



Ein Abenteuerer 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 **Abstiegsschance** 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 Würfeln werden die Wechselfälle des Lebens simuliert. Ein Abenteuerer 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 Abenteuerer 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 Abstiegsschance. Verprasst er so viel wie möglich, also das Dreifache seines Einkommens, verdreifacht sich auch die Abstiegsschance. Ein

PW:Abstieg ist auch in Monaten vorgeschrieben, in denen ein Abenteuerer 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.

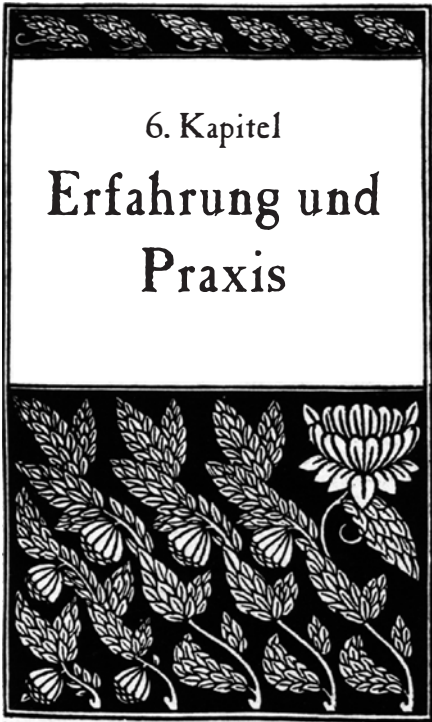
Eine Person darf einen **PW:Aufstieg** machen, wenn sie auf einen Schlag eine größere Geldsumme erhält, zum Beispiel als Bezahlung eines Auftrags, den sie ausgeführt hat, oder in Form einer größeren Erbschaft. Für ein volles Monatseinkommen, das sie so erhält, steht ihr ein PW:Aufstieg zu. Bei zwei vollen 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 Abenteuerer 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



folgenden werden die verschiedenen Situationen erläutert, in denen Abenteuerer 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 verträdeln.

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 Herumschwin-

gen am Kronleuchter des Ballsaals, um einer aufdringlichen Verehrerin zu entgehen, werden natürlich nicht belohnt; das Verhalten der Abenteuerer 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.

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 **30 bis 60 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 Abenteuerer 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.



Das Sammeln von Erfahrung

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 Abenteuerer schon beherrscht, „spontan“ steigern zu dürfen. Im