



**Aktuelle Regeländerungen**  
***Buch der Regeln* Viertaufgabe**

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

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

### **BdR S. 9**

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

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

### **BdR S. 10**

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

### **BdR S. 18**

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

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

Zusammenfassung der Regeländerungen bei der Abenteuererschaffung:

- Für alle primären Eigenschaften (also auch mT und Au) wird zweimal gewürfelt.
- Körpergröße und Gewicht werden nun ebenfalls frei gewählt, die Tabelle auf S. 19 unten entfällt; die optionalen Regeln für Statur bleiben.
- Die Bestimmung von pA, Wk und Sb wird vereinfacht:
  - o pA:  $(In+Au)/2$
  - o Wk:  $(St+Ko)/2^1$
  - o Sb:  $(Wk+mT)/2$ ; der Kasten für die Modifikation der Sb durch einzelne Typen wird vereinfacht zu **+10** für Diplomaten und Kirchen und **-10** für Glücksritter und Künstler; die **+10** für Frauen entfallen.

---

<sup>1</sup> Die Änderung der Berechnung der Wk wirft die Frage auf, ob Wk noch geeignet ist als Leiteigenschaft für die Fertigkeit *Meditation*. Würde Sb besser passen? Oder mT?

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

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

Unser Johannes Graetz käme bei einem Punktesystem für die sechs Basiseigenschaften auf **433 Punkte** (von 390). Mit dem Aussehen wären es **475 Punkte** (von 455). Nehmen wir die drei abgeleiteten Eigenschaften noch hinzu, landen wir bei **661 Punkten** (von 650). Damit sind wir ganz gut im Plan, wobei ggf. noch die psychische Belastung zu ermitteln wäre. Rechnen wir noch einmal 65 Punkte in den „Pool“, blieben hierfür in diesem Fall noch **54 Punkte** für die pB übrig.“

#### **BdR S. 22**

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

#### **BdR S. 23**

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

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

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

#### **BdR S. 27**

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

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

Änderungen und Ergänzungen bei den Lernschemata:

- **Athlet:** Ergänzung bei **1 LP:** *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*
- **Diener:** Ergänzung bei **2 LP:** *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*
- **Diplomat:** Ergänzung bei **3 LP:** *Anspornen+5 (pA61)*
- **Entdecker:** Ergänzungen bei **2 LP:** *Anspornen+5 (pA61)*, *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*
- **Feldforscher:** Ergänzungen bei **2 LP:** *Anspornen+5 (pA61)*, *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*
- Der *Eingeborene* ist jetzt als **Indigener** zwischen *Händler* und *Ingenieur* einsortiert.
- **Journalist:** Ergänzung bei **3 LP:** *Anspornen+5 (pA61)*
- **Kirchenmann:** Ergänzung bei **3 LP:** *Anspornen+5 (pA61)*, *Exorzismus+6 (Wk81, mT61)*<sup>p</sup>, *Geister bannen+6 (Wk81, mT61)*<sup>p</sup>
- **Künstler:** Ergänzung bei **1 LP:** *Schlittschuhlaufen+14 (Gw21)*
- **Seefahrer:** Ergänzung bei **1 LP:** *Anspornen+5 (pA61)*

- **Soldat:** Ergänzung bei **1 LP:** *Anspornen*+5 (**pA61**) und bei **3 LP:** *Skifahren*+14 (**Gw21**)

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

### **BdR S. 36**

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

### **BdR S. 37**

Bei den Untypischen Fertigkeiten einfügen:

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

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

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

Das Initiativ- und Aktionsphasensystem wird grundlegend geändert und befindet sich gerade im Spieltest. Dies betrifft auch die Fertigkeiten *Anspornen*, *Fechten* und *Kampftaktik*.

### **BdR S. 62**

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

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

### **BdR S. 63**

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

„In bestimmten Situationen kann die Spielleiterin zulassen, dass eine Spielerfigur von den Fertigkeiten anderer Abenteurer als Hilfsfertigkeiten profitieren kann, in der Regel in Form eines Rats oder Hinweises. Dazu muss sich die Figur, der geholfen werden soll, in Hörreichweite befinden, 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).“

### **BdR S. 66**

Einfügen einer neuen Fertigkeit [befindet sich noch im Spieltest, kann sich noch ändern]:

„**Anspornen** (Kampf)

pA61, *Kampftaktik* erlernt; Erfolgswert+5

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

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

#### **BdR S. 86**

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

##### **„Schlittschuhlaufen**

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

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

#### **BdR S. 87**

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

#### **BdR S. 88**

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

#### **BdR S. 89**

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

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

#### **BdR S. 93**

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

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

## BdRS. 114

Bei den Lerntabellen muss eingefügt werden:

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

## BdRS. 121

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

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

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

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

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

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

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

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

Um jugendliche Abenteurer endgültig zu Erwachsenen reifen zu lassen, passt man zunächst die obigen Abzüge und Zuschläge an und korrigiert dann Selbstbeherrschung, Lebenspunkte usw., wenn der Abenteurertyp hier eine Sonderrolle spielt. Danach bestimmt man Ruhm und Einkommen, und zudem stellt man dem Spieler weitere 1W6+5 Lernpunkte für Fachkenntnisse zur Verfügung (die zusätzlich gewährten 2 Punkte gleichen den Nachteil aus, dass die Lernpunkte auf zwei getrennte Lernvorgänge verteilt werden müssen).“

### **BdR S. 124**

Die beiden letzten Absätze auf dieser Seite werden geändert zu:

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

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

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

### **Außergewöhnliche Kreaturen**

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

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

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

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

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

**BdR S. 125**

Es gibt neue Einträge in der Kreaturentabelle:

	LP	AP	RK	Gw	St	In	B	Raufen	Abw.	Ausw.	Angriff (Schaden)
<b>Insekt</b>	1	1	0	80	-	10	3- 18	-	+10	+10	Biss+4 oder Stich+4 (kein Schaden)
<b>Insektenschwarm</b>	s. S. 124	= LP	0	60	-	10	3- 18	-	-	-	Biss+X oder Stich+X (s. S. 124)

**BdR S. 131**

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

**BdR S. 135 bis 137**

Die Spieldaten des Jason-Bundes werden an die neuen Regeln zur Erschaffung abgeleiteter Eigenschaften angepasst. Paul-Otto von Billroths Au und pA werden hochgesetzt, damit er *Kampftaktik* beherrscht (wird seit der Erstauflage für das Initiativbeispiel benötigt); dafür wird ihm *Mechanik* gestrichen.

**BdR S. 139**

Der Index wird um einige neue Regelbegriffe ergänzt.

**BdR S. 140**

Das Datenblatt wird um *Schlittschuhlaufen* »+5« und *Skifahren* »+5« als Universelle Fertigkeiten ergänzt.

