere Rolle im Abenteuer spielen sollen.

> **Beispiel:** Henry Curtis (Ko *76*) isst von einer unbekannten Frucht, deren Saft sich als giftig erweist (Virulenz +20, Wirkdauer 1W20 Minuten, Wirkung: Verlust von 2W6 LP und AP). Curtis würfelt bei dem **PW+20:30+Ko/2** eine *62* (+20 = 82); somit wirkt das Gift auf seinen Körper. Die Spielleiterin würfelt mit 1W20 aus, dass der volle Schaden sich nach 12 Minuten einstellt. Sie würfelt für den Schaden mit 2W6 und erhält *6*. Sie teilt dem Spieler mit, dass er Krämpfe verspürt und nach 2 Minuten 1 LP und 1 AP verliert. Während sich die Kameraden des Vergifteten bemühen, herauszufinden, was dieser zu sich nahm, vergehen wiederum wertvolle Minuten, und schrittweise verliert das Opfer alle 2 Minuten 1 LP und 1 AP, kommt jedoch mit dem Leben davon, da es durch das Gift nicht alle seine LP verliert.

Bei der Wahl der Methode, den Schaden zu verteilen, sollte die Spielleiterin immer die Dramatik der Situation im Auge behalten. Dies ist nicht unbedingt nur spielerischer Selbstzweck, sondern simuliert auch den psychischen Druck, dem eine vergiftete Figur unterliegt. Im Gegensatz zu Verwundungen ist eine Vergiftung nicht offensichtlich bekämpfbar, und Opfer wie auch Helfer stehen aufgrund ihrer Hilflosigkeit oft unter extremem Stress.

Der Giftschaden muss sich nicht unbedingt in Verlust von LP und/oder AP ausdrücken. Ist es ein tödliches Gift, so nehme man an, dass das Opfer je nach Art des Giftes während der Wirkungsdauer immer hilfloser wird (schrittweise Reduktion aller Basiseigenschaften und der LP bis auf 0 und anschließendem Eintritt des Todes, wenn keine Rettung möglich ist). Ähnlich kann man bei Lähmgiften vorgehen, indem man z. B. Geschicklichkeit und Gewandtheit des Opfers über die Wirkdauer langsam reduziert, bis diese den Wert 0 erreichen und das Opfer bewegungsunfähig wird. Harmlose Giftstoffe verursachen dagegen nur Übelkeit, die für einen gewissen Zeitraum das Opfer beim Einsatz seiner Fertigkeiten leicht behindert (**-2** oder **-4** auf Erfolgs- und Widerstandswürfe).

Beispiele für Gift

Giftart	Virulenz	Wirkdauer	Wirkung
Verdorbene Milch	-20	1W3 h	Übelkeit
Lebensmittelgift	+10	1W3 h	1W6 LP&AP
Schwarze Witwe	0	4W6 min	2W6 LP&AP
Klapperschlange	+20	2W10 min	3W6 LP&AP
Grüne Mamba	+40	1W20 min	5W6 LP&AP
Blausäure	+50	1W6×10 sec	Tod

Handelt es sich beim Schaden nicht nur um den Verlust von Lebens- oder Ausdauerpunkten, ist die Dauer der Nebenwirkungen ebenfalls festzulegen. Dies ist z. B. bei Lähmgiften sehr wichtig. Diese Dauer kann entweder fest sein, ausgewürfelt werden oder durch wiederholte **PW:Gift** bestimmt werden.

Beispiel: Hannah Milner-Gibson (Ko *60*, 11 LP) trinkt von einem Glas des seltenen 1868er Graufelder Weins, den ein übler Schurke vergiftet hat (Virulenz +50, Wirkdauer 1W6×10 Minuten, Schaden 4W6 LP & AP). Sie würfelt bei ihrem **PW+50:30+Ko/2** eine *17* und hat damit keine Chance, der Giftwirkung zu entgehen. Die Spielleiterin würfelt für die Wirkdauer 20 Minuten und für den Schaden insgesamt 13 Punkte (3, 5, 1 und 4). Sie entscheidet sich dafür, die Wirkung des Giftes schubweise alle fünf Minuten wirken zu lassen und nimmt der Einfachheit halber die Werte der einzelnen W6-Würfe in aufsteigender Reihenfolge. So verliert Hannah nach fünf Minuten 1 LP und 1 AP und verspürt nun die ersten Schmerzen. Sie versteht nicht sofort, was mit ihr geschieht, und entschuldigt sich, um das Bad aufzusuchen. Nach weiteren fünf Minuten verliert sie 3 LP und AP. Sie ist beunruhigt und versucht, ärztliche Hilfe zu erhalten. Wertvolle Zeit verstreicht, bis ihre Freunde einen Arzt gefunden haben. Nach weiteren fünf Minuten verliert sie weitere 4 LP und AP und wird ohnmächtig, während sich der Arzt um sie bemüht. Zu ihrem Glück gelingt es dem Spezialisten, das Gift zu neutralisieren. Hannah steht ein **PW:30+Ko/2** zu (s. unten), der ihr mit einer gewürfelten *30* gelingt, so dass sie die letzten 5 LP und AP nicht mehr verliert und am Leben bleibt.

Behandlung von Vergiftungen

Ein Abenteurer mit der Fertigkeit *Pharmakologie* (s. S. 83) kann bei einem gelungenen Erfolgswurf in etwa abschätzen, an welcher Vergiftung eine Person leidet. In diesem Fall teilt ihm die Spielleiterin mit, welche Aktionen zur Rettung des Vergifteten führen können, z. B. ihn zum Erbrechen zu bringen, ihn eine neutralisierende Flüssigkeit trinken zu lassen, seine Wunde auszubrennen oder abzubinden oder ihm ein Gegengift zu spritzen. Stehen die entsprechenden Hilfsmittel zur Verfügung und werden sie kompetent eingesetzt, d.h. gelingt dem Helfer ein Erfolgswurf, steht dem Giftopfer ein zweiter **PW:Gift** zu, bei dem die Virulenz des Giftes jedoch um **50 verringert** wird (minimal aber auf -50). Gelingt dieser Wurf, erleidet der Vergiftete keinen weiteren Schaden mehr und erholt sich von der Giftwirkung. Durch die Rettung werden aber keine bereits verlorenen LP oder AP geheilt!

Ein Abenteurer kann in speziellen Fällen auch durch die Anwendung von anderen Fertigkeiten als *Pharmakologie* herausfinden, worunter ein Giftopfer leidet und wie es zu retten ist, wobei jedoch Abzüge auf den Erfolgswurf berücksichtigt werden müssen. Es kann im Normalfall nur eine Fertigkeit angewendet werden, in Ausnahmefällen eventuell jedoch auch mehrere (z. B. Ausbrennen einer Wunde dank **Erster Hilfe** und gleichzeitige Verabreichung eines Gegengiftes dank *Medizin*):

Abzug bei Ersatzfertigkeit

EW-4:	*Medizin*
EW-4:	*Überleben*
EW-8:	*Allgemeinbildung*
EW-6:	*Erste Hilfe*
EW-5:	*Tierkunde*, *Chemie* oder *Pflanzenkunde*

Diese Abzüge sind gerechtfertigt, da der Anwender einer Fertigkeit wie *Chemie* vielleicht weiß, wie die Moleküle eines exotischen Giftes angeordnet sind, ihm allerdings nicht bekannt ist, dass seine Wirkung durch Trinken von reichlich Wasser aufgehoben wird.

Ob die Spielleiterin die Anwendung von anderen Fertigkeiten als Pharmakologie zulässt, hängt jedoch sehr von der einzelnen Situation ab. Insbesondere muss der Retter selbst die Beziehung zwischen dem Gift und seinem Wissensgebiet entdecken. Es wäre z. B. möglich, *Tierkunde* anzuwenden, wenn jemand von einer Viper gebissen wird und (!) der Zoologe dabei das Tier zumindest kurz zu Gesicht bekommen hat (oder eine ausreichend gute Beschreibung erhält), um herauszufinden, welches Gegengift man injizieren muss. Es ist andererseits nicht möglich, *Chemie* oder *Pflanzenkunde* anzuwenden, wenn eine Person durch Einnahme einer Flüssigkeit vergiftet wird, zu der man keinen Zugang mehr hat. Ist dagegen noch ein Rest des Giftes vorhanden, lässt sich vielleicht durch EW:Riechen, EW:Schmecken und EW-4:Chemie oder EW-4:Pflanzenkunde noch feststellen, um was es sich handelt und welche Maßnahmen einzuleiten sind.

Psychische Belastbarkeit

Die psychische Belastbarkeit (**pB**) ist ein Maß für die geistige Widerstandskraft einer Figur angesichts traumatischer Erlebnisse und Situationen. Von ihr hängt die **Resistenz** ab, die eine Spielerfigur einem Schockerlebnis entgegenzusetzen hat. Sie beeinflusst auch über einen Bonus für **Geistige Ausdauer** das Maß, in dem der Abenteurer traumatische Schocks verkraften kann, ohne bleibende psychische Schäden zu erleiden.

Die psychische Belastbarkeit wird wie die Basiseigenschaften mit zwei W%-Würfen ermittelt, von denen der höhere Wurf gilt. Allerdings ist dieser Wert weitaus größeren Veränderungen unterworfen als die Basiseigenschaften.

Die psychische Belastbarkeit entspricht **nicht** dem geistigen Status einer Spielerfigur! Auch ein Abenteurer mit einem niedrigen Wert kann durchaus völlig zurechnungsfähig sein; allerdings ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie bei einem Schock ernsthafte Schäden an ihrer Psyche nimmt, ziemlich hoch.

Resistenz

Dieser Wert bestimmt die Aussichten einer Spielerfigur, ein traumatisches Erlebnis oder einen Schock ohne schwerwiegende Folgen zu überstehen. Der Erfolgswert eines Abenteurers beträgt bei Spielbeginn **+12**. Hierzu wird ein Bonus gemäß der Tabelle weiter unten addiert.

Geistige Ausdauer

Jede Spielerfigur kann nur eine bestimmte Anzahl von Schocks und Stresssituationen überstehen, bevor sie am Ende ihrer geistigen Kräfte ist. Die Geistige Ausdauer (**GA**) gibt an, wie belastbar ein Abenteurer nervlich ist. Eine Figur verliert geistige Ausdauer, wenn sie besonderen nervlichen Belastungen ausgesetzt ist oder sich einer besonders grauenvollen Gefahr gegenübersieht, z. B. wenn einer ihrer Kameraden von einem Vampir ausgesaugt wird. Durch Schlaf oder ausgedehnte Erholung in entspannter Atmosphäre kann ein Abenteurer seine Geistige Ausdauer zurückgewinnen. Das im folgenden erwürfelte GA-Maximum, das ein Abenteurer in ausgeruhtem Zustand besitzt, wird dabei nie überschritten. *Ärzte*, *Diener*, *Gelehrte*, *Indigene*, *Journalisten*, *Kirchenmänner*, *Kriminalisten*, *Seefahrer* und *Soldaten* erhalten zudem einen Bonus von **+6**.

Zum Würfelergebnis addiert der Spieler den GA-Bonus aus der nachstehenden Tabelle. Wird das Endresultat hierdurch kleiner als 1, besitzt der Abenteurer GA 1.

GA = 3W6-3 + Bonus

pB 1	GAB-4	ResB-2
pB 2-10	GAB-3	ResB-2
pB 11-20	GAB-2	ResB-1
pB 21-30	GAB-1	ResB+0
pB 31-60	GAB+0	ResB+0
pB 61-80	GAB+1	ResB+0
pB 81-90	GAB+2	ResB+1
pB 91-95	GAB+3	ResB+1
pB 96-99	GAB+4	ResB+2
pB 100	GAB+5	ResB+3

Das GA-Maximum einer Figur erhöht sich im Laufe des Spiels. Da die psychische Belastbarkeit auf Dauer abnehmen kann, ist es denkbar, dass eine Figur im Laufe der Zeit ihren GA-Bonus verliert. Unter diesen Umständen kann sich auch das GA-Maximum wieder verringern.

Belastende Situationen
Psychische Auseinandersetzungen ähneln vom Ablauf her Kämpfen. Eine belastende Situation tritt auf, wenn eine Spielerfigur mit einem besonders grauenhaften Ereignis konfrontiert wird. Ob eine Situation für Spielerfiguren belastend ist oder nicht, entscheidet die Spielleiterin. Sie legt die Heftigkeit des Grauens, den **EW:Grauen**, fest und bestimmt die Höhe des geistigen Schadens, welchen ein solches Erlebnis anrichten kann. Die nachfolgende Tabelle gibt Beispiele, wie hoch ein EW:Grauen und der entsprechende Schaden sein können.

- **EW:Grauen+5 (1W6):** Ein Abenteurer erkundet im flackernden Licht seiner Fackel den Tempel einer längst vergessenen Gottheit. Als er den Sarkophag öffnet, grinst ihn der mumifizierte Leichnam eines Oberpriesters an.
- **EW:Grauen+15 (2W6):** Obige Situation, aber in diesem Moment erhebt sich der Leichnam und bewegt sich langsam auf den Eindringling zu.

Ein **erneuter EW:Grauen** ist nur angebracht, wenn sich die belastende Situation grundlegend verändert hat. Es ist beispielsweise angemessen, einen lebendig begrabenen Abenteurer einem EW:Grauen auszusetzen, wenn er feststellt, dass sein Luftvorrat nur noch für weniger als eine Stunde reicht. Wird die Atemluft dann tatsächlich knapp, sollte die Spielerfigur sich mit der Situation abgefunden haben und so – zumindest aus diesem Grund – keinen weiteren WW:Res ausführen müssen. Andererseits ist es angemessen, einen Börsenhändler täglich einen WW:Res bestehen zu lassen, so dass er oft gestresst, reizbar und empfindlich nach Hause kommt.

Ablauf eines psychischen Angriffs
Tritt eine belastende Situation auf, führt die Spielleiterin einen **EW:Grauen** für das Ereignis aus. Beträgt das Gesamtresultat (Erfolgswert + 1W20) dabei **mindestens 20,** müssen alle mit dem Ereignis konfrontierten Personen einen WW:Res bestehen. Es wird nur ein EW:Grauen für alle betroffenen Personen abgelegt.

Ist der WW:Res einer Spielerfigur mindestens **genauso hoch** wie der EW:Grauen, verliert sie lediglich einen Punkt Geistige Ausdauer. Der Abenteurer kann sofort reagieren. **Misslingt** der Widerstandswurf, aber das Gesamtergebnis beträgt mindestens 20, ist die Figur noch einmal mit einem gehörigen Schrecken davongekommen. Der Schaden, den die belastende Situation verursacht, wird nur von ihrer GA abgezogen. Ist der Schaden größer als die aktuelle GA, sinkt die GA ohne weitere Folgen auf 0. Die Spielleiterin bestimmt die Höhe des geistigen Schadens individuell für jede der betroffenen Spielerfiguren.

Erreicht die Spielerfigur mit ihrem WW:Res nicht einmal 20, trifft sie die volle Wucht des Grauens. Der Schaden wird jeweils von der geistigen Ausdauer **und** der psychischen Belastbarkeit abgezogen.

Folgen des Verlusts von Geistiger Ausdauer
Hat eine Spielerfigur mehr als einen Punkt GA verloren, ist sie für eine volle Kampfrunde vor Schreck wie gelähmt, d.h. **wehrlos**. Hat sie sogar pB verloren, ist die Figur für so viele Runden handlungsunfähig, wie die Höhe des pB-Verlustes beträgt. Sie verfällt in eine von der Spielleiterin zu bestimmende Schockhandlung, wie z. B. hysterisch schreien, Fötalstellung einnehmen oder in Ohnmacht fallen.

Besitzt eine Spielerfigur keine GA mehr, ist sie nervlich völlig am Ende. Sie kann nicht mehr effektiv agieren, ist reizbar, hektisch und benimmt sich unvernünftig. Sie erhält **WM-4** auf das Ausüben aller Fertigkeiten und **WM-4** auf Angriff und Abwehr. In neuen belastenden Situationen steht einer Figur mit 0 GA kein WW:Res zu, d.h. jeder neue Schaden wird automatisch direkt von der pB abgezogen!

Regeneration verlorener Geistiger Ausdauer
Verlorene geistige Ausdauer erhält ein Abenteurer durch Ruhe und Erholung in entspannter Atmosphäre zurück. Er muss dazu nicht notwendigerweise schlafen. Bis zum Erreichen seines GA-Maximums gewinnt der Abenteurer pro Stunde, die er in solcher Umgebung verbringt, **1 Punkt GA** zurück. Ob sich ein Abenteurer innerhalb eines Szenarios entspannen kann, hängt von der jeweiligen Situation ab. Die Spielleiterin muss hierbei beurteilen, ob sich die Figur sicher fühlen kann.

Folgen des Verlusts von psychischer Belastbarkeit
Eine Spielerfigur, die pB verliert, kann den erlebten Schock nicht verarbeiten und entwickelt eine **psychische Störung**. Man unterteilt psychische Störungen nach ihrer Schwere in Neurosen, Psychopathien und Psychosen, wobei Psychosen so gravierend sind, dass sie einen Großteil der Persönlichkeit einer Spielerfigur verändern.

Eine Figur, die auf einmal **2-6 Punkte pB** verliert, entwickelt eine **Neurose**. Dies ist ein bestimmtes unnormales Verhalten, welches von Freunden und Bekannten nicht als seelischer Defekt, sondern als kuriose Schrulle eingestuft wird. Als Neurosen betrachtet man jede Art von Phobie gegen bestimmte Reize oder Situationen (Spinnenphobie, Schlangenphobie, Xenophobie, Agoraphobie, Klaustrophobie etc.), Ticks (unwillkürliches Zucken bestimmter Muskeln), hysterische Anfälle (Lähmung, Taubheit, Blindheit, Schreikrämpfe) und Zwangsneurosen (z. B. Zählzwang, Waschzwang). Ein Neurotiker wird bestimmte Orte nur mit äußerstem Widerwillen betreten oder auf bestimmte Wesen nur mit großer Mühe nicht sofort feindlich reagieren. Diese abnormen Verhaltensweisen können mit großen Willensanstrengungen unterdrückt werden. Ob dies gelingt, entscheidet ein **PW:Sb/2**. Ergibt sich eine bedrohliche Zwangslage, kann eine Spielerfigur ihre Phobie ohne Prüfwurf unterdrücken. Beispielsweise kann ein Abenteurer mit einer Spinnenphobie ein Spinnennetz anfassen und beseitigen, wenn es den einzigen Ausgang aus einer voll Wasser laufenden Höhle blockiert.

Verliert eine Figur auf einmal **7-12 Punkte pB**, hat sie einen beträchtlichen Schaden hinnehmen müssen. Sie trägt eine **Psychopathie** davon, die in der Schwere zwischen den Neurosen und den Psychosen liegt. Ein Psychopath wird niemals freiwillig ähnliche, reizauslösende Orte betreten und kann nur mit Gewalt davon abgehalten werden, bestimmte Wesen anzugreifen oder vor ihnen davonzulaufen. Ein Psychopath kann selbst in lebensbedrohlichen Situationen seinen Defekt nur unterdrücken, wenn ihm ein **PW:Sb/2** gelingt. Eine Psychopathie kann von einer Figur vor ihrer Umwelt solange problemlos verborgen werden, wie sie nicht einer Situation ausgesetzt ist, die die Psychopathie auslöst.

Bei einem Verlust von **mehr als 12 Punkten pB** auf einmal entwickelt die Spielerfigur eine **Psychose**. Dies ist eine so extreme geistige Störung, dass sie eine schwerwiegende Persönlichkeitsveränderung darstellt. Das Spektrum geistiger Anomalien ist so breit gefächert, dass die nachstehende Liste nur Kategorien enthält, aus denen die Spielleiterin situationsbedingt eine passende Psychose bestimmt.

- Wahrnehmungsstörungen, insbesondere Halluzinationen, z. B. visuell/sensorisch/akustisch (hört Stimmen, „da ist jemand")
- Denkstörungen/Wahnideen, z. B. Verfolgungswahn, Größenwahn
- Sprachstörungen, z. B. Stottern, Wortneubildungen
- Gefühlsstörungen, z. B. kein Interesse an der Umwelt (keine Reaktion bei neuen Situationen, antwortet nicht), Fehlreaktionen wie Lachen bei einer Todesnachricht
- Bewegungsstörungen, z. B. Grimassieren, heftige und unkontrollierte Bewegungen, katatonische Starre
- Persönlichkeitsstörungen, z. B. Psychotiker glaubt jemand (oder etwas) anderes zu sein
- manisch-depressives Verhalten, z. B. grundlose Hochstimmung, Bewegungs- oder Aktionsdrang wechselt mit Selbstwerterniedrigung, Unterschätzung der eigenen Fähigkeiten

Spielerfiguren, die eine Psychose entwickelt haben, können **unter keinen Umständen** dazu bewegt werden, eine Handlung zu vollführen, die dieser Psychose widerspricht. Ein Psychotiker würde in der mit Wasser volllaufenden Höhle irre vor sich hin kichern und abwarten, ob das Spinnennetz nicht zuerst wegläuft.

Eine Spielerfigur, die eine Psychose entwickelt hat, kann diese nicht mehr vor ihrer Umwelt verbergen, sie ist größtenteils unzurechnungsfähig. Der Gestörte nimmt seine Umwelt nur noch durch von seinem Wahnsinn aufgebaute und umgedeutete Illusionen wahr. Im 19. Jahrhundert werden in aufgeklärten Ländern solche Personen bei nächstbester Gelegenheit in lokal übliche Aufbewahrungsorte eingeliefert.

Psychische Störungen einer Figur geben dem Spieler ausreichend Anlass zum charakternahen Rollenspiel, wobei die Spielleiterin das Recht hat, eine Figur zu übernehmen, deren Spieler die Geisteskrankheit nicht genügend ausspielt!

Behandlung psychischer Störungen
Psychische Störungen verheilen im Gegensatz zu physischen Verletzungen nicht von selbst; hier bedarf es sachkundiger Hilfe, und nur selten gelingt eine vollständige Heilung.

Hat eine Spielerfigur pB verloren, empfiehlt sich der Besuch eines gutgeführten privaten **Sanatoriums**, in dem Ärzte arbeiten, die den Patienten heilen wollen (vielleicht nicht immer können) und nicht wie viele ihrer Kollegen Geistesgestörte einfach nur verwahren. Eine solche Klinik können sich nur Abenteurer mit einem Wohlstand von „gut situiert" (**J**) oder besser leisten. Der Schulmediziner kann um 1880 in diesen Bereichen kaum Hilfestellung leisten (von einsamen Pionieren wie Sigmund Freud einmal abgesehen).

Die Spielleiterin bestimmt für das Sanatorium den Erfolgswert für die Heilung von psychischen Störungen. Eine Anstalt, in der Patienten nur verwahrt werden, hat einen Erfolgswert von **+0**. Eine sehr gute Klinik mit Ärzten, die solchen Fällen sehr aufgeschlossen gegenüberstehen, hat einen Erfolgswert von **+6**. Die Spielleiterin macht jedes halbe Jahr, das ein Abenteurer in Behandlung verbringt, einen Erfolgswurf für die erfolgreiche Behandlung. Gelingt der Erfolgswurf, erhält der Abenteurer **1W6 pB** zurück. Steigt seine pB dadurch auf **21** oder mehr an, wird er als geheilt entlassen; hat er bei der Einlieferung noch eine pB von mindestens 21, gilt er nach dem ersten erfolgreichen Behandlungswurf als geheilt. Allerdings leidet er immer noch unter den Folgen des Verlustes von psychischer Belastbarkeit; er kann jedoch die geistige Störung vor seiner Umwelt verbergen.

Ein Abenteurer kann mittels einer erfolgreichen *Hypnose* (großer Vorteil) versuchen, eine Figur das Ereignis vergessen zu lassen, das die psychische Störung ausgelöst hat. Hierdurch erhält sie die durch das Ereignis verlorene pB zurück und leidet auch nicht mehr unter den Folgen des Verlustes von pB.

Steigerung der Resistenz und der geistigen Ausdauer
Das Alter eines Abenteurers hat keinen Einfluss auf die pB. Die **Resistenz** wird wie *Abwehr* und *Ausweichen* gesteigert (also wie eine leichte Kampffertigkeit). Die Steigerungskosten für **Geistige Ausdauer** entsprechen denen für die **Ausdauer** (s. S. 117); den Bonus von **+6** erhalten allerdings *Ärzte*, *Diener*, *Gelehrte*, *Indigene*, *Journalisten*, *Kirchenmänner*, *Kriminalisten*, *Seefahrer* und *Soldaten*.

Beispiel: John Smith hat es auf seiner Hochzeitsreise durch Ägypten mittlerweile bis nach Luxor geschafft. Dort fällt er auf einen der ältesten Tricks der Einheimischen herein und lässt sich von seinem „neuen Freund" Abdul ein *„ganz geheimes, noch unentdecktes"* Grab unter einem leerstehenden Haus zeigen, das natürlich nur Abdul kennt. Als „Beweis" hat er ihm auch einen *„ehrlich echten"* Skarabäus gegeben. Smith folgt dem Araber in das leicht windschief aussehende Haus und hinab in einen dunklen, engen Keller. Eifrig macht er sich nach Anleitung von Abdul (der „aus Ehrfurcht" oben zurückgeblieben ist und die Fackel hält) ans Graben. Leider aber ist der Keller noch instabiler als das Haus, und hinter John bricht der Eingang zusammen.

Während Abdul, der davon wirklich nichts ahnte und nun in heller Panik ist, laut schreiend nach Hilfe sucht, sieht sich John in der Dunkelheit der kleinen Höhle mit sonderbaren fiependen Geräuschen konfrontiert – Ratten! Ägyptische Ratten sind durchaus unangenehm, und da John sich kaum bewegen kann, halten sie ihn für eine leichte Beute. Es sind drei, vier, fünf – viele! John verfällt in Panik. Die Spielleiterin entschließt sich, an dieser Stelle die Regeln für psychische Belastung einzusetzen. Sie weiß, dass Abdul recht schnell mit Hilfe zurückkommen wird, setzt also das von den Ratten verursachte Grauen eher niedrig an: **Grauen+5 (1W6+1).** Sie würfelt eine *17*, d.h. ihr EW ergibt ein Gesamtergebnis von *22*, gegen das sich John nun verteidigen muss. Der unglückliche Diplomat hat pB *61*, GA 15 und *Resistenz+12*. Bei seinem WW:Res fällt eine *3*, was heißt, dass das Grauen der Ratten einen großen Vorteil erzielt, der Engländer also sowohl GA als auch pB verliert – jeweils 4 Punkte (die Spielleiterin würfelt eine *3*). Der

GA-Verlust ist unerheblich, aber der direkte Verlust von pB bedeutet, dass John eine **Neurose** ausbildet – eine leichte Form der Rattenphobie, wie die Spielleiterin entscheidet.

Wenig später schon wird John befreit, bevor die Ratten ihm überhaupt Schaden zufügen können. Trotzdem ist er den Rest der Reise (bis Assuan und wieder zurück nach England) leicht neben sich, sieht in jedem Schatten eine Ratte und murmelt häufig etwas vom *„rattus faber"*, der ihn verfolgt – der *„kunstfertigen Ratte"*. Nach der Heimkehr legt sich das leider auch nicht, und mit der Zeit kommt es auch bei seiner Tätigkeit im diplomatischen Dienst zu Problemen (d.h. zu viele **PW:Sb/2** schlagen fehl). Letztlich wird er für ein halbes Jahr in ein Sanatorium in der Schweiz mit gutem Ruf eingewiesen, dessen Erfolgswert für Heilung die Spielleiterin mit **+6** ansetzt. Nach einem halben Jahr würfelt sie und erzielt eine *14* – der Heilversuch gelingt. John erlangt 1W6 Punkte pB zurück, und dank einer gewürfelten *5* hat er wieder seinen Höchstwert. Da seine pB nicht unter *21* gefallen war, wird er umgehend als geheilt entlassen – aber seine Furcht vor *„rattus faber"* wird er nie ganz loswerden können …

Zauberei

Die Kunst des Zauberns blüht in der Welt von 1880 im Verborgenen, hauptsächlich in esoterischen Zirkeln. In Europa herrscht seit der Aufklärung die wissenschaftliche Weltsicht, die alles Übernatürliche ins Reich des Aberglaubens verbannt oder „rational" erklärt. Das hindert aber viele Zeitgenossen nicht, sich für okkulte Zirkel zu interessieren. Die meisten ziehen nur ihren Mitgliedern mit Scharlatanerie das Geld aus der Tasche, aber es gibt durchaus reale Magie und übernatürliche Mächte – auch wenn sie selten mit dem normalen Leben in Berührung kommen. Solche Zauberei ist aber aufwändig; ein Magier kann einen Blitz aus heiterem Himmel nicht mit Fingerschnippen, sondern nur mit einem komplizierten und zeitraubenden Ritual heraufbeschwören. Zum Wirken von Magie sind zauberkräftige Bücher nötig, sogenannte **Grimoires.** Manche Kreaturen verfügen gar über angeborene übernatürliche Kräfte.

Spielerfiguren können nach den Regeln dieses Bandes selbst **keine** Magie ausüben, sondern höchstens über die Fertigkeit *Okkultismus* entsprechendes Hintergrundwissen haben. Sie können aber Opfer von Nichtspieler-Zaubern werden. *Zaubern* ist eine *leichte soziale* Fertigkeit; sie wird im Quellenband *Cabinett der Curiositäten und Mirakel* umfassend beschrieben. Hier reicht aus, dass Zauber häufig in Gegenstände oder Personen **geprägt** werden. Der (in der Regel mehrere Stunden dauernde) Zaubervorgang und die Ausgabe von Ausdauerpunkten erfolgen dabei im Vorfeld, nicht beim Auslösen; damit muss sich die Spielleiterin, die nur gelegentlich Magie einsetzen möchte, nicht beschäftigen. Zauberei erfordert eine **Plausibilitäts-Indikation** von mindestens *[0010]* Viele der im *Cabinett* neu vorgestellten Fertigkeiten haben **mT** als Leiteigenschaft, diese Eigenschaft wird in einem „magischen" Spiel also wichtiger.

Wird ein Zauber gegen andere Wesen eingesetzt, steht diesen ein **Widerstandswurf** gegen den **Wirkbereich** des Zaubers zu. Nur wenn dieser misslingt, entfaltet die Magie ihre volle Kraft. Will der Magier den **Geist** seines Opfers beeinflussen, wehrt sich dieses mit seiner **Willenskraft** und einem **WW:Wk/10.** Zielt Magie auf das körperliche Wohlbefinden, hängt die Wirksamkeit von der **Konstitution** ab, und das Opfer würfelt einen **WW:Ko/10.** Manchmal wirkt ein Zauber auf die Umgebung einer Person, so dass sie nur indirekt von der Magie betroffen wird. Hier hilft die **Gewandtheit;** mit einem **WW:Gw/10** kann sie rechtzeitig aus dem Gefahrenbereich springen. Der ursprünglich Erfolgswurf für *Zaubern* ist beim Widerstand gegen geprägte Zauber nicht von Interesse; der WW:Magie erfolgt immer gegen **20.**

Wenn ein Abenteuer den Einsatz von Magie durch einen Gegenspieler vorsieht, steht dies meist für die Auslösung eines geprägten Zaubers. Dies dauert in der Regel zwischen **1 und 10 Sekunden.**

Es ist durchaus möglich, dass Abenteurer selbst *Zaubern* erlernen; dies ist allerdings jenseits der hier abgedruckten Regeln. Interessenten sei das *Cabinett der Curiositäten und Mirakel* empfohlen, das umfassende Regeln zu Zauberformeln, magischen Gegenständen und übernatürlichen Kreaturen enthält. Eine Kurzfassung der Regeln zum Zaubern findet sich auf unserer Homepage unter **Artikel/Zauberei bei Abenteuer 1880 – Eine Kurzeinführung.**

Gewalt gegen Sachen

Die Helden von Abenteuergeschichten sehen sich immer wieder vor das Problem gestellt, einen stabilen Gegenstand unter Zeitdruck zu zerstören: Eine Tür muss eingeschlagen, ein Panzerschrank gesprengt oder eine Brücke in die Luft gejagt werden. Der folgende Abschnitt liefert Regeln für solche Situationen. Steht genügend Zeit zur Verfügung, kann die Spielleiterin auf ihre Anwendung verzichten oder auch stattdessen nur einen einzigen passenden Erfolgswurf verlangen, z. B. für *Mechanik*, *Maschinenwesen* oder *Sprengmeisterschaft*.

Die Widerstandskraft eines Gegenstands gegen äußere Krafteinwirkung wird durch seine **Strukturpunkte** gemessen – ähnlich den Lebenspunkten eines Lebewesens. Eine normale, etwa 3 cm dicke Holztür besitzt etwa **40 Strukturpunkte**. Verliert sie durch Gewalteinwirkung 15 Punkte, ist ein etwa kopfgroßes Loch entstanden. Bei einem Verlust von 30 Punkten ist das Loch groß genug, dass sich ein Mensch hindurchzwängen kann. Eine dickere Tür besitzt entsprechend mehr Strukturpunkte, z. B. 80 bei 6 cm Dicke. Natürlich kommt es auch auf die Härte des Materials an. Eine normale Holzkiste besitzt etwa 10 Strukturpunkte, eine stabile Eichentruhe dagegen 30. Die Spielleiterin muss beim Entwurf eines Abenteuers oder – bei unerwarteten Aktionen der Spieler auch spontan – festlegen, wie viele Strukturpunkte ein Gegenstand hat und/oder ab welchem Gesamtschaden der von den Spielern gewünschte Effekt erreicht ist.

Schaden, d.h. Strukturpunkteverluste, fügen Abenteurer einem Gegenstand mit passenden oder auch improvisierten **Werkzeugen** zu. Eine Tür kann z. B. mit einem Beil eingeschlagen oder auch mit einer Marmorstatue eingerammt werden. Außer bei besonders großen Objekten kann nur eine Person ihren Zerstörungsdrang austoben. Sie würfelt einmal pro Runde einen Erfolgswurf mit dem **Erfolgswert+8** für den Einsatz improvisierter Waffen gegen wehrlose Ziele oder – bei der Beschädigung von mechanischem Gerät wie einer Kutsche oder einer Maschine, wo Kenntnis der Schwachstellen nützlich ist – einen **EW:Mechanik**. Gelingt der Erfolgswurf, richtet der Hieb Schaden an, der von der Art des Werkzeugs abhängt. Als Anhaltspunkt dient die folgende Liste, wobei der Abenteurer wie im Nahkampf noch seinen persönlichen Schadensbonus addieren darf:

große Bronzefigur (2m)	2W6-1
Küchenbeil	1W6-1
Brechstange	1W6
Beil	1W6+1
Zweih. Holzfälleraxt	1W6+3

Das Material kann ebenfalls einen Einfluss haben – ein Beil ist gegen Holz wirksamer als gegen Stein!

Sprengstoffe

„Sprengstoff“ bedeutet in der Welt von 1880 in erster Linie *Dynamit*, seit in den sechziger Jahren des Jahrhunderts Alfred Nobel die Herstellung von Nitroglyzerin vervollkommnet und die Handhabung durch Aufsaugen des gefährlichen Stoffes in Kieselgur oder auch Sägemehl sicher gemacht hat. Reines Nitrogylzerin und verwandte Materialien wie Nitrozellulose finden aber ebenso Verwendung wie das schon seit Jahrhunderten bekannte *Schwarzpulver*. 1876 wird dann mit *Trinitrotoluol* (TNT) ein weiterer stoßunempfindlicher Sprengstoff entwickelt, der im Laufe der Zeit größere Verbreitung findet.

Dynamit wird in Form von Stangen (Länge ca. 20 cm, Durchmesser ca. 3 cm, Gewicht ca. 250 g) verkauft. Die Stärke der Explosion hängt vom Grad der Anreicherung mit Nitroglyzerin ab, der zwischen 20% und 80% liegt. Es sind auch halbe und geviertelte Stangen erhältlich, die entsprechend weniger Schaden anrichten.

Gerät ein Lebewesen in den Bereich einer Explosion, erleidet es durch die Druckwelle und durch herumfliegende Splitter Schaden, der von Stärke und Menge des Sprengstoffs und von der Entfernung abhängt. Rüstung hilft gegen LP-Verluste, da sie Splitter weitgehend aufhält. Geht ein Abenteurer rechtzeitig vor der Explosion hinter eine stabile Deckung, die nicht von der Druckwelle weggerissen wird, erleidet er überhaupt keinen Schaden.

Eine Stange 80%iges Dynamit (0,5 Pfund) richtet im Explosionszentrum, einem 1 m durchmessenden Kreis, 4W6 Schaden an, in 1-2 m Abstand noch 4W6/4, in 2-3 m Abstand 4W6/16 – jeweils aufgerundet. Größere Mengen Sprengstoff richten mehr Schaden auf weitere Entfernung an; maßgeblich ist jeweils die **kritische Entfernung**. Das Explosionszentrum, in dem der volle Schaden angerichtet wird, ist ein Kreis mit der kritischen Entfernung als Radius. In einem ebenfalls die kritische Entfernung durchmessenden Ring ist der Schaden ein Viertel, in dem nächsten Ring mit demselben Durchmesser wird der Schaden nochmals durch 4 geteilt usw., bis kein nennenswerter Schaden mehr erlitten wird. Die Tabelle Schaden durch Explosionen zeigt die kritische Entfernung, die Zonen des 1. und 2. Rings für verschiedene Mengen 80%iges Dynamit sowie den Schaden im Explosionszentrum. Große Mengen Sprengstoff richten auch auf große Distanz Schaden an: 1000 Pfund Dynamit erzeugen z. B. immer noch ca. 4W6×2 Schaden im 5. Ring, d.h. in 50-60 m Abstand.

Sprengen eines Lochs in eine Wand:
Holzwand: (Wanddicke in dm^2) × (Lochdurchmesser in m)/5
Ziegelmauer: (Wanddicke in dm^2) × (Lochdurchmesser in m)/4
Felsen: (Wanddicke in dm^2) × (Lochdurchmesser in m) × 2
Eisenplatten: (Wanddicke in cm^2) × (Lochdurchmesser in m)/8
Der Sprengstoff wird außen an der Wand angebracht.

Brechen eines Balkens:
Holzbalken: (Dicke in dm^2) × (Breite in dm)/10
Ziegelpfeiler: (Dicke in dm^2) × (Breite in dm)/8
Steinsäule: (Dicke in dm^2) × (Breite in dm)
Eisenträger: (Querschnittsfläche in cm^2)/10
Angebohrtes Holz: (Dicke in dm^2)/12
Der Sprengstoff wird rings um den zu zerbrechenden Stützpfeiler, Baum usw. angebracht. Die unterste Zeile bezieht sich auf eine andere Technik, bei der das Holz angebohrt und der Sprengstoff im Inneren der Bohrlöcher gezündet wird.

Sprengen eines Kraters:
(Tiefe in dm) × 50
Der Sprengstoff muss in einem Loch im Boden deponiert werden. Der Krater erstreckt sich von diesem Loch aus nach oben und hat an der Oberfläche das Dreifache der Tiefe als Radius. Befindet sich oberhalb der Stelle, an der der Sprengstoff gezündet wird, eine Mauer oder ein anderes Bauwerk, bricht es in sich zusammen, wenn der Explosionskrater groß genug ist.

Der Schaden hängt außerdem von der Art des benutzten Sprengstoffs ab. Die Tabelle *Schaden durch Explosionen* (S. 135) gibt den Faktor an, um den sich der Schaden erhöht bzw. erniedrigt. Statt mit dem Faktor zu multiplizieren, kann man auch mit einer anderen Zahl von W6 würfeln – eine Empfehlung gibt die letzte Spalte der Tabelle. „Eigene Pulvermischung“ steht für ohne entsprechende technische Ausrüstung gemischtes Schwarzpulver, das jeder Abenteurer mit der Fertigkeit *Chemie* oder *Sprengmeisterschaft* auf die Schnelle aus den Rohstoffen herstellen kann (15 Teile Salpeter, 3 Teile Holzkohle, 2 Teile Schwefel).

Bemerkt ein Abenteurer, dass er sich im Wirkungsbereich einer kurz bevorstehenden Explosion befindet, kann er versuchen, sich flach auf den Boden zu werfen, hinter eine Deckung zu springen oder einfach vom Explosionszentrum wegzurennen. Gelingt ihm ein **PW+50:Gewandtheit**, hat sein Fluchtmanöver Erfolg. Er verliert zwar durch die Anstrengung **2W6 AP**, kann sich aber vor der Explosion noch um **1W6+2m** bewegen. Er befindet sich dann – bei erreichbarer Deckung – in Sicherheit oder – bei fehlender Deckungsmöglichkeit – weiter weg vom Explosionszentrum.

Diese Regel gilt für den Fall, dass der Abenteurer den scharf gemachten Sprengkörper nur einen Augenblick vor der Explosion zu Gesicht bekommt. Erkennt er die Gefahr frühzeitig, kann er die Beine in die Hand nehmen und losspurten. Er legt dabei in der ersten Runde (10 Sekunden) das **Dreifache** seiner Bewegungsweite in Metern und anschließend pro Runde das **Zweifache** seiner Bewegungsweite zurück, verliert dabei aber pro Runde **1W6 AP**.

Sprengen von Bauwerken
Die Stabilität eines Balkens, eines Tors oder einer Mauer, in die von außen ein Loch gesprengt werden soll, hängt quadratisch von der Dicke ab. Der Durchmesser des Lochs oder die Breite des Balkens, der brechen soll, gehen dagegen nur einfach in die Menge des benötigten Sprengstoffs ein. Die Liste oben liefert ungefähre Anhaltspunkte, die aber nicht zu genau genommen werden sollten. Schließlich spielt die genaue Materialzusammensetzung eine wesentliche Rolle. Die Mengenangaben beziehen sich jeweils auf „Pfund 80%iges Dynamit“. Als Maßstäbe werden Meter (m), Dezimeter (dm) und Zentimeter (cm) verwandt – jeweils passend zu typischen Abmessungen des zu sprengenden Objekts. Bei einem Balken bezeichnet „Dicke“ die kleinere, „Breite“ die größere Seitenlänge des Querschnitts.

Mit einem EW:Sprengmeisterschaft kann ein Abenteurer genau feststellen, wie viel Sprengstoff er für den gewünschten Effekt benötigt. Misslingt der Wurf, nimmt er zu viel (nach dem Motto: *„Viel hilft viel.“*) Bei einem kritischen Fehler nimmt er zu wenig.

Soll ein Bauwerk zerstört werden, benutzt der Sprengmeister im Normalfall einen **Zünder**, damit er sich rechtzeitig aus dem Explosionsbereich entfernen kann. Ein Zünder kann aus einer Schwarzpulverspur, einer Zündschnur oder auch aus einer mechanischen oder elektrischen Vorrichtung bestehen. Der genaue Zündzeitpunkt kann bestenfalls bis auf eine Abweichung von 5% genau eingestellt werden – d.h. bis auf 1 Sekunde (3 Minuten) bei einer Zeitspanne von 20 Sekunden (1 Stunde) bis zur Explosion. Der genaue Zeitpunkt kann zufällig bestimmt werden, wenn es unbedingt nötig ist – z. B. indem man zweimal würfelt und die Differenz der Ergebnisse als Maßstab nimmt, wie stark der Explosionszeitpunkt innerhalb der 5%-Spanne vom gewünschten Zeitpunkt abweicht.

Für den Abenteurer, der einen Zünder herrichtet, würfelt die Spielleiterin **verdeckt** einen **EW:Sprengmeisterschaft**. Bei Erfolg funktioniert die Vorrichtung bis auf die unvermeidliche Ungenauigkeit. Bei einem kritischen Erfolg geht der Sprengsatz genau zum gewünschten Zeitpunkt hoch. Bei einem Misserfolg werden die Auswirkungen mit einem W%-Wurf auf der Tabelle Fehler beim Einstellen von Zündern ermittelt, zu dem bei einem kritischen Fehler **50** addiert werden. Eine augenblickliche Explosion eines Sprengkörpers ist nur bei mechanischen oder elektrischen Zeitzündern oder – bei Verwendung von Pulverspuren und Zündschnüren – nur bei kurzen Zündzeiten möglich.

Entsprechende Risiken geht ein Abenteurer ein, der selbst eine komplizierte Bombe bastelt. Auch hier entscheidet ein **verdeckter EW:Sprengmeisterschaft** über den Erfolg des Unternehmens. Misslingt der Wurf, hat der Abenteurer dennoch den Eindruck, dass alles in Ordnung ist, nur funktioniert die Bombe nicht. Will er sichergehen, kann er sein Werk mit einem zweiten EW:Sprengmeisterschaft untersuchen, den er offen würfeln darf: Gelingt dieser Wurf, erhält er sichere Auskunft, ob die Bombe funktioniert oder nicht. Misslingt der Wurf, kann er sich kein Urteil bilden. In beiden Fällen – sowohl beim Bau als auch bei der Untersuchung der Bombe – explodiert sie bei einem **kritischen Fehler**, und der Bastler erleidet entsprechenden Schaden – je nachdem, ob sein PW+50:Gw gelingt und er noch im letzten Augenblick in Deckung gehen kann, oder ob der Prüfwurf misslingt.

Nitroglyzerin und Dynamit

Nitroglyzerin ist zwar ein effektiver Sprengstoff, aber auch sehr empfindlich gegen plötzliche Stöße und Schläge. Eine gängige Methode, einen Safe zu knacken, ist es im 19. Jahrhundert, über dem Schloss oder den Angeln aus Kitt eine Art Tasche zu formen, sie mit Nitroglyzerin zu füllen und kräftig mit dem Vorschlaghammer draufzuschlagen. Immer, wenn Nitroglyzerin fallen gelassen wird oder auf andere Weise einem plötzlichen Stoß ausgesetzt wird, besteht eine Chance von **30%**, dass es explodiert. Verunreinigtes Nitroglyzerin kann sogar noch gefährlicher sein.

Dynamit ist in Kieselgur oder ähnlichen Materialien aufgesaugtes Nitroglyzerin, das auf diese Art stoßsicher wird. Dynamit ist so sicher, dass es selbst in einem Feuer nicht explodiert. Um es zur Explosion zu bringen, benötigt man Zündkappen, kleine Sprengkörper, die mit Zündschnüren oder auch elektrisch gezündet werden.

Schaden durch Explosionen

Dynamitmenge	Schaden	Kritische Entfernung	1. Ring	2.Ring
eine Stange	4W6	1 m	1-2 m	2-3 m
5 Pfund	4W6×10	2 m	2-4 m	4-6 m
50 Pfund	4W6×100	4 m	4-8 m	8-12 m
200 Pfund	4W6×400	6 m	6-12 m	12-18 m
500 Pfund	4W6×1000	8 m	8-16 m	16-24 m
1000 Pfund	4W6×2000	10 m	10-20 m	20-30 m

Schaden für verschiedene Sprengstoffe

Sprengstoff	Schadensfaktor	Würfelfaktor
eigene Pulvermischung	0,3	1W6+1
Schwarzpulver	0,5	2W6
Dynamit (40%)	0,5	2W6
Dynamit (80%)	1	4W6
Nitroglyzerin	2	8W6
TNT	1,25	5W6

Fehler beim Einstellen von Zündern

Wurf	Effekt
1-30	Die Explosion findet um 10% früher (bei 1-3 auf 1W6) oder später (bei 4-6 auf 1W6) statt.
31-60	Die Explosion findet um 30% früher (bei 1-3 auf 1W6) oder später (bei 4-6 auf 1W6) statt.
61-80	Die Explosion findet um 50% früher (bei 1-3 auf 1W6) oder später (bei 4-6 auf 1W6) statt.
81-90	Die Explosion findet um 80% früher (bei 1-3 auf 1W6) oder später (bei 4-6 auf 1W6) statt.
91-00	Würfle mit 1W6: 1-2: Explosion findet nach der 1W6-fachen Zeitspanne statt. 3-4: Der Sprengkörper explodiert überhaupt nicht. 5-6: Der Sprengkörper explodiert augenblicklich.

Der Wert des Geldes

Im Rahmen von Abenteuer 1880 brauchen die Spieler nicht über jeden Pfennig Buch zu führen, den ihre Abenteurer verdienen oder ausgeben. Es ist aber für die Spielleiterin nützlich, einige Preise als Anhaltspunkte zu kennen, um zu wissen, was die Abenteurer sich mühelos leisten können und was nicht. Wie an dem Jahresetat eines Beamtenhaushalts deutlich wird, ist eine Mark (abgekürzt: 1 Mk) des Deutschen Reiches ganz grob gesagt etwa 10 unserer heutigen Euro wert. In vielen Fällen reicht es daher, heutige Preise einfach durch 10 zu teilen. Alternativ kann man sich auch den Nachdruck eines Versandhauskatalogs aus dem 19. Jahrhundert zulegen. Die folgende Liste beruht vorwiegend auf dem Frühjahr/Sommer-Katalog des amerikanischen Versandhauses Montgomery Ward & Co von 1895. *Doctor Nagelius' Encyclopaedisches Compendium* enthält zudem eine deutlich umfangreichere Preisliste.

Die Preise für viele Gegenstände variieren je nach Qualität der Verarbeitung und eingesetzten Materialien sehr stark. Mehrschüssige Revolver kosten im erwähnten Katalog zwischen $ 0,74 und $ 15,75, und die Preise für Gewehre gehen bis $ 260. Die Angaben in der Liste beziehen sich auf Gebrauchswaffen guter Qualität ohne besondere Verzierungen. Billigere Waffen können von so schlechter Qualität sein, dass der Benutzer mit Abzügen bei der Treffergenauigkeit rechnen muss.

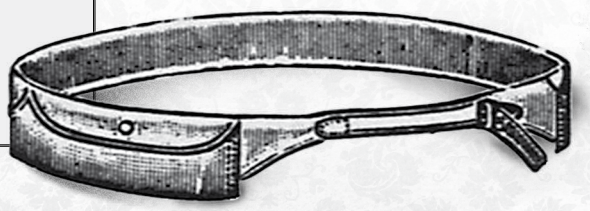
Für normale Alltagskleidung des gehobenen Bürgertums müssen die Abenteurer z. B. zwischen 10 Mk (Schuhe) und 30 Mk (Anzug oder Mantel) zahlen. Einfache Kleidung ist deutlich preiswerter zu haben, während die Preise für Gesellschaftskleidung, wie man sie auf Empfängen, in der Oper oder bei einem Ball trägt, nach oben hin fast unbeschränkt sind. Auch in der Welt von 1880 gilt: *„Kleider machen Leute."* Die Behandlung der Abenteurer durch ihre Zeitgenossen hängt also durchaus auch von ihrem äußeren Erscheinungsbild ab.

Wechselkurse

1 französischer Franc = 80 Pf
1 italienische Lira = 80 Pf
1 spanische Peseta = 80 Pf
1 US-Dollar = 4 Mark
1 Pfund Sterling = 20 Mark
1 öster. Gulden (Florin) = 2 Mark
1 russischer Rubel = 2,20 Mark
1 dänische Krone = 1,10 Mark

Waffen und Werkzeuge	
Derringer	40 Mk
Revolver	50 Mk
Gewehr	75 Mk
Schrotflinte	75 Mk
Büffelbüchse	80 Mk
100 Schuss Munition	3 Mk
Säbel	10 Mk
Stockdegen	40 Mk
Taschenmesser	2 Mk
Beißzange	1 Mk
Drahtschneider	3 Mk
Hammer	2 Mk
Holzfälleraxt	5 Mk
Werkzeugset (Griff mit verschiedenen Schraubenzieher-, Säge- und Bohreraufsätzen)	3,50 Mk
Säge	5 Mk

Auf Reisen	
Seereise Europa – USA (hin und zurück)	…
Erste Klasse	450 Mk
Zwischendeck	100 Mk
Zugfahrt Berlin – Frankfurt	20 Mk
Pferdebahn	10-50 Pf
Mietdroschke (eine Person bis zu 3 km)	1 Mk
je weiterer km pro Person	30 Pf
jede weitere Person	50 Pf
je Gepäckstück	20 Pf
je 15 min Wartezeit	50 Pf
Hotelübernachtung (gut)	20 Mk
(Durchschnitt)	8 Mk
pro Woche Vollpension	35 Mk
Mietwohnung pro Woche	15 Mk
Reisekoffer, groß	30 Mk
Zahnbürste	0,40 Mk
Fahrrad	250 Mk
Faltboot (1-3 Passagiere)	140 Mk
Kutsche (Einsitzer)	150 Mk
Kutsche (Viersitzer)	600 Mk
Reitpferd	200 Mk
Sattel	40 Mk
Zugpferd	80 Mk
Zelt (3 m × 3 m × 2 m)	30 Mk



Andere Gerätschaften	
Brille	5 Mk
Hörrohr	10 Mk
Fernglas	40 Mk
Opernglas	20 Mk
Lupe	5 Mk
Mikroskop	75 Mk
Handkamera	100 Mk
Fieberthermometer	8 Mk
Kompass	3 Mk
Spirituskocher	4 Mk
Füllfederhalter	5 Mk
Laterne	8 Mk
Wecker	2 Mk
Taschenuhr (billig)	15 Mk
Taschenuhr (Gold)	80 Mk
Stahlsafe (100 cm x 70 cm x 70 cm)	220 Mk
Vorhängeschloss	1 Mk
mit Kette	2 Mk
Gitarre	25 Mk
Violine	40 Mk

Jahresetat des Haushalts eines höheren Beamten um 1890

(Ehepaar mit 2 Söhnen)	
Einnahmen inkl. Zinsen	9.000 Mk
Ausgaben	ca. 5.500 Mk
Ausgaben	
Steuern	260 Mk
Wohnung incl. Mietsteuer, Heizung und Beleuchtung	1.400 Mk
Essen (170 Mk pro Monat)	2.040 Mk
Mädchen für alles (10 Mk pro Monat)	120 Mk
Kleidung	200 Mk
Nähsachen	130 Mk
Haushaltsbedarf	140 Mk
Schulgeld und -bücher	270 Mk
Pferdebahn	80 Mk
Taschengeld	
Kinder	12 Mk
Hausfrau	120 Mk
Hausherr	180 Mk
Weihnachten und Geburtstage	150 Mk
Vereinsbeiträge, Spenden	90 Mk
Bücher und Zeitungen	70 Mk
Arzt und Apotheke	80 Mk
Ausflüge, Theater	60 Mk
Die Jahresgesellschaft	85 Mk

Der Jason-Bund

Spieler, die erst einmal keine eigenen Figuren auswürfeln wollen, können in die Rolle von Mitgliedern des in Kapitel 1 erwähnten Jason-Bundes schlüpfen, die uns ja schon (teilweise in späteren Phasen ihres Abenteurerdaseins) durch die Beispiele des Regelwerks begleitet haben und die nach den Grundregeln (also ohne psychische Belastung) und ohne Punktesystem erschaffen wurden.



Paul-Otto von Billroth, Soldat

Größe: 173 cm, Gewicht: 81 kg, rechtshändig – 27 Jahre – Ruhmespunkte: 2/1 – SG 1 –
F: 80 Mk, Mietwohnung

St 97	Gs 77	Gw 92	Ko 78	In 77	mT 33	Wk 87	Sb 60	pA 62	Au 48

12 LP	24 AP	B 23	HR 84	SchB+3	Sechster Sinn+1

Waffenfertigkeiten: Degen+7 (1W6+3), Dolch+6 (1W6+2), Gewehr+6 (2W6+1), Pistole+6 (1W6+2); Raufen+9 (1W6-1)
Abwehr +13, Ausweichen+13
Fertigkeiten: Allgemeinbildung+8, Athletik+10, Eidetik+4, Gespann fahren (Pferdekutsche)+14, Kampftaktik+10, Reiten+15, Scharfschießen:Gewehr+6, Schleichen+9, Schwimmen+13, Spielen+8, Sprengmeisterschaft+6
Sprechen/Schreiben: Deutsch+18/+18, Latein+0/+9

Johannes Graetz, Entdecker

Größe: 175 cm, Gewicht: 77 kg, rechtshändig – 24 Jahre – Ruhmespunkte: 4/2 – SG 1 –
F: 80 Mk, Mietwohnung

St 63	Gs 93	Gw 73	Ko 70	In 33	mT 99	Wk 66	Sb 82	pA 38	Au 42

13 LP	28 AP	B 27	HR 53	SchB+3	Sechster Sinn+4

Waffenfertigkeiten: Gewehr+7 (2W6+1); waffenloser Kampf+6 (1W6-1); Raufen+7 (1W6-1)
Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: Abrichten:Pferde+10, Allgemeinbildung+10, Buchführung+4, Erste Hilfe (Menschen)+9, Gespann fahren (Pferdekutsche)+15, Handwerk:Kochen+15, Klettern+14, Landeskunde:Ägypten+10, Okkultismus+8, Reiten (Pferd)+14 – Riechen+10
Sprechen/Schreiben: Arabisch+9/+0, Deutsch+14/+14, Englisch+9/+9





Hannah Milner-Gibson, Weltenbummlerin

Größe: 163 cm, Gewicht: 54 kg, linkshändig – 27 Jahre – Ruhmespunkte: 9/5 – SG 2 –
J: 500 Mk, 4-Zimmer-Suite in Hotel

St 15	Gs 96	Gw 72	Ko 60	In 87	mT 73	Wk 37	Sb 55	pA 80	Au 80

11 LP	12 AP	B 25	HR 79	SchB+0	Sechster Sinn+3

Waffenfertigkeiten: Pistole+7 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-4)
Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: Erste Hilfe (Menschen)+8, Gassenwissen+11, Konversation+11, Kunstverständnis+9, Menschenkenntnis+11, Okkultismus+11, Pflanzenkunde+5, Reiten (Pferd)+12, Schauspielern+9, Suchen+7, Tarnen+6, Verführen+11, Verkleiden+12 – Schmecken+4
Sprechen/Schreiben: Arabisch+10/+10, Deutsch +15/+15, Englisch+18/+18

Louis Büchner, Arzt

Größe: 165 cm, Gewicht: 71 kg, linkshändig – 26 Jahre – Ruhmespunkte: 5/1 – SG 1 –
G: 100 Mk, eigenes kleines Haus

St 89	Gs 87	Gw 43	Ko 89	In 100	mT 30	Wk 59	Sb 59	pA 75	Au 51

13 LP	20 AP	B 23	HR 71	SchB+3	Sechster Sinn+1



Waffenfertigkeiten: Degen+6 (1W6+3), Pistole+6 (1W6+2); Raufen+7 (1W6-1)
Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: Allgemeinbildung+12, Beredsamkeit+10, Bergsteigen+13, Buchführung+6, Erste Hilfe (Menschen)+9, Gerichtsmedizin+8, Gespann fahren (Pferdekutsche)+13, Hypnose+6, Medizin (Menschen)+8, Menschenkenntnis+12, Reiten (Pferd)+13, Tanzen+13, Überleben+10 – Sehen+10
Sprechen/Schreiben: Deutsch+20/+20, Französisch+16/+16, Latein+8/+11, Russisch+8/+0



Ferdinand Jacobi, Völkerkundler

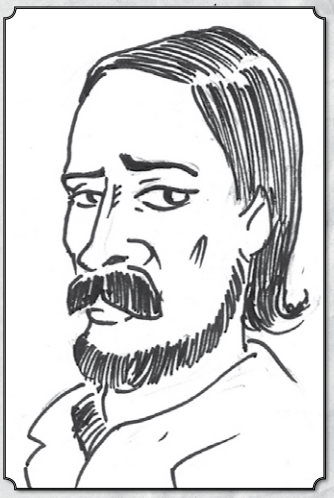
Größe: 175 cm, Gewicht: 77 kg, rechtshändig – 24 Jahre – Ruhmespunkte: 7/1 – SG 2 –
G: 100 Mk, große Mietwohnung

St 70	Gs 65	Gw 80	Ko 82	In 95	mT 24	Wk 76	Sb 50	pA 85	Au 76

14 LP	24 AP	B 24	HR 87	SchB+2	Sechster Sinn+1

Waffenfertigkeiten: Degen+5 (1W6+2), Dolch+5 (1W6+1), Gewehr+6 (2W6+1), Pistole+5 (1W6+2); Raufen+7 (1W6-2)
Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: Allgemeinbildung+9, Anthropologie+7, Archivwesen+11, Gassenwissen+11, Gespann fahren (Pferdekutsche)+14, Kryptografie+5, Landeskunde:Ägypten+11, Landeskunde: Kongo+11, Linguistik+7, Reiten (Pferd)+12, Sprachbegabung+6, Überleben+11, Zeichensprache:Zunqui+9
Sprechen/Schreiben: Arabisch+10/+10, Deutsch+19/+19, Englisch+15/+15, Französisch+9/+0, Griechisch+9/+9, Koptisch+0/+10, Latein+0/+15

Wilhelm Prätorius, Ingenieur



Größe: 169 cm, Gewicht: 74 kg, beidhändig – 26 Jahre – Ruhmespunkte: 4/2 – SG 1 –
G: 100 Mk, eigenes Stadthaus

St 57	Gs 86	Gw 64	Ko 42	In 75	mT 93	Wk 49	Sb 71	pA 73	Au 71

14 LP	14 AP	B 23	HR 69	SchB+1	Sechster Sinn+4

Waffenfertigkeiten: Degen+5 (1W6+1); Raufen+7 (1W6-3)
Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: Allgemeinbildung+8, Ballon fahren+14, Chemie+6, Fingerfertigkeit+9, Gute Reflexe+9, Kunstverständnis+8, Maschinenwesen+6, Mathematik+6, Mechanik+9, Musizieren+7, Reiten (Pferd)+12, Schauspielern+9, Schwimmen+12, Sprengmeisterschaft+7, Tanzen+12, Verführen+9
Sprechen/Schreiben: Arabisch+9/+0 Deutsch+18/+18, Latein+0/+9



Thomas Trollope, Journalist

Größe: 169 cm, Gewicht: 73 kg, rechtshändig – 26 Jahre – Ruhmespunkte: 6/1 – SG 2 –
F: 80 Mk, Mietwohnung

St 56	Gs 86	Gw 61	Ko 87	In 73	mT 94	Wk 71	Sb 82	pA 64	Au 55

17 LP	18 AP	B 28	HR 67	SchB+1	Sechster Sinn+4

Waffenfertigkeiten: Boxen+5 (1W6-3), Pistole+6 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-3)
Abwehr+12, Ausweichen+12
Fertigkeiten: Allgemeinbildung+8, Archivwesen+10, Beschatten+8, Fotografieren+11, Gassenwissen+10, Geschichte+4, Konversation+10, Laufen+9, Menschenkenntnis+10, Reiten (Pferd)+12, Spurensuche+4, Tanzen+12, Tarnen+8, Telegrafieren+10 – Richtungssinn+12, Sehen+4 (mit Brille Sehen+6)
Sprechen/Schreiben: Deutsch+14/+14, Englisch+18/+18, Französisch+9/+9, Italienisch+6/+0

Stichwortverzeichnis – zum schnellen Finden der wichtigen Regeln

A

Abenteurertyp 18
Abstieg im Wohlstand 107
Abwehr 21, 48
Ahnungslos 43, 51
Aktionsphase 45
Alter 25, 121
Angriff 48
  Abzüge 51
  gegen Ahnungslose 51
  gegen Wehrlose 51
  in ein Handgemenge 55
  psychischer 131
  Schnappschuss 53
  überhastet 46
  Übersicht 54
  Zuschläge 51
Attribute 125
Aufstieg im Wohlstand 107
Ausdauerpunkte 20
  Erhöhung 117
  Folgen von Verlust 58
  Regeneration 59
Aussehen 19
Ausweichen 21, 48
Automatische 10/20 64

B

Basiseigenschaften 18
  in der Jugend 121
  im Alter 122
Behinderungen 43
Berüchtigt 23, 100
Berühmt 23, 100
Berufsfertigkeit 26
  Praxis durch 112
  Steigern 117
Bestätigungswurf 116
Betäuben 82
Bewegung 45
Bewegungsweite 18
  Dauerlauf 18, 79
  Spurt 18, 79
  im Wasser 18
  beim Schwimmen 87
  von Tieren 124, 125
  Ballon 68
  Boot 70
  Fahrrad 84
  Gespann 76
  Menschen 18
  Pferd 84
Buch schreiben 104

D

Dauerlauf 18, 79
Deckung 51, 52, 53
Drohung mit schussbereiter Waffe 51, 123

E

Einkommen 23, 106
Entwaffnen 49
  im Handgemenge 55
  mit Peitsche 94
Erfahrungspunkte 110, 121
  im Kampf 112
Erfolg, kritischer 41
  im Kampf 49
Erfolgswert 41
Erfolgswurf 41, 62, 73
Ertrinken 87

F

Fachkenntnisse 25, 121
Fehler, kritischer 41
  im Kampf 49
Feilschen 75
Fertigkeiten 62
  angeborene 22, 65
  Lernen von 79, 114
  Verbessern von 79, 115
  universelle 26, 63, 64
  untypische 26, 37
  automatische Anwendung 63
  Komplexe Anwendung 44
  Hilfs- 64
  Spezialisierungs- 63
  Vorteils- 63
Fernbereich 51, 93, 123
Fernkampf 49
Fesseln
  mit Lasso 94
  mit Peitsche 94
Freie Aktion 46, 47

G

Geistesblitz 40
Geistige Ausdauer 130
  Erhöhung 132
  Folgen von Verlust 131
  Regeneration 131
Gesamtfertigkeitswert 117
Geschicklichkeit 18
Gewandtheit 18
Gewicht 19
Gift 85, 129
  Behandeln von 130
Größe 19

H

Handgemenge 53
  Angriff in ein 55
  Festhalten im 55
  Lösen aus dem 54
  Losreißen im 55
  Tiere im 54
Handlungen 45, 46
  Reihenfolge 46
  verzögern 46
Handlungsrang 20, 45
Hilfsfertigkeiten 25, 64
Hinterhalt 51

I

Informationen sammeln 62
Insektenschwärme 125
Initiative 45
  von Tieren 45, 124
In Schach halten 51, 122
Intelligenz 18
  tierische 45, 65, 124

K

Kampf 45
  im Dunkeln 51
  im Wasser 52
  mit bloßer Hand 93, 94
  mit der falschen Hand 51
  mit improvisierten Waffen 96
  zu Reittier 77
  Abzüge 51
  Zuschläge 51
Kampfrunde S.45
Körpergröße 19
Konkurrenzen 44
Konstitution 18, 121, 122
Kontrollbereich 48, 78
Konvertierung der Drittauflage 143
Kraftakt 40
Krankheiten 128

L

Ladezeit für Feuerwaffen 53
Lebenspunkte 20
  Folgen von Verlust 59
  Heilung von 59
Lehren 79
Leiteigenschaft 25, 114, 116
Lerndauer 115, 116
Lernpunkte 25
Lösen vom Gegner 48

M
Magie 133
Mediales Talent 18

N
Nahbereich 52, 93
Nahkampf 48

P
Persönliche Ausstrahlung 20
Position in Aktionsphasen 48
Praxispunkte 111
  für Berufsfertigkeit 112
  beim Lernen 116
Prüfwurf 40
  für Ruhm/Ruch 100, 104
Psychische Belastbarkeit 130
Psychische Störung 131
  Behandlung von 132

R
Raufen 21, 84
Resistenz 130
Rückstoß 53, 95
Rüstklasse 56
  von Tieren 56, 124
Ruch 23, 100
Ruhm 23, 100
  Änderung von 101, 121
Runde 45

S
Schaden 56
  Auswirkungen 58
  leicht und schwer 56
  psychischer 131
  durch Stürze 58
Schadensbonus 18, 56
Schadenswurf 56
Scharfschützen 96, 124
Schicksalsgunst 23, 44
  Erhalt von 106
  beim Meucheln 82
Schnappschuss 53
Schulwissen 26, 121
Schuss, gezielter 122
Schussfeld 48
Schusswaffe 52
Schwärme 125
Selbstbeherrschung 20
Selbststudium 115
Sinne 21, 64, 122
  unterentwickelte 65
  von Tieren 124
Situation 45
Spezialisierungsfertigkeiten 63
Sprengstoff 134
Springen 57, 89
  bei Pferden 84
Spurt 18, 79
Stärke 18
Statur 19
Strukturpunkte 133
Sturz 57
  vom Fahrrad 84
  vom Reittier 85

T
Tauchen 87
Tiere 124
  Attribute 125
  außergewöhnliche 125
  besondere Angriffe 54, 124
  Intelligenz von 45, 65, 124
  Schwärme 125
Treffer 48

U
Überlebenszeit 59
Überraschung 46
Unfall (mit Automobil) 81

V
Verbesserungswurf 116
Vergiftung 85, 129
  Behandeln von 130
Vermögensverhältnisse 23, 106, 107
Verzögern 46
Virulenz 129
Vorteil, groß und leicht 42
Vorteilsfertigkeiten 63

W
Wach werden 59, 92
Waffe 93, 136
  improvisierte 96
  langsam 47, 93
  schnell 46, 93
  schussbereit 53, 93, 123
  Schuss- 52
  Wurf- 52
Wechselkurse 136
Wehrlos 51
Wettbewerbe 44
Widerstandswurf 42, 62, 73
Wiederbelebung 87
Willenskraft 20
Wörterbücher 86
Wohlstandsklasse 106
Würfel 15

Z
Zauberei 133
Zielen 51, 52, 122
Zielfernrohr 96
Zielscheibe 123

Abenteuer 1880

Figur		**Nationalität**	
Typ		**Spieler/in**	

Alter		**Größe**	
Geschlecht		**Gewicht**	
Besondere Merkmale			

St	Gs	Gw	Ko	In	mT	SchB
Au	**pA**	**Sb**	**Wk**	**pB**	**SG**	**B**

Lebenspunkte			
Ausdauerpunkte			
Geistige Ausdauer			
Handlungsrang			

Ruhm: **Ruch:** **Einkommen:**

Die Sinne

Sehen »+8«	*Hören* »+8«	*Riechen* »+8«
Schmecken »+8«	*Tasten* »+8«	*Sechster Sinn*

Sprache	Sprechen	Schreiben	Sprache	Sprechen	Schreiben

Waffe	Wert	Schaden	Reichweite	PP
Dolch »+4«				
Keule »+4«				
Pistole »+4«			20/50/100 m	
Raufen				
Schrotflinte »+4«			10/25/100 m	
waffenl. Kampf »+4«				
Werfen »+4«			10/20/30 m	

Abwehr + **Ausweichen +** **Resistenz +**

Fertigkeit	Wert	PP
Allgemeinbildung »+3«		
Archivwesen »+3«		
Beredsamkeit »+3«		
Beschatten »+3«		
Boot steuern »+3«		
Einbrechen »+0«		
Gespann fahren »+3«		
Handwerk »+5«		
Kampftaktik »+5«		
Klettern »+8«		
Körperbeherrschung »+5«		
Menschenkenntnis »+3«		
Meucheln »+0/6«		
Reiten »+5«		
Schleichen »+3«		
Schlittschuhlaufen »+5«		
Schwimmen »+3«		
Skifahren »+5«		
Springen »+8«		
Spurensuche »+0«		

Fertigkeit	Wert	PP
Suchen »+3«		
Tanzen »+8«		
Tarnen »+3«		
Überleben »+5«		
Verbergen »+3«		
Verführen »+3«		
Verhören »+3«		
Verkleiden »+5«		
Zaubern »+2«		
Verlernte EP		

Fertigkeit	Wert	PP
Grundfertigkeitswert (GFW)		

Zur Konvertierung von der dritten auf die vierte Auflage



Eine umfassende Konvertierung ist nicht nötig. Die meisten Änderungen betreffen die Abenteurererschaffung, 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).

Vier Fertigkeiten haben neue **Leiteigenschaften**:

- *Ballon fahren:* **In11 → In31**
- *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. 63. Betroffen sind:

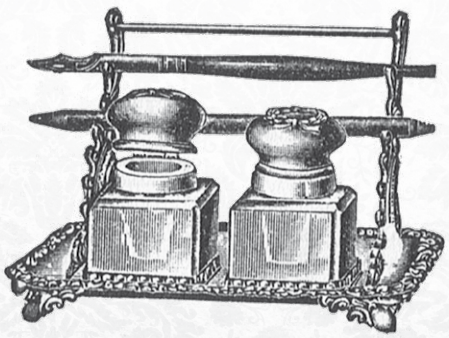
- *Abrichten*:*Tiergruppe*
- *Landeskunde:Land*
- *Schreiben:Sprache*
- *Sprechen:Sprache*
- *Zeichensprache:Sprache*
  (Spezialisierungsfertigkeiten)

- *Archäologie* (Kulturkreis)
- *Boot steuern* (Schiffstyp)
- *Erste Hilfe* (Menschen oder Tiere)
- *Gesetzeskunde* (Land)
- *Gespann fahren* (Gespanntyp)
- *Kampf zu Pferd* (Reittiergruppe)
- *Medizin* (Menschen oder Tiere)
- *Reiten* (Reittiergruppe) (Vorteilsfertigkeiten)
- *Musizieren* (Spezialisierung auf ein Instrument)
- *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.



Abbildungen

S. 6: Entspannen im Schrebergarten
S. 10: Sir Henry Morton Stanley
S. 12: Charles Pulitzer
S. 13: eine Frau in der Uniform der Heilsarmee
S. 14: Sherlock-Holmes-Illustrationen von Sidney Paget
S. 15: die Firma Opel feiert die Herstellung ihres 100. Personenwagens, ca. 1900
S. 16: vor einer Berliner Gemeindeschule
S. 19: Turner mit Gewichten
S. 20: Karikatur eines Akademikers
S. 21: „zudringliche“ Türken S. 22/23: „Thieves’ Kitchen“ im Londoner Fox Court (Bild von Henry Mayhew)
S. 22: Kneipenszene
S. 24: Straße in Dartmouth
S. 25: beim Exerzieren
S. 27: Unterricht im Königsstädtischen Gymnasium Berlin
S. 31: auf dem Mersey bei Liverpool
S. 32: die Bibliothek in der William Brown Street, Liverpool
S. 34: Wortgefecht
S. 38: Reichskanzler von Bismarck als Weichensteller der europäischen Politik, Karikatur aus *Punch* von 1878
S. 41: eine englische Fabrikstadt
S. 42: ein Kavallerieoffizier
S. 43: Bibliothekszimmer in Schloss Windsor
S. 46: (oben) ein Plakat für „Buffalo Bills“ Wild-West-Show 1891 in Mainz
S. 46 (unten) H.G. Wells beim Spielen des von ihm entwickelten Little Wars
S. 48: Mensur bei einer deutschen Burschenschaft
S. 49: Britische Truppen landen am 13. Juli 1882 in Alexandria an.
S. 50: ein Messer
S. 52: eine Schrotflinte
S. 53: Duell mit Sekundanten
S. 54: Mitschülerschikane
S. 56: die Schrecken des Krimkriegs
S. 57 Szene aus der Konstruktion des Pariser Eiffelturms, 1880
S. 57: „Nach dem Duell“ (nach einem Gemälde von Tihamér Margitay, 1898)
S. 58: (oben) Unfall in einer Maschinenfabrik (Gemälde von Johannes Bahr, um 1890)
S. 58: (unten) Eine Karikatur von 1897 zu den Gefahren des Fahrradfahrens. Der Text lautet: *„Studies in evolution. – The bicycle back.“* (*„Studien der Evolution. – Der Fahrradrücken.“*)
S. 59: eine Krankenschwester
S. 60: Frauenhochsprung – in fast schon skandalöser Kleidung!
S. 63: die Geschäftsleitung von Opel auf einem Fahrrad der Firma, 1895
S. 63: Doctor Georg Nagelius
S. 64: eine Jagdgesellschaft in Afrika
S. 66: der deutsche Arzt und Chemiker Paul Ehrlich
S. 68: Werbeplakat für französischen Markenschnaps „zum Abheben“
S. 70: Wettrudern auf der Themse
S. 71: Marie Curie
S. 72: ein Safe
S. 73: das St. Giles-Viertel in London
S. 73: Feldfotografie
S. 74: der Wochenmarkt
S. 76: eine Hypnosevorführung
S. 78: Mode zur Zeit des Diamantenen Jubiläums von Königin Victoria, 1897
S. 79: Lauftraining für Olympia
S. 83: eine Wandersinggruppe
S. 84: Werbeplakat für Fahrräder der Firma Stukenbrok
S. 84: eine Derby-Karikatur
S. 87: Olympiateilnehmerinnen im Schwimmen
S. 88: ein Skikurs zu Beginn des 20. Jahrhunderts
S. 90: Vaslav Nijinski in „Faun“
S. 92: (oben) Fräulein Sands in Morwellham Quay, Devon
S. 92: (Mitte) aus „Liebesgötter. Ein Bilderbuch für Lebemänner“
S. 92: (unten) ein Varietékünstler
S. 93: deutsche Studentin
S. 95: im Schützengraben
S. 96: eine Steinschlosspistole
S. 97: Kopfstechen bei den 6. Ulanen der deutschen Kavallerie
S. 98: Familienbild im beliebten Matrosenstil für Kinder
S. 101: Sir Henry Morton Stanley
S. 102: Suffragetten bei einer Demonstration
S. 103: Oscar Wilde
S: 104: John Boyd Dunlop auf einem Fahrrad
S. 106: ein reiches Ehepaar
S. 107: eine verarmte Frau in einem Londoner Hauseingang
S. 108: der Porträtmaler Ferdinand Tellgmann
S. 110: Menschen tauschen sich über ihre Erfahrungen aus
S. 111: badende Frauen, im Hintergrund ein Badewagen
S. 112: das Auslieferungsbüro der Berliner Illustriertenzeitung
S. 113: berittene Soldaten
S. 115: eine Taschenuhr
S. 116: Schlangenbeschwörer
S. 118: ein Fennek (Wüstenfuchs) nahe Luxor
S. 122: Eine zwölfjährige Spinnerin in einer britischen Fabrik
S. 123: Kamelreiter
S. 124: Berlinerinnen bestaunen ein Nilpferd im Zoologischen Garten.
S. 128: Frauen im Medizinstudium
S. 136: ein Geldgürtel
S. 137-139: Porträts der Mitglieder des Jason-Bundes
S. 143: im Montmartre zu Paris
S. 143: ein Schreibset

Abkürzungen

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

Abenteuer 1880

Buch der Regeln

Die Zeit der Großen Abenteuer wird wieder lebendig!

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

Sie sind der Erbe von Sherlock Holmes – decken Sie die sinistren Pläne genialer Meisterschurken auf, enthüllen Sie Verbrechen oder begeben Sie sich auf die Fährte machthungriger Geheimbünde!

Sie werden Teil der Geschichte – erleben Sie aufregende und farbige Abenteuer in Ägypten, erkunden Sie mit Gerhard Rohlfs die Libysche Wüste, folgen Sie den Spuren von Harry Flashman – mitten hinein in Abenteuer, die ausgefallener sind als jede Fantasy!

Sie erwecken die Klassiker der Phantastischen Literatur zum Leben – reisen Sie 20.000 Meilen unter dem Meer, gehen Sie im nebligen London auf die Jagd nach mysteriösen Kreaturen oder entdecken Sie die vergessene Welt!

Nur Ihre Phantasie setzt Ihnen Grenzen auf einer historisch akkurat recherchierten Erde des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts, die viele weiße Flecken und noch mehr Abenteuer zu bieten hat. Alles, was Sie dazu benötigen, sind Mitspieler und dieses Buch!

Abenteuer 1880 ist ein eigenständiges Rollenspiel mit einer über dreißigjährigen Erfolgsgeschichte. Die vierte Auflage macht den Klassiker noch um einiges schneller und besser spielbar – ist aber mit den früheren Fassungen voll kompatibel.

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

Effing Flying Green Pig Press
Mainz