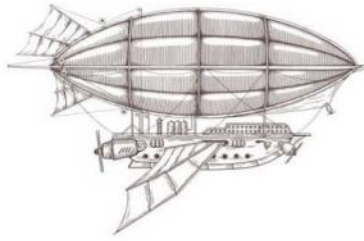


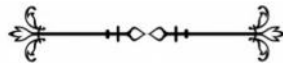
Schätze, Schurken, Schlägereien



Wie alles begann...

"In der letzten Nacht hatten die Jameson-Brüder das Frachtschiff "PEQUOD" der Mercatorgilde mit falschen Lichtsignalen vom Kurs abgebracht und an einem Felsen in der Nähe der alten Silbermine zerschellen lassen. Während der Herzog und die Gilde noch um Kosten und Umfang der Bergungsoperation streiten bleibt die Ladung unbewacht...

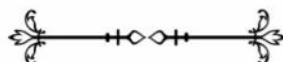
Von einem Informanten habt Ihr erfahren, dass der "Badger" ein eigenes Interesse an der Ladung hat. Er ist bereit jedes unversehrte Teil der Ladung zu einem "fairen" Preis zu übernehmen. Wahrscheinlich werdet Ihr nicht die einzigen sein, die für ihn versuchen ein paar Kisten und Fässer zu "bergen", aber dies ist Eure Gelegenheit genug Gold zu bekommen um Euer eigenes Schiff wieder flott zu machen. Zeit auf die Jagd zu gehen. Zeit sich schlecht zu benehmen..."



1 Einleitung

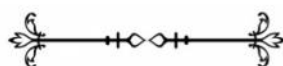
Das Spiel „Schätze, Schurken, Schlägereien“ ist der Versuch, das bekannte Brettspiel „Mensch, ärgere Dich nicht“ in ein Tabletopspiel zu überführen. Allerdings haben wir das einfache Ablaufen eines vorgegebenen Kurses durch das Sammeln und Ablegen von Ressourcen ersetzt und den Spielfiguren eine feste Bewegungsrate zugewiesen. Das Spielfeld sollte einige Ennpässe enthalten, damit die Spieler interagieren und nicht einfach aneinander vorbei laufen. Die Spielfiguren sollten eindeutig zuzuordnen sein und nach Möglichkeit auch die Funktion der Figur (z.B. Fernkämpfer) erkennen lassen. Durch die zusätzlich möglichen Aktionen und das Spielfeld an sich hat der Spieler mehr Handlungsoptionen als im Originalspiel. In den Kap.2-4 sind die Grundregeln aufgeführt, wie wir sie für unsere Präsentation auf der „Tactica 2019“ verwendet haben. In Kap.5 haben wir einige Vorschläge für weitere Regeln eingefügt. Keine der Regeln ist jedoch in Beton gegossen. Wir empfehlen die Regeln und Tabellen nach den eigenen Bedürfnissen und Vorstellungen anzupassen um, je nach Bedarf, einfachere oder komplexere Spiele zu ermöglichen. Ebenfalls kann die Spieldauer angepasst werden. Gerade bei längeren Spielen wird das Plündern der Beute und damit die Chance auf neue, bessere Ausrüstung eine interessante Option.

Und jetzt: Viel Spaß...



2 Ziel des Spiels

Sieger des Spiels wird, wer am Ende des Spiels das meiste Gold erhält. Dazu müssen die Spieler das Frachtgut von der Absturzstelle zum Versteck des „Badgers“ an der alten Mine bringen.



3 Allgemeines

3.1 Spieldauer

Das Spiel dauert 4 Runden.

3.2 Siegbedingungen

Beim Abliefern der Beute (4.2.7) und, bei einer entsprechenden Anweisung, beim Plündern (2.2.5) ziehen die Spieler einen Marker. Die Marker werden gesammelt und die aufgedruckten Werte werden am Ende des Spiels zusammengerechnet. Sieger ist der Spieler mit der größten Gesamtsumme. Bei einem Gleichstand entscheidet ein vergleichender Würfelwurf auf die Moral der Anführer.

3.2 Zustände

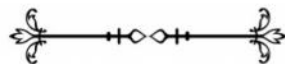
Figuren können den Zustand „im Spiel“ und „am Start“ haben. Figuren „im Spiel“ können normal agieren. Figuren „am Start“, also auf ihren Startpositionen an den Runensteinen, müssen erst „ins Spiel“ gebracht werden. Um sie ins Spiel zu bringen ist ein erfolgreicher Moraltest notwendig. Dazu würfelt der Spieler bei der Aktivierung der Figur den im Profil unter Moral angegebenen Würfel. Bei einer 3+ gilt die Figur als „im Spiel“ und kann ab sofort Aktionen durchführen. Misslingt die Probe, dann muss die Figur aussetzen und kann erst in der nächsten Runde einen neuen Moraltest ablegen.

3.3 Schaden

Erleidet eine Figur Schaden, z.B. durch einen verlorenen Nahkampf, dann wird sie auf einen zufällig bestimmten Runenstein gestellt und bekommt den Zustand „am Start“. Erleidet eine Figur während ihrer Aktivierung Schaden, dann verfallen eventuell noch übrig gebliebene Aktionen. Ausrüstung bleibt erhalten, aber transportierte Fracht bleibt an der entsprechenden Position auf dem Spielfeld liegen.

3.4 Der „perfekte Wurf“

Sollte bei einer Probe der Maximalwert des verwendeten Würfels erreicht werden (4 auf W4, 6 auf W6,...), dann darf der Spieler den Würfel erneut werfen und das Ergebnis addieren. Sollte der folgende Wurf ebenfalls „Perfekt“ sein, dann geht es weiter...



4 Spielregeln

4.1 Initiative

Jeder Figur ist eine bestimmte Spielkarte zugeordnet. Am Anfang der Runde werden diese Karten zu einem Initiativestapel zusammengestellt und gemischt. Dann wird die erste Karte gezogen und die entsprechende Figur wird aktiviert und kann ihre Aktionen ausführen. Danach wird die nächste Karte gezogen, bis alle Karten bzw. Figuren an der Reihe waren. Danach beginnt die nächste Runde.

4.2 Aktionen

Wenn eine Figur „im Spiel“ ist, kann sie zwei Aktionen pro Aktivierung ausführen. Aktionen können auch zweimal ausgeführt werden (Ausnahme: Bewegung, s. 4.2.1). Es stehen folgende Aktionen zur Wahl:

Bewegung, Aufnehmen / Ablegen der Beute, Nahkampf, Fernkampf, Plündern, Hexenwerk, Abliefern der Beute

4.2.1 Bewegung

Die Figur kann um so viele Schritte bewegt werden, wie in seinem Profil unter Bewegung angegeben ist. Die Schrittlänge entspricht dabei der langen Seite einer Spielkarte. Sollte die Figur während ihrer Aktivierung ein zweites Mal die Aktion Bewegung nutzen, dann verkürzt sich die Schrittlänge während dieser zweiten Bewegung auf die kurze Spielkartenseite.

Man kann sich durch eigene und gegnerische Figuren durchbewegen. Allerdings kann ein Gegner, unabhängig, ob er schon aktiviert wurde oder nicht, dann einen Passierschlag durchführen. Dazu würfelt der Angreifer mit dem in seinem Profil unter Nahkampf angegebenen Würfel. Der Angegriffene würfelt mit dem Würfel, der in seinem Profil unter Ausweichen angegeben ist. Wenn das Ergebnis des Angreifers größer ist als das Ergebnis

des angegriffenen Spielers, dann wird der Verteidiger zurück auf eine Startposition gestellt (er hat dann den Zustand „am Start“ - s.o.). Ist das Ergebnis des ausweichenden Spielers höher, dann kann er sich normal weiter bewegen. Ist der Wurf ein Unentschieden, dann bleibt der ausweichende Spieler am Gegner „hängen“ und wird in Basenkontakt platziert. Beim Lösen aus einem Basenkontakt am Anfang einer Bewegung kann der Gegner ebenfalls einen Passierschlag ausführen.

4.2.2 Aufnehmen / Ablegen der Beute

Das Aufnehmen und Ablegen der Beute kostet keine Aktion, kann aber immer nur am Anfang und am Ende einer normalen Aktion erfolgen und nicht z.B. mitten in einer Bewegungsaktion. Die Beute muss zum Aufnehmen in Basenkontakt sein, bzw. in Basenkontakt abgelegt werden.

4.2.3 Nahkampf

Ist eine Figur in Basenkontakt mit einer anderen Figur, dann kann sie als Aktion einen Nahkampf ausführen. Dazu würfelt der Angreifer mit dem in seinem Profil unter Nahkampf angegebenen Würfel. Der angegriffene Spieler würfelt mit dem Würfel, der in seinem Profil unter Verteidigung angegeben ist. Wenn das Ergebnis des Angreifers größer ist als das Ergebnis des angegriffenen Spielers, dann wird der Verteidiger zurück auf eine Startposition gestellt (er hat dann den Zustand „am Start“ - s.o.). In allen anderen Fällen war der Angriff nicht erfolgreich und die Figuren bleiben in Basenkontakt stehen.

4.2.4 Fernkampf

Einige der Figuren haben in ihrem Profil unter Fernkampf einen Würfel definiert. Diese Figuren können als Aktion einen Fernkampf durchführen. Fernkampfangriffe können nur auf Figuren auf der eigenen Insel und den Nachbarinseln, bzw. auf den Brücken dazwischen durchgeführt werden. Befindet sich der Schütze auf einer Brücke, dann kann er nur Ziele auf der Brücke und den beiden damit verbundenen Inseln angreifen. Sobald eine Figur zu mehr als einem Drittel sichtbar ist, kann sie beschossen werden. Der Fernkampf wird wie der Nahkampf ausgeführt, nur das hier vom Angreifer der Würfel für Fernkampf, bzw. vom angegriffenen Spieler der Würfel für Ausweichen verwendet wird.

4.2.5 Plündern

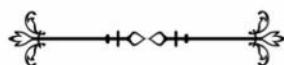
Ein Spieler kann ein aufgenommenes Stück Fracht auch plündern anstatt es zum Ablageort zu bringen. Er bekommt dafür kein Gold mehr, kann gefundene Ausrüstung im Spiel zu seinem Vorteil nutzen(s. Tabelle „ Beute“ - Geplünderte Fracht).

4.2.6 Hexenwerk

Mit Hexenwerk ist die Benutzung aller Arten von Ausrüstung gemeint, die nicht direkt als Waffe oder Rüstung eingesetzt wird. Zu Beginn des Spiels erhält jede Spielfigur eine „Babylonische Kerze“. Diese kann einmalig benutzt werden, um mit der Figur zu jedem beliebigen Punkt auf dem Spielfeld zu springen. Um eine Sprung auszuführen platziert der Spieler den Marker am gewünschten Zielort und zieht dann eine Spielkarte. Anhand der Karte werden dann auf der Tabelle „Babylonische Kerzen“ der Erfolg bzw. die Auswirkungen des Sprunges ermittelt. Es wird dabei zwischen Einzel- und Gruppensprüngen unterschieden. Sollte sich die springende Figur mit anderen Figuren in Basenkontakt befinden, dann werden diese Figuren mitgerissen und es werden entsprechend die Auswirkungen, die unter der gezogenen Karte bei „Gruppensprung“ in der Tabelle stehen, wirksam.

4.2.7 Abliefern der Beute

Das Abliefern der Beute kostet keine Aktion, kann aber immer nur am Anfang und am Ende einer normalen Aktion erfolgen und nicht z.B. mitten in einer Bewegungsaktion. Die Beute kann nur abgeliefert werden, wenn die Figur in Basenkontakt mit dem Runenstein an der alten Mine ist.



5 Optionale Regeln

Durch die folgenden, optionalen Regeln kann die Komplexität des Spiels gesteigert werden. Die Regeln können einzeln, je nach Vorliebe der Spieler angewendet werden.

5.1 Spieldauer

Die Spieldauer von 4 Runden hat sich für ein Einführungsspiel bewährt. Um alle Funktionen des Spiels auszunutzen (z.B. die Auswirkung von zusätzlicher Ausrüstung durch das Plündern der Beute) kann die Rundenanzahl auch erhöht werden. Entweder einigen sich die Spieler auf eine feste Rundenzahl oder werfen ab einer bestimmten Runde einen Würfel um zu bestimmen, ob eine weitere Runde gespielt wird.

Beispiel: Nach der 4. Runde wird ein W6 geworfen. Bei einer 6 endet das Spiel, ansonsten geht es einer Runde weiter. Nach der dieser Runde wird wieder ein W6 geworfen. Nun würde das Spiel bei einer 5+ enden...

5.2 Handel

Die Spieler können sich, als eine Aktion während der Aktivierung, Ausrüstung für ihre aktive Spielfigur kaufen. Dazu können sie erhaltenes Gold gegen entsprechende Ausrüstung eintauschen. Eine entsprechende Warenliste mit Preisen ist vor dem Spiel zu erstellen.

5.3 Fernkampf

5.3.1 Deckung

Sobald eine Figur zu mehr als einem Drittel sichtbar ist, kann sie beschossen werden. Ist eine Figur zu mehr als einem Drittel, aber zu weniger als zwei Dritteln zu sehen, dann erhält sie einen Bonus von +2 auf ihr Ergebnis beim Ausweichen.

5.3.2 Munition

Jeder Fernkämpfer hat nur eine begrenzte Menge an Munition zur Verfügung. Diese sollte auf die Spieldauer abgestimmt sein und muss von den Spielern vor dem Spiel abgesprochen werden.

Über das Plündern von Fracht (s. 4.2.5) oder eine Art von Kaufsystem (s. 5.2) könnte eine Art von Nachschub organisiert werden. Dazu müssen die entsprechenden Listen angepasst werden.

5.3.3 Schießen im Nahkampf

Befindet sich der Fernkämpfer mit seinem Ziel in Basenkontakt, dann kann das Ziel auswählen, ob es seinen Würfel für Ausweichen oder Verteidigen nutzt.

5.3.4 Schießen in den Nahkampf

Befindet sich das Ziel in Basenkontakt mit anderen Spielfiguren, dann bekommt der Fernkämpfer einen Bonus von +1 auf sein Würfelergebnis, da das Ziel durch die Figur in der Nähe abgelenkt ist.

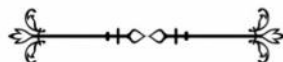
Trifft der Angriff das anvisierte Ziel nicht, dann müssen die Spielfiguren, die mit dem Ziel in Basenkontakt ist ebenfalls ausweichen. Werden so mehrere Treffer erzielt, dann nimmt nur die Spielfigur mit dem kleinsten Würfelergebnis den Schaden.

5.4 Unterstützung im Nahkampf

Für jede zusätzliche eigene Spielfigur in Basenkontakt mit dem Ziel erhält der Angreifer einen Bonus von +1 auf sein Würfelergebnis.

5.5 Moraltests gegen Ende des Spiels

Zwei Runden vor Spielende sind keine Moraltests mehr erforderlich um „ins Spiel“ zu kommen.



6 Anhang

6.1 Runen

ƿ	ᚋ	ᚥ	ᚠ	ᚱ	◀	×
Fehu	Uruz	Thurisaz	Ansuz	Raidho	Kenaz	Gebo
f	u	th	a	r	k	g

6.2 Beute



Geplünderte Fracht

Ass	Kein Gold, kein Silber, nur ein paar alte Socken...
König	Eine „Babylonische Kerze“
Dame	Das „Schwert der Pracht“ – Ab sofort kannst Du im Nahkampf einen W10 würfeln
Bube	Ein W6 – Weise den Würfel einer Eigenschaft Deiner Wahl zu (außer Geschwindigkeit) und nutze ihn ab sofort für die entsprechenden Proben.
10	Bücher, Bücher und noch mehr Bücher – Wenn man doch nur Lesen könnte...
9	Magischer Spiegel – Dein Spiegelbild entwickelt kurzzeitig ein Eigenleben. Leg Deine Initiativkarte mit der Bildseite nach oben unter den Stapel und führe eine zweite Aktivierung in dieser Runde aus, sobald sie „gezogen“ wird. Bei dieser Aktivierung hast Du dann 3 Aktionen!
8	Eine „Babylonische Kerze“
7	Federboas und Ledermasken – Wer's tragen kann...
6	Eine Kiste Rum – Bei Moraltests wirft Du ab jetzt einen W12
5	Die Rüstung des „Schwarzen Ritters“ – Ab sofort darfst Du zur Verteidigung im Nahkampf einen W8 würfeln.
4	Ein goldener Nachttopf – Ziehe eine Schatzmarke.
3	Die „Maske des Meisters“ und der „Plan des Schicksals – Sehr nützlich im „Wald ohne Wiederkehr“, aber leider nicht hier...
2	Eine „Babylonische Kerze“



Geplünderte Fracht

Ass	Das „Schwert der Rache“ – Ab sofort greifst Du im Nahkampf mit einem W12 an. Aber Achtung: Bei einer 1,2 oder 3 schlägt der Angriff automatisch fehl. Das Schwert wendet sich gegen Dich und Du gehst's zurück auf Start!
König	Rot lackierte Rennsandalen – Deine Bewegung erhöht sich auf 5.
Dame	Eine „Babylonische Kerze“
Bube	Eine „Babylonische Kerze“
10	Gebrauchte Unterwäsche – Bäääh!
9	Magischer Spiegel – Dein Spiegelbild entwickelt kurzzeitig ein Eigenleben. Leg Deine Initiativkarte mit der Bildseite nach oben unter den Stapel und führe eine zweite Aktivierung in dieser Runde aus, sobald sie „gezogen“ wird. Bei dieser Aktivierung hast Du dann 3 Aktionen!
8	Eine kleine goldene Statue – Ziehe eine Schatzmarke.
7	Eine silberne Brosche – Ziehe eine Schatzmarke.
6	Eine gespannte Schlagfalle – Deine Geschwindigkeit beträgt ab sofort 3! Gemein!
5	Eine „Babylonische Kerze“
4	Bücher, Bücher und noch mehr Bücher – Wenn man doch nur Lesen könnte...
3	Ein Paar Ohrringe – Ziehe eine Schatzmarke.
2	Eine „Babylonische Kerze“

6.2 Beute



Geplünderte Fracht	
Ass	Ein W4 - Weise den Würfel einer Eigenschaft Deiner Wahl zu (außer Geschwindigkeit) und nutze ihn ab sofort für die entsprechenden Proben.
König	Eine Schatzkarte. Du kannst entweder eine Schatzmarke ziehen und an einem zufällig bestimmten Runenstein wieder „an den Start“ gehen oder Du ziehst keine Schatzmarke und bleibst im Spiel. Deine Entscheidung...
Dame	Eine „Babylonische Kerze“
Äube	Ein Holzschild. Mit Eisen beschlagen. Ab sofort darfst Du zur Verteidigung im Nahkampf einen W8 würfeln.
10	Eine „Babylonische Kerze“
9	Ein goldener Ring - Ziehe eine Schatzmarke.
8	Eine Kiste Eisenkugeln - Sei froh, dass Du die nicht bis zur Mine schleppen musst...
7	Eine leere Kiste - Wer verschickt den so etwas? Im Kistenboden entdeckst Du ein Geheimfach mit einem Beutel voller Diamanten. Nicht schlecht. Ziehe zwei Schatzmarken.
6	Ein W10 - Weise den Würfel einer Eigenschaft Deiner Wahl zu (außer Geschwindigkeit) und nutze ihn ab sofort für die entsprechenden Proben.
5	Ein Sack Getreide. Herausragende Qualität. Leider ist die nächste Mühle zu weit weg...
4	Eine „Babylonische Kerze“
3	Ein Satz Wurfmesser - Ab sofort kannst Du Fernkampfangriffe mit einem W6 ausführen
2	Wurst, Käse, Brot und Bier - Herrlich. Aber: So vollgestopft wie Du jetzt bist, musst Du bei Proben auf Ausweichen ab sofort einen W4 würfeln



Geplünderte Fracht	
Ass	Ein Satz Wurfäxte - Ab sofort kannst Du Fernkampfangriffe mit einem W8 ausführen
König	Du hättest die Truhe besser nicht aufgemacht. Dann hättest Du die Falle mit dem Giftpfel nicht ausgelöst und wärst noch „im Spiel“. Kehre an einen zufällig bestimmten Runenstein zurück „an den Start“.
Dame	Kein Gold, kein Silber, nur ein paar alte Socken...
Äube	Eine Ladung Handtaschen. Frisch aus der Ledermanufaktur. Leider leer.
10	Eine „Babylonische Kerze“
9	Ein W8 - Weise den Würfel einer Eigenschaft Deiner Wahl zu (außer Geschwindigkeit) und nutze ihn ab sofort für die entsprechenden Proben.
8	Eine Kiste Gin - Bei Moraltests wirft Du ab jetzt einen W10
7	Du weißt nicht, was in der Flasche war, die Du da eben getrunken hast, aber Du könntest die ganze Welt umarmen. Zieh eine Schatzmarke und schenke sie einem Deiner Mitspieler.
6	Magischer Spiegel - Dein Spiegelbild entwickelt kurzzeitig ein Eigenleben. Leg Deine Initiativkarte mit der Bildseite nach oben unter den Stapel und führe eine zweite Aktivierung in dieser Runde aus, sobald sie „gezogen“ wird. Bei dieser Aktivierung hast Du dann 3 Aktionen!
5	Mutter Rat-Zinsky's Kochbuch: „Wohlschmeckende Rezepturen zur Bereytung allerley Sumpfgeters“...
4	Ein W4 - Weise den Würfel einer Eigenschaft Deiner Wahl zu (außer Geschwindigkeit) und nutze ihn ab sofort für die entsprechenden Proben.
3	Eine „Babylonische Kerze“
2	Ein schwerer Kriegshammer - ab sofort kannst Du im Nahkampf einen W8 würfeln

6.3 Babylonische Kerzen



	Einzelsprung	Gruppensprung		Einzelsprung	Gruppensprung
Aiss	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Auch eine Kerze kann man verwirren. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.		Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Wenn alle ihr eigenes Ziel vor Augen haben, dann wird das auch nichts. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
König	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.		Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
Dame	Da warst Du wohl nicht konzentriert genug. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ein Knall und Ihr seid alle nicht mehr "im Spiel", sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein wieder "am Start". So ein Pech...		Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ein wenig flimmert die Luft, aber es gibt keinen Sprung. Haben "Babylonische Kerzen" eine Maximalanzahl bei Gruppenreisen?
Wübe	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.		Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
10	Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.		Da wolltest Du doch gar nicht hin! Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein. Wer wollte nochmal dahin?
9	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.		Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
8	Der Sprung endet katastrophal. Du bist nicht mehr "im Spiel", sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein "am Start".	Ein Knall und Ihr befindet Euch an einem zufällig bestimmten Runenstein "am Start"... Und nicht mehr "im Spiel"... So ein Pech...		Der Sprung endet katastrophal. Du gehst an einem zufällig bestimmten Runenstein wieder "an den Start".	Ein Knall und Ihr befindet Euch an einem zufällig bestimmten Runenstein "am Start"... Und nicht mehr "im Spiel"... So ein Pech...
7	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ein Knall und Ihr befindet Euch an einem zufällig bestimmten Runenstein "am Start"... Und nicht mehr "im Spiel"... So ein Pech...		Da warst Du wohl nicht konzentriert genug auf Dein Ziel. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ein Knall und Ihr befindet Euch an einem zufällig bestimmten Runenstein "am Start"... Und nicht mehr "im Spiel"... So ein Pech...
6	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.		Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
5	Da warst Du wohl nicht konzentriert. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ein wenig flimmert die Luft, aber es gibt keinen Sprung. Haben "Babylonische Kerzen" eine Maximalanzahl bei Gruppenreisen?		Kein Sprung. Da hat man Dir wohl eine gefälschte "Babylonische Kerze" angedreht...	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
4	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.		Der Sprung endet katastrophal. Du gehst an einem zufällig bestimmten Runenstein wieder "an den Start".	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
3	Der Sprung endet katastrophal. Du gehst an einem zufällig bestimmten Runenstein wieder "an den Start".	Wenn alle ihr eigenes Ziel vor Augen haben, dann wird das auch nichts. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.		Der Sprung verfehlt sein Ziel. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ein Knall und Ihr befindet Euch an einem zufällig bestimmten Runenstein "am Start"... Und nicht mehr "im Spiel"... So ein Pech...
2	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.		Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.

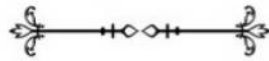
6.3 Babylonische Kerzen



Einzelsprung		Gruppensprung
Ass	Kein Sprung. Da hat man Dir wohl eine gefälschte „Babylonische Kerze“ angedreht...	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
König	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
Dame	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Ein Knall und Ihr befindet Euch an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“... Und nicht mehr „im Spiel“... So ein Pech...
Bube	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
10	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
9	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
8	Der Sprung endet katastrophal. Du bist nicht mehr „im Spiel“, sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“.	Der Sprung endet katastrophal. Ihr seid nicht mehr „im Spiel“, sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“.
7	Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Der Sprung endet katastrophal. Ihr seid nicht mehr „im Spiel“, sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“.
6	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
5	Der Sprung endet katastrophal. Du gehst an einem zufällig bestimmten Runenstein wieder „an den Start“.	Ein wenig flimmert die Luft, aber es gibt keinen Sprung. Haben „Babylonische Kerzen“ eine Maximalanzahl bei Gruppenreisen?
4	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
3	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
2	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Wenn alle ihr eigenes Ziel vor Augen haben, dann wird das auch nichts. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.

Einzelsprung		Gruppensprung
Ass	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Wenn alle ihr eigenes Ziel vor Augen haben, dann wird das auch nichts. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
König	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
Dame	Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Auch eine Kerze kann man verwirren. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein. Wer wollte nochmal dahin?
Bube	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
10	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Auch eine Kerze kann man verwirren. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein. Wer wollte nochmal dahin?
9	Konzentration war das Zauberwort beim Sprung. Du landest an einem zufällig bestimmten Runenstein.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
8	Der Sprung endet katastrophal. Du bist nicht mehr „im Spiel“, sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“.	Der Sprung endet katastrophal. Ihr seid nicht mehr „im Spiel“, sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“.
7	Der Sprung endet katastrophal. Du gehst an einem zufällig bestimmten Runenstein wieder „an den Start“.	Der Sprung endet katastrophal. Ihr seid nicht mehr „im Spiel“, sondern an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“.
6	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
5	Kein Sprung. Da hat man Dir wohl eine gefälschte „Babylonische Kerze“ angedreht...	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
4	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung verfehlt sein Ziel. Ihr landet an einem zufällig bestimmten Runenstein.
3	Der Sprung gelingt ohne Probleme.	Der Sprung gelingt ohne Probleme.
2	Kein Sprung. Da hat man Dir wohl eine gefälschte „Babylonische Kerze“ angedreht...	Ein Knall und Ihr befindet Euch an einem zufällig bestimmten Runenstein „am Start“... Und nicht mehr „im Spiel“... So ein Pech...

Rescue Rangers



Gadget Hackwrench



Monterey Jack



Dale



Chip



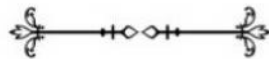
Moral / Morale	W10
Bewegung / Move	4
Nahkampf / Melee	W8
Fernkampf / Shooting	-
Verteidigung / Defence	W8
Ausweichen / Dodge	W6

Moral / Morale	W6
Bewegung / Move	3
Nahkampf / Melee	W10
Fernkampf / Shooting	-
Verteidigung / Defence	W8
Ausweichen / Dodge	W4

Moral / Morale	W8
Bewegung / Move	4
Nahkampf / Melee	W4
Fernkampf / Shooting	W8
Verteidigung / Defence	W6
Ausweichen / Dodge	W8

Moral / Morale	W4
Bewegung / Move	5
Nahkampf / Melee	W6
Fernkampf / Shooting	-
Verteidigung / Defence	W4
Ausweichen / Dodge	W10

International Rescue



Jeff Tracy



Scott Tracy



Penelope Creighton-Ward



Kyrano



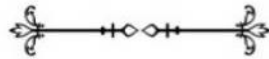
Moral / Morale	W10
Bewegung / Move	4
Nahkampf / Melee	W8
Fernkampf / Shooting	-
Verteidigung / Defence	W8
Ausweichen / Dodge	W6

Moral / Morale	W6
Bewegung / Move	3
Nahkampf / Melee	W10
Fernkampf / Shooting	-
Verteidigung / Defence	W8
Ausweichen / Dodge	W4

Moral / Morale	W8
Bewegung / Move	4
Nahkampf / Melee	W4
Fernkampf / Shooting	W8
Verteidigung / Defence	W6
Ausweichen / Dodge	W8

Moral / Morale	W4
Bewegung / Move	5
Nahkampf / Melee	W6
Fernkampf / Shooting	-
Verteidigung / Defence	W4
Ausweichen / Dodge	W10

The Expendables



Barney „The Schizo“ Ross



Lee Christmas



Gunnar Jensen



Din Dang



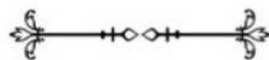
Moral Morale	W10
Bewegung Move	4
Nahkampf Melee	W8
Fernkampf Shooting	-
Verteidigung Defence	W8
Ausweichen Dodge	W6

Moral Morale	W6
Bewegung Move	3
Nahkampf Melee	W10
Fernkampf Shooting	-
Verteidigung Defence	W8
Ausweichen Dodge	W4

Moral Morale	W8
Bewegung Move	4
Nahkampf Melee	W4
Fernkampf Shooting	W8
Verteidigung Defence	W6
Ausweichen Dodge	W8

Moral Morale	W4
Bewegung Move	5
Nahkampf Melee	W6
Fernkampf Shooting	-
Verteidigung Defence	W4
Ausweichen Dodge	W10

The A-Team



John „Hannibal“ Smith



Bosco „B. A.“ Baracus



Templeton „Face“ Peck



H. M. Murdock



Moral Morale	W10
Bewegung Move	4
Nahkampf Melee	W8
Fernkampf Shooting	-
Verteidigung Defence	W8
Ausweichen Dodge	W6

Moral Morale	W6
Bewegung Move	3
Nahkampf Melee	W10
Fernkampf Shooting	-
Verteidigung Defence	W8
Ausweichen Dodge	W4

Moral Morale	W8
Bewegung Move	4
Nahkampf Melee	W4
Fernkampf Shooting	W8
Verteidigung Defence	W6
Ausweichen Dodge	W8

Moral Morale	W4
Bewegung Move	5
Nahkampf Melee	W6
Fernkampf Shooting	-
Verteidigung Defence	W4
Ausweichen Dodge	W10