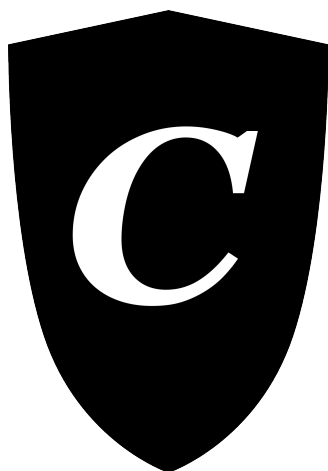


# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members



## The Club

### Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Rechtliches.....	2
Im Club.....	2
Orte im Club.....	2
Clubpolitik.....	2
Die Welt um uns.....	3
Die Charaktere.....	4
Archetypen.....	6
Erschaffung.....	7
Aufstieg.....	7
Das System.....	8
Allgemeine Proben.....	8
Kampf.....	8
Sport.....	10
Verfolgungsjagd.....	10
Das Spiel leiten.....	11
Die Abenteuer.....	11
Gegner.....	11
Charakterpunkte.....	11
Index.....	12

### VORWORT

Für mich sind die 1930er Jahre eine sehr faszinierende Zeit. Schon lange überlege ich, wie man diese am Besten in einem Rollenspiel umsetzen kann – die Jungs im FERA werden sich bestimmt an die eine oder andere, etwas seltsame Idee hierzu erinnern. Jetzt habe ich mich entschlossen, die 30er Jahre so zu präsentieren, wie sie sind. Es werden keine Märchen oder Sagen eingebaut, es gibt keine Magie oder übernatürlichen Kräfte, es ist genau unsere Welt, vor 75 Jahren! Gerade das macht den Reiz aus: Vieles, was für uns heute selbstverständlich ist, wurde damals erst erfunden, anderes noch nicht einmal erdacht. Es ist eine Welt, in der allein die Reise zu einem anderen Kontinent noch ein Abenteuer darstellt, das nur wenige begehen und von dem sie noch viele Jahre erzählen können.

Gleichzeitig stellt dieses Rollenspiel die Umsetzung einer Erkenntnis dar, welche für mich als Autor das Schreiben von Rollenspielen massiv beeinflusst: Ein gutes Rollenspiel braucht eine starke Core-Story. Damit ist ein feste Rahmenhandlung gemeint, eine Grundidee was die Charaktere in der Welt machen. In **The Club** ist die Grundidee ein Club in London, dessen Mitglieder immer wieder zu abenteuerlichen Unternehmungen in alle Welt aufbrechen, sich dabei teilweise gegenseitig Konkurrenz bieten, oft aber auch allein durch die Umstände genug gefordert sind. Die Aussicht allein, später im Club eine gute Geschichte erzählen zu können, spornt die Charaktere zu heroischen Leistungen an, wie sie im klassischen Fantasy-Rollenspiel nur durch ein aufgesetztes Heldenklischee zu erreichen sind.

Auch im Regelsystem habe ich einige Vorlieben umgesetzt, welche sich in der Zeit des Rollenspiels sowohl als Spieler, als auch als Spielleiter (SL) entwickelt haben. So finde ich die Idee einfach und klasse, dass ein Spieler um so mehr Würfel in der Hand hat, je besser sein Charakter in etwas ist. Ein fester Mindestwurf macht die Sache übersichtlich und eine "Fortune in the Middle" Methodik für Details – vor allem in Kämpfen – unterstützt eine erzählende Spielweise mit dramatischen Beschreibungen. Trotzdem bleiben taktischen Möglichkeiten und ein gewisser Realismus nicht auf der Strecke. Ich denke hier macht es die Mischung und hoffe, dass auch andere Spieler meine Zusammenstellung mögen. Als Experiment versteht sich die einheitliche Behandlung von Vorteilen, Nachteilen und anderen Besonderheiten der Charaktere in Form von Eigenschaften. Die Idee dafür eine Charakterpool zu verwenden, ist einfach und ich hoffe sie ist geeignet, das Ausspielen von positiven, wie auch negativen Eigenschaften zu motivieren und somit den Charakteren mehr Tiefe zu verleihen.

Dirk (Xiang) Hennig

<http://xiang.dirkhennig.de/>



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

## RECHTLICHES

Die erste Version dieses Rollenspiel entstand im Rahmen des 24-Stunden Wettbewerbs des Forums engagierter Rollenspiel Autoren (FERA) 2005. Die Regeln sind zum Teil ungetestet, ich hoffe sie funktionieren trotzdem. Über jedes Feedback zu diesem Rollenspiel freue ich mich.

Diese Version (1.1) eine korrigierte und erweiterte Ausführung des 24-Stunden-Rollenspiels. Es wurden Tippfehler und Formulierungen korrigiert, die Regeln an ein paar Stellen verfeinert und Bilder eingefügt. Dabei handelt es sich um Originalaufnahmen aus der Zeit des Spiels.

Eine jeweils aktuelle Version des Rollenspiels findet sich auf der unten angegebenen Homepage. Zusätzliches Material wird in der Zukunft folgen, geplant sind derzeit ein Charakterbogen, weitergehende Informationen zu der Zeit und den Club.

Dieses Rollenspiel ist Freeware, das heißt, es darf beliebig kopiert, weitergegeben und gespielt werden. Die Nutzung (auch in Auszügen) für andere Zwecke erfordert aber die Genehmigung des Autoren.

Autor: Dirk Hennig  
 Bilder: Public Domain  
 Homepage: [xiang.dirkhennig.de](http://xiang.dirkhennig.de)

## IM CLUB

*Das Stimmengewirr im Rauchersalon verstummt, als man das helle, klirrende Geräusch eines Silberlöffels hört, welcher gegen ein erhobenes Kristallglas geschlagen wird. Sir Malcome Mortimer der Dritte hat sich von seinem Platz erhoben und bittet um Gehör: Er ist ein großer Mann, mindestens 185, eher 190 cm groß und sehr stattlich. Die feine Seidenweste spannt über seinen Bauch als er mit runden Augen in den Raum schaut, tief Luft holt und mit einem kraftvollem Bass seine Ansprache beginnt: „Werte Club-Freunde. Wie ihr vielleicht schon bemerkt habt, bin ich heute in Begleitung hier im Club erschienen. Neben mir sitzt Professor Albert Humerius von der Universität Berlin. Er ist ein alter und hoch geschätzter Kamerad aus meinen Studientagen in Oxford. Darüber hinaus ist er ein angesehener, weltbekannter Biologe. Und als solcher kommt er gerade von einer Expedition in den Regenwäldern Südamerikas zurück, wo er eine höchst seltsame Begegnung machte. Doch hört selbst, was der Professor zu erzählen hat.“*

*Malcome Mortimer setzt sich und ein hagerer Mann um die 60 erhebt sich langsam vom Platz neben ihm. Seine Haare sind grau und spärlich und sein Blick scheint leer, als er anfängt zu sprechen. Seine Stimme aber ist hoch lebendig: „Ich war mit meinem Team im Amazo-*

*nasgebiet. Eigentlich untersuchten wir verschiedene Pflanzenarten. Wir machten dabei auch gute Fortschritte, als wir am Morgen des fünften Tages einen unserer einheimischen Helfer mit gerissener Kehle auffanden. Als ob ihn ein Löwe oder Tiger angefallen hätte. Es war ein grausiges Bild. Alte Sagen und Aberglauben von einem wilden, geisterhaften Raubtier im Wald machten bei den Einheimischen schnell die Runde. Sie wollten noch am selben Tag aufbrechen, aber wir wollten unsere Arbeit fortführen und konnten sie beruhigen. Es kehrte wieder Ruhe im Lager ein, wenn auch eine etwas angespannte Ruhe. Dann drei Tage später man es zu dem nächsten Zwischenfall: Eine der Nachtwachen verschwand spurlos. In genau dieser Nacht war ich aufgewacht und hatte seltsame knackende Geräusche von draußen vernommen. Als ich mit meiner Laterne raus schaute, konnte ich aber nichts Ungewöhnliches sehen und habe mich wieder zur Ruhe gelegt. Ich kann mir nicht helfen, aber ich glaube, ein furchtbares Tier verbirgt sich in diesem Wald.“ In diesem Moment springt Melcome Mortimer mit einer für seine Leibesfülle erstaunlichen Geschwindigkeit auf und ruft: „Und ich werde dieses Tier finden, fangen und nach London in den Zoo schaffen. Wer will mich begleiten?“*

Wir schreiben das Jahr 1930. London hat ca. 8 Millionen Einwohner. Ein sehr kleiner Teil von ihnen trifft sich regelmäßig in einem distinguierten Club in der Ashfield Street. Hier finden sich Aristokraten, Nobelmänner, Professoren und Abenteurer von Ruf. Der Club ist bekannt für seine Suche nach außergewöhnlicher Zerstreuung. Politische Debatten, ehrgeizige Turniere und hochgestochene Wetten sind an der Tagesordnung. Einige davon führen die Teilnehmer geradewegs in Abenteuer, welche die kühnsten Träume übersteigen...

## Orte im Club

Der Club besitzt neben dem beliebten Rauchersalon einen Speisesaal, eine große Bibliothek, einen eher einfach gehaltenen Pub, ein Spielzimmer und noch eine Reihe von kleineren Räume. Eine kleine aber feine Schar von Bediensteten kümmert sich um die Wünsche der Mitglieder und Gäste, darunter ein paar Köche von sehr gutem Ruf. Der Club verfügt weiterhin über ein paar Gästezimmer, welcher oftmals auch von angeheiterten Aristokraten benutzt werden um sich den ermüdlich langen Weg nach Hause zu sparen.

## Clubpolitik

Nicht nur in der großen Welt, auch in der kleinen Welt des Clubs geht es um Macht und Einfluss. Verschiedene Ämter müssen besetzt werden und dies führt immer wieder zu raffinierten Schachzügen durch eine Gruppen von Edelleuten im Club. Nicht jeder ist bester Freund mit den anderen Mitgliedern und so haben sich durchaus einige Fronten gebildet. Die wichtigsten Ämter sind die des Vorsitzenden, des Schatzmeisters und des Wettmeisters.

# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

## DIE WELT UM UNS

Die 30er Jahre des 20. Jahrhunderts sind wohl eins der interessantesten Jahrzehnte der Neuzeit. Nach dem ersten Weltkrieg befindet sich Europa in einem Zustand, den man fast als Frieden bezeichnen kann. Trotzdem beginnt die Aufrüstung für den zweiten Weltkrieg. In Deutschland gewinnt die NSDAP an Macht, erringt dann 1933 die Regierung und absolute Führerschaft. In Russland herrscht Stalin mit eiserner Hand. Die USA endet langsam die Zeit der „Prohibition“ (1933), welche Gangsterbossen wie Al Capone erst ihren kometenhaften Aufstieg ermöglichte. Dieser hat zusammen mit Bugs Maron das Verbrechen in Chicago fest unter Kontrolle.



Prohibition in Chicago



LZ127 „Graf Zeppelin“

New York hat gerade erst 1925 London als größte Stadt der Welt abgelöst. Jetzt erreicht der Schiffsverkehr über den Atlantik seinen Höhepunkt. Gleichzeitig nimmt 1930 mit der Graf Zeppelin ein deutsches Luftschiff den interkontinentalen Personenverkehr auf. Erst 1936 wird die wesentlich größere Hindenburg in den Dienst gestellt und beendet 1937 mit ihrem Unglück bei der Landung in Lakehurst effektiv die zivile Luftschiffahrt. 1930 ist auch der Jungfernflug der Junkers Ju 52, welche als zuverlässiges Passagierflugzeug Weltruhm erlangen wird. Auf den Festland verbinden Zugstrecken die Städte.

In den Großstädten gibt es einen Mix von Verkehrsmitteln: London, Budapest, Glasgow, Paris, New York, Boston, Chicago, Buenos Aires, Berlin, Hamburg, Madrid, Barcelona, Tokyo und später auch Osaka (1933) und Moskau (1935) haben eine Metro. Daneben finden sich auf den Straßen von London eine Vielzahl von Taxis, die meisten mit modernen Motorwagen, daneben aber auch noch einige der klassischen Kutschen. Und überall ist das Fahrrad, inzwischen mit den ersten Dreigangschaltungen, zu sehen, der Radsport auf der Bahn und in anderen Rennen ist als Unterhaltung beliebt, daneben kommen Autorennen zunehmend in Mode. Max Schmeling wird 1930 Box-Weltmeister und das Pergamonmuseum wird in Berlin eröffnet.

In Indien ruft Mahatma Gandhi mit dem „Salzmarsch“ zum zivilen Ungehorsam gegen die britischen Kolonialherren auf. In China baut Mao Zedong den Kommunismus gegen die herrschenden Kuomintang auf, 1935 beginnt der „Lange Marsch“. Gleichzeitig nimmt das japanische Kaiserreich auf dem asiatischen Kontinent Länder in Besitz, 1931 wird Nordost-China besetzt und 1932 die abhängige Mandschurei gegründet. Afrika ist weitgehend Kolonialbesitz der Briten und Franzosen. Ebenfalls 1930 wird in deutschen Kinos die Wochenschau als Tonfilm eingeführt. Ansonsten ist das Radio das moderne Informations- und Unterhaltungsgerät der Zeit. Gerade in London sind natürlich auch die großen Zeitungen sehr gefragt.

Es ist die Zeit der Weltwirtschaftskrise. Nach dem Börsencrash am „Schwarzen Donnerstag“ (1929) steigt die Arbeitslosigkeit raketentartig und es kommt in manchen Ländern zu einer Deflation. 1936 beginnt der Spanische Bürgerkrieg, 1939 der zweite Weltkrieg in Europa.

Als Mann von Welt trägt man Anzug als Einreihler oder Zweireihler, gerne mit Mantel und Hut. Die Dame trägt Kleider und Röcke, immer das Knie bedeckend, teilweise mit gepolsterten Schultern, dazu Pumps und darüber natürlich auch gerne einen Mantel und Hut. Aber auch erste Hosenanzüge sind chic. Die Bademode hält sich bedeckt, sowohl bei Männern, als auch bei Frauen ist der Torso üblicherweise komplett bedeckt. Der moderne Tanz der Zeit ist der Swing, welche vielerorts die Jazzlokale der zwanziger Jahre ablöst.



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

---

## DIE CHARAKTERE

Charaktere sind der wichtigste Bestandteil des Rollenspiels. Im Regelwerk von **The Club** dienen Attribute, Fertigkeiten, Eigenschaften und Gimmicks dazu, die Charaktere zu beschreiben und einzigartig zu machen.

### Attribute

Die grundlegenden Fähigkeiten eines Charakters werden durch seine Attribute beschrieben. Sie haben einen Wertebereich von 1 bis 4, wobei 1 sehr schlecht und 4 extrem gut darstellt. Ein absolut durchschnittlicher Mensch hätte alle Attribute auf 2.

**Masse** - Die Körpermasse des Charakters bestimmt, wie viel Schaden er einstecken kann, macht ihn langsam und ergibt zusammen mit seiner Kraft die Wucht von Nahkampfgriffen.

**Schnelligkeit** - Wie schnell sich der Charakter bewegen kann ist im Kampf, aber auch in anderen Situationen von Interesse.

**Kraft** - Die reine Körperkraft des Charakters ist immer dann gefragt, wenn schwere Gewichte zu heben sind oder eine Tür auf gehobelt werden soll.

**Präzision** - Wie genau ein Charakter seinen Körper bewegen kann ist zwar auch bei der Artistik wichtig, vor allem aber bei handwerklichen Fertigkeiten.

**Intuition** - Die Eingebung, die Wahrnehmung von unterschwelligen Informationen und ein gutes Maß Bauchgefühl, das sind Dinge, die einem Charakter in manchen Situationen helfen können, auch ohne alle Fakten die richtige Entscheidung zu fällen.

**Logik** - Die rein intellektuellen Fähigkeiten eines Charakters helfen ihm beim Lösen von kniffligen Denkaufgaben, in der Wissenschaft und der Ingenieurskunst.

**Ruhe** - Eine selbstbewußte und ruhige Ausstrahlung, über den Dingen zu stehen und mit kühlen Kopf nachdenken zu können, das hat schon in so mancher Situation geholfen.

**Beredsamkeit** - Mit anderen Menschen erfolgreich plaudern zu können, eine Rede zu halten, welche die Hörer mitreißt, das sind besondere Fähigkeiten, die nicht jeder hat.

**Willen** - Die Zähne zusammenbeißen und die Sachen durchziehen, Ablenkung ignorieren, Schmerzen aushalten, ein starker Willen kann einen an das gewünschte Ziel bringen.

**Glück** - Manche Menschen brauchen sich nicht anzustrengen – ihnen Fallen die Sachen einfach in den Schoß.

Die Attribute sind in Paaren zusammengefasst. Die beiden Bestandteile eines Attributpaares stehen sich gegenüber, kein Charakter kann beide Attribute eines Paares perfekt erfüllen: Die Summe der beiden Attribute eines Paares kann daher maximal 6 betragen.

Masse – Schnelligkeit

Kraft – Präzision

Intuition – Logik

Ruhe – Beredsamkeit

Willen – Glück

## Fertigkeiten

Die vom Charakter erlernten Fertigkeiten werden ebenfalls mit Werte von 1 bis 4 beschrieben. Zusätzlich taucht hier noch der Wert 0 für Fertigkeiten, auf, in welchen der Charakter noch keine Übung hat. Die folgende Liste gibt einen groben Überblick darüber, was üblicherweise an Fertigkeiten gefragt sein könnte und wie viel mit einer Fertigkeit abgedeckt wird. Für spezielle Charaktere kann es sinnvoll sei zusätzliche Fertigkeit zu definieren, hier müssen Spieler und SL zusammenarbeiten.

Kampffertigkeiten:

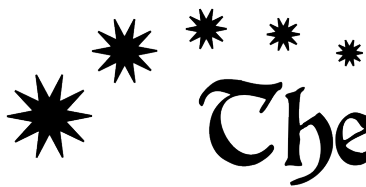
- Nahkampf
- Fechten
- Schußwaffen
- Wurfaffen

Technische Fertigkeiten:

- Autofahren
- Flugzeug
- Schifffahrt
- Segeln
- Mechanik
- Medizin

Soziale Fertigkeiten:

- Verhandeln
- Verführen
- Menschenführung (auch Einschüchtern)
- Vortragen
- Schauspielern
- Tierhandling



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

## Wissensfertigkeiten

- Geschichte
- Weltenkunde
- Biologie und Zoologie
- Physik und Chemie

## Sportliche Fertigkeiten:

- Leichtathletik
- Schwerathletik
- Reiten
- Schwimmen

## Sprachen

Sprachen sind prinzipiell Fertigkeiten, jedoch verzichtet **The Club** der Einfachheit halber, diese mit detaillierten Werten zu versehen. Sie können auch wesentlich leichter erlernt werden. Für den Charakter gibt es nur die simple Angabe, welche Sprachen er beherrscht. Alle Charaktere können ausreichend Englisch um einfach Unterhaltungen zu führen und auch ihre Probleme und Anliegen deutlich zu machen.

## Eigenschaften

Jeder Charakter hat besondere Eigenschaften, die ihn von anderen Charakteren unterscheiden und zu einem Individuum machen. Dies können sowohl schlechte, als auch positive Dinge sein, die den Charakter definieren.

Einige typische Eigenschaften sind hier aufgelistet. Es ist aber immer eine gute Idee, spezielle, neue Eigenschaften für den eigenen Charaktere zusammen mit dem SL zu finden.

**Starrsinn** - Der Charakter hält an einer einmal gefällten Entscheidung fest. Es ist sehr schwer, ihn von einem anderen Weg zu überzeugen.

**Leichtsinn** - Der Charakter denkt nicht lange, bevor er in Aktion tritt. Er handelt schnell und unüberlegt, wodurch er sein Leben und das anderer häufig in Gefahr bringt.

**Geiz** - Der Charakter gibt ungerne Geld aus, er versucht im Gegenteil so viel Geld zusammenzuhalten, wie es geht.

**Lüsternheit** - Der Charakter ist geradezu besessen von Sex. Auch in Situationen in denen es unangebracht ist, wandern seine Gedanken ab und kreisen nur um das eine.

**Schwerhörigkeit** - Der Charakter kann extrem schlecht hören und bekommt viele Informationen dadurch nicht mit.

**Blindheit** - Der Charakter ist blind und auf sein Gehör, seine Nase und seinen Tastsinn zur Wahrnehmung der Umwelt angewiesen. Er benötigt einen Blindenstock oder Blindenhund um sich in der Umwelt zu-

rechtzufinden und ist trotzdem oftmals auf die Hilfe anderer angewiesen.

**Höhenangst** - Der Charakter hat Angst vor großen Höhen und Abgründen. Ihm wird dann schwindelig und unwohl, was ihn bis zur Handlungsunfähigkeit lähmen kann.

**Arachnophobie** - Die Angst vor Spinnen ist eine weit verbreitete Phobie. Der Charakter wird hysterisch oder erstarrt, wenn er mit einer Spinne konfrontiert wird. In den meisten Fällen wird er versuchen zu flüchten und somit der „Gefahr“ zu entkommen. Auch andere Phobien eignen sich gut als Eigenschaften.

**Geldgier** - Der Charakter strebt nach Wohlstand und finanziellem Reichtum. Er unternimmt keine Aktionen, die ihm nicht einen monetären Gewinn versprechen.

**Mission** - Der Charakter hat eine Botschaft, welche er den Menschen vermitteln will. Dies kann eine religiöse Überzeugung, die Emanzipation oder auch eine politische Einstellung sein. Entscheidend ist, dass der Charakter keine günstige Gelegenheit auslässt, seine Anschauung anderen aufzudrängen.

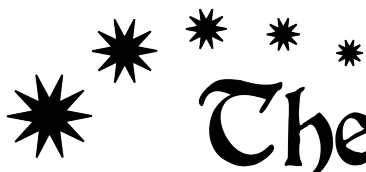
**Verliebtheit** - Der Charakter ist verliebt und wird durch alles motiviert, was dieser Liebe förderlich sein könnte und schreckt vor allem zurück, was ihr schaden könnte. Insbesondere wird er alles unternehmen um der geliebte Person zu helfen oder sie zu schützen.

**Loyalität** - Der Charakter steht loyal hinter dem König, seinem Arbeitgeber, seiner Partei oder einer bestimmten Idee und wird diese wenn es geht unterstützen und auf keinen Fall etwas unternehmen, was ihr schaden könnte.

## Gadgets

Unter dieser Überschrift sammeln sich besondere Ausrüstungsgegenstände, die auch unter noblen Menschen nicht unbedingt üblich sind. Dies könnte zum Beispiel eine Maschinenpistole, ein Polizeiausweis, ein Privatflugzeug oder auch ein Stockdegen sein. Es lassen sich sicherlich jede Menge weitere finden und ein speziell für ein Charakter erdachtes Gadget hat einen besonderen Wert. Bei der Charaktererschaffung kann „erkauft“ werden, dass ein Charakter ein Gadget exklusiv hat. Dies bedeutet dann, dass kein anderer Charakter das gleiche Gadget in seinen Besitz bringen darf. Auf diese Weise bleibt auch bei längerem Spiel jeder Charakter in seiner Ausrüstung einzigartig.

- Fotoausrüstung
- Medizinkoffer
- Motorjacht
- Maschinenpistole
- Polizeiausweis



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

- Privatflugzeug
- Segelboot
- Stockdegen
- Wurfbowler

## Archetypen

Natürliche kann **The Club** mit einer Vielzahl von Charakteren gespielt werden. Eine Reihe von beispielhaften Typen sind im Folgenden aufgeführt. Sie stellen spielbare Klischees dar, können aber mit etwas Feintuning durch den Spieler zu interessanten und einzigartigen Charaktere werden.

### Der Aristokrat

Der typische britische Aristokrat ist ein Gentleman mit Würde und Verstand. Er weiß das Leben zu nehmen, sei es auf seinem Landsitz oder in der Stadt, beim Pferderennen oder Polo. Angetrieben wird der Aristokrat von der Suche nach möglichst ungewöhnlicher Unterhaltung, nach Abenteuern von denen er im Club erzählen kann.

Passende Fertigkeiten: Fechten, Autofahren, Segeln, Vortragen, Weltkunde, Reiten

Passende Eigenschaften: Stil, Gute Verbindungen

Passende Gimmicks: Stockdegen

### Der Lebemann

Auch der Lebemann ist häufig von adligem Blut. Anders als der Aristokrat führt er aber kein Leben von vornehmer Zurückhaltung, sondern stürzt sich Hals über Kopf ins Vergnügen, verprasst das Geld und ist allem Schönen und außergewöhnlichem zugeneigt, vor allem natürlich der Damenwelt.

Passende Fertigkeiten: Nahkampf, Verführen, Flugzeuge, Weltkunde, Leichtathletik

Passende Eigenschaften: Schürzenjäger, Lüsterheit, Spielsucht

Passende Gimmicks: Segelboot, Privatflugzeug

### Der Unternehmer

Als Junge aus einfachem Hause hat sich der Unternehmer nach oben gearbeitet und wird jetzt von den noblen Herren wie einer von ihnen behandelt. Doch er weiß um die Unterschiede und diese zeigen sich immer mal wieder, wenn es darum geht, etwas anzupacken und aktiv zu werden. Statt langen Debatten zählt bei dem Unternehmer allein die Tat und noch mehr das Ergebnis.

Passende Fertigkeiten: Schußwaffen, Verhandeln, Menschenführung

Passende Eigenschaften: Skrupellosigkeit, Geldgier

Passende Gimmicks: Privatflugzeug

### Der Professor

Obwohl sein Einkommen bei weitem nicht mit dem der Aristokraten oder Unternehmer mithalten kann, wird der Professor doch gerne in den Clubrunden aufgenommen. Er ist ein Mann, der nicht nur großes Fachwissen aufweist, sondern auch über einen scharfen Verstand verfügt und sich darauf versteht, die Geheimnisse der Wissenschaft in interessante Worte zu verpacken.

Passende Fertigkeiten: Vortragen, Biologie & Zoologie oder Physik & Chemie oder Geschichte

Passende Eigenschaften: Neugier, Starrsinn

Passende Gimmicks: Schlaues Nachschlagewerk

### Der Offizier

Auch der Dienst in der Armee kann eine noble Tätigkeit sein und wird in der Tat von vielen blaublütigen Ehrenmännern ausgeübt. Natürlich muss ein Offizier im Dienst in erster Linie seine Männer führen können. In seiner Freizeit kann er aber noch ganz andere Qualitäten aufweisen.

Passende Fertigkeiten: Nahkampf, Schußwaffen, Leichtathletik, Menschenführung

Passende Eigenschaften: Loyalität

Passende Gimmicks: Maschinenpistole

### Der Butler

Obwohl er kein Mitglied im Club ist, wird der Butler dort doch oft gesehen, wenn er seinen Arbeitgeber begleitet. Natürlich hält er sich immer stilvoll im Hintergrund. Doch lassen wir uns nicht täuschen: Unterwegs in einem Abenteuer ist es oftmals der Butler an dem die wichtigen Aufgaben hängenbleiben und der mit speziellen, oftmals bisher unbekannt Fähigkeiten, die edle Gesellschaft rettet. Manchmal ist er gleichzeitig auch als Chauffeur tätig und hat somit auf Reisen alle Hände voll zu tun.

Passende Fertigkeiten: Autofahren, Medizin, Verhandeln, Schwimmen

Passende Eigenschaften: Verschwiegenheit

Passende Gimmicks: Wurfbowler



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

---

## Der Arzt

Immer eine interessante Begleitung auf Reisen ist der Arzt. Nicht nur, das es sehr praktisch ist, wenn nötig mit Medikamenten und Behandlungen versorgt zu werden, er ist auch ein geübter Gesprächspartner und aufmerksamer Beobachter.

Passende Fertigkeiten: Medizin

Passende Eigenschaften: Starksinn

Passende Gimmicks: Morphinum

## Der Reporter

Wenn ein bekannter Aristokrat sich zu einem Abenteuer aufmacht, dann ist oftmals die Presse nicht weit. Ja, manchmal ist sie es sogar, welche die ganze Aktion erst ins Rollen bringt. Natürlich will man zu Hause einen ausführlichen Bericht der Ereignisse. Der pfiffiger Reporter nimmt diese Herausforderung gerne an und schließt sich der Gruppe an.

Passende Fertigkeiten: Verhandeln, Verführen

Passende Eigenschaften: Neugier, Leichtsinn, Mission

Passende Gimmicks: Fotoausrüstung

## Die Dame

Eine Dame in einer Gruppe von Abenteurern ist etwas besonderes, doch kommt es durchaus vor, dass ein Aristokrat seine frische Liebe nicht zurücklassen will. Oder man lernt sich erst im Laufe der Reise kennen und die Dame schließt sich der Unternehmung an. In manchen Fällen kann auch eine Dame als Reporter tätig sein oder sucht als selbstbewußte Aristokratin ihrerseits das Abenteuer. Dabei wird sie aber immer mit ihrem weiblichen Blickwinkel, Wünschen und Problemen einen ganz neuen Reiz in die Gruppe bringen.

Passende Fertigkeiten: Verführen, Vortragen, Schauspielen

Passende Eigenschaften: Loyalität, Mission

Passende Gimmicks:

## Erschaffung

Um einen Charakter zu erschaffen, sollte sich der Spieler zunächst überlegen, was für eine Person er spielen möchte. Die oben genannten Archetypen sind dafür ein guter Anhaltspunkt. Ist die Entscheidung gefallen, also eine Charakteridee vorhanden, so kann diese mit Punkten in einen Charakter gegossen werden. Hier die Kurzanleitung:

### 1) Verteile 25 Punkte auf die Attribute des Charakter

- mindestens 1, maximal 4
- Attributpaar zusammen maximal 6

### 2) Verteile 15 Punkte auf beliebige Fertigkeiten

- maximal 4

### 3) Verteile 10 Zusatzpunkte

- 1 Punkt pro Gimmick
- 2 Punkte für ein exclusives Gimmick (absprechen)
- 1 Punkt pro Sprache
- 1 Punkt pro Fertigkeitsspunkt  
(Zusatzpunkte können in Fertigkeitsspunkte umgewandelt werden)

### 4) Suche zu deinem Charakter passende Eigenschaften

### 5) Gebe deinem Charakter einen Namen

### 6) Beschreibe sein Aussehen

## Aufstieg

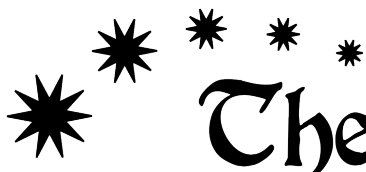
Natürlich verbessern sich die Fähigkeiten eines Charakters im Laufe der Zeit. Vom Spielleiter erhält jeder Spieler dafür am Ende eines Abenteuers eine Anzahl von Charakterpunkten. Diese können gesammelt und dann dafür ausgegeben werden, den Charakter zu verbessern. Die Kosten sind dabei wie folgend:

### Fertigkeit steigern

- neuer Wert in Punkten

### Sprache lernen

- ein Punkt für Einstieg in das Lernen
- zweiter Punkt zum beherrschen



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

## DAS SYSTEM

### Allgemeine Proben

Wann immer ein Charakter etwas machen möchte, dass der SL als eine Herausforderung für ihn ansieht, dann läßt er eine *Probe* machen. Dabei wird eine Anzahl Würfel (normale sechsseitige) gleich dem Attribut plus einer passenden Fertigkeit gegen einen Mindestwurf von 3 geworfen. Das bedeutet, eine 3, 4, 5, oder 6 ist ein Erfolg.

#### Attribut + Fertigkeit gegen 3

Nun gibt es verschieden schwere Aktionen. Dem wird Rechnung getragen, indem ein bestimmter *Mindesterfolg* von dem SL gefordert wird. Dieser wird in einer Anzahl Würfel angegeben:

<b>Leicht:</b>	<b>2W</b>
<b>Fordernd:</b>	<b>3W</b>
<b>Schwer:</b>	<b>4W</b>
<b>Sehr Schwer:</b>	<b>5W</b>

Bleiben Erfolge über, so geben diese an, dass der Charakter die Aufgabe besonders gut gelöst hat. Später im Kampf gibt es spezielle Regeln dafür, was mit solchen *zusätzlichen Erfolgen* angestellt werden kann.

Zeigen mehr als die Hälfte der Würfel eine 1, so ist etwas total daneben gegangen, man spricht von einem *Patzer*. In solchen Fällen misslingt die Aktion nicht einfach nur, sondern es passiert etwas unerwartet Negatives.

#### Patzer

– **bei mehr als Hälfte Einsen geht es schief**

Beherrscht ein Charakter die benötigte Fertigkeit nicht, so kann er trotzdem die Probe versuchen. Gelingt sie ihm nicht, so kann der SL dies als einen Patzer werten und entsprechende Auswirkungen beschreiben.

In manchen Situationen kann es sinnvoll sein, eine Probe allein auf die Attribute abzulegen. Kommt dabei nur ein Attribut in Betracht, so wird dessen Wert für die Probe verdoppelt. Alternativ können auch zwei Attribute kombiniert werden, ihre Werte addieren sich dann.

### Einsatz von Eigenschaften

Nach Belieben des Spielers hat sein Charakter eine Reihe von Eigenschaften, welche diesen beschreiben. Diese sollte er natürlich ausspielen, um den Charakter so lebhaft erscheinen zu lassen, wie er erdacht wurde. The Club bietet hier zusätzlich ein Regel, welche dies unterstützt: Wenn ein Spieler der Meinung ist, dass ihn eine Eigenschaft

seines Charakters bei seiner Aktion behindert, so kann er 1 oder 2 Würfel zur Seite in den *Charakterpool* legen, je nachdem, wie stark ihn die Eigenschaft negativ beeinflusst.

Es gibt auf der anderen Seite auch Fälle, in denen eine Eigenschaft für die Aktion des Charakters hilfreich ist, sei es in Form von Zusatzwissen oder einfach nur als Motivation, weil die Handlung des Charakters seiner innersten Motivation entspricht. In solchen Fällen kann ein Charakter 1 bis 2 Würfel aus dem Charakterpool nehmen und sie der Probe hinzufügen.

Um ein extremes Ansammeln von Würfel im Charakterpool zu verhindern, verfällt diese am Ende jedes Spielabends. Damit die Spieler am nächsten Abend nicht mit einem total leeren Charakterpool anfangen müssen, ist es sinnvoll, den Abend mit einem Startwert von 2 Würfeln im Charakterpool anzufangen.

## Kampf

Im Rollenspiel nimmt der Kampf immer einen besonderen Stellenwert ein, da es hierbei um Leben und Tod der Charaktere geht und ein realistisches Ausspielen am Tisch nicht möglich und auch nicht gewünscht ist. Ein paar Regeln sollen helfen, diese spannenden Bestandteile eine Abenteuers trotzdem spielbar zu machen.

### Initiative

In den meisten Fällen wird sich aus der Situation ergeben, welche Person zuerst handeln kann: Mal ist es die Person, die eine Diskussion in Gewalt eskalieren läßt, indem sie eine Attacke startet, mal sind es Räuber, die aus dem Hinterhalt angreifen. Ist die Situation auf diese Weise nicht zu klären, so kann eine passende Probe verwendet werden, z.B. auf die gerade passende Kampffertigkeit plus Schnelligkeit oder Intuition.

Die Spieler handeln dann hintereinander in einer vom SL festgelegten Reihenfolge. Im Fall einer Probe sollte die so ermittelte Reihenfolge eingehalten werden, ansonsten kann nach der Schnelligkeit der Charaktere gegangen oder einfach reihum agiert werden.

#### Initiative

- **aus der Situation**
- **Aktionen reihum**

### Angriff & Verteidigung

Im *Nahkampf* (mit Fäusten, Knüppeln oder Schwertern) werden immer vergleichende Proben zwischen Angreifer und Verteidiger durchgeführt. Der Angreifer würfelt dabei mit der passenden Kombination aus Fertigkeit und Attribut. Der Verteidiger würfelt im einfachsten Fall nur





# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

mit dem passenden Attribut. Eine vorhandene Nahkampf-Fertigkeit wird für den Verteidiger nur benutzt, wenn dieser sich auch aktiv verteidigt. Dies ist eine Aktion, die er mit seiner Handlung ansagen kann. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: Er kann zum Verteidigen seine normale Aktion aufsparen und somit auf diese verzichten, oder seine Verteidigungsabsicht ankündigen und für diese dann seine nächste Aktion opfern.

## Nahkampf

- **vergleichende Probe**
- **Verteidiger nur mit Attribut, wenn Verteidigung nicht angekündigt**

Im *Distanzkampf* (mit einer Schußwaffe) sieht die Situation etwa anders aus. Hat das Ziel (der Verteidiger) eine Verteidigung gegen genau diesen Angreifer angekündigt, so kann dieser mit Schnelligkeit oder Intuition und Athletik eine Probe machen, um sich rechtzeitig aus der Schussbahn zu werden, weil er die ganze Zeit über den potentiellen Angreifer im Auge behält. Ansonsten findet im Distanzkampf keine vergleichende Probe statt, sondern der SL bestimmt anhand der Situation die Schwierigkeit und damit den Mindesterfolg für den Angriff.

## Distanzkampf

- **Probe mit Schwierigkeit abhängig von Umständen (Entfernung, Bewegung, Sicht...)**
- **Verteidigen nur möglich, wenn vorher gezielt angesagt**

## Ergebnis

In *The Club* wird das Ergebnis eines Angriffs von dem Spieler des Charakters beschrieben, der dabei Erfolg hat, dies kann der Angreifer oder auch der Verteidiger sein. Ein Spieler beschreibt also die erfolgreichen Angriffe und erfolgreichen Verteidigungen seines Charakters, der SL die erfolgreichen Angriffe und Verteidigungen des NSCs. Dabei können die zusätzlichen Erfolge bei der Probe für besondere Ergebnisse verwendet werden. Diese sind in der folgenden Übersicht aufgelistet. Eine Angabe von + ist so zu verstehen, dass diese Option nur dann wählbar ist, wenn die Zeile darüber bereits ausgesucht wurde.

- 1W **bestimmte Zone getroffen (Arm, Bein, Torso)**
- +1W **besondere Teilzone getroffen (Hand, Kopf)**
- 2W **Gezielter Treffer (eine Wunde extra / Wunde statt Puste)**
- 1W **bessere Position für nächste Aktion**
- +1W **Gegner eingedrängt / ergriffen**
- +1W **Gegner werfen**

## Schaden

Wenn ein Charakter im Kampf getroffen wird, dann erleidet er Schaden. Dieser wird in Form von Wunden angezeigt. Wieviele Wunden ein Treffer verursacht, hängt von der Art der Waffe ab.

### Wunden

- **Faust: eine Wunde (nur Puste)**
- **Nahkampfwaffe, Pistole: eine Wunde**
- **Gewehr: zwei Wunden**
- **Kanone, Rakete: drei Wunden**
- **Granate: drei Wunden (-1 pro Meter Abstand)**

*Wunden* sind ernsthafte Verletzungen. Der Körper ist dabei in eine Reihe von Zonen unterteilt: Linker Arm, rechter Arm, Kopf, Torso, linkes Bein, rechtes Bein. Hat der Angreifer durch einen zusätzlichen Erfolg in seiner Beschreibung eine Zone angegeben, so wird diese getroffen. Hat er hingegen keine angegeben, kann der Getroffene entscheiden, wo er die Wunde erleidet. An jeder Zone kann ein Charakter eine Anzahl Wunden gleich seiner Masse plus 1 erleiden, am Torso noch eine Wunde mehr. Ist die maximale Anzahl an Wunden in einer Zone erreicht, so wird der Charakter bewußtlos. Bei Wunden an Armen oder Beinen kann eine Probe auf Willenskraft mit einem Mindesterfolg gleich der gesamten Anzahl an Wunden dies verhindern. An Kopf oder Torso ist dies nicht möglich, der Charakter liegt dann im Sterben und bedarf dringender und umfassender medizinischer Hilfe.

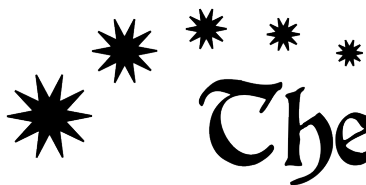
Zusätzlich gibt es für allgemeinen Schaden, welcher die Konstitution des Charakters angreift eine Zone namens *Puste*. Sie hat eine Anzahl Kästchen gleich der Masse plus dem Willen des Charakters. Der Schaden wird als Verlust von Puste zum Beispiel im Faustkampf, bei schweren, ausdauernden Belastungen oder Krankheiten eingetragen. Auch ein maximal ausgefüllter Schaden an Puste führt zur Bewußtlosigkeit des Charakters.

### Maximale Wunden

- **Arme, Beine: Masse + 1**
- **Torso: Masse + 2**
- **Puste: Masse + Willen**

## Verletzungen

Natürlich geht es an einem Charakter nicht einfach mit ein paar Punkten auf dem Papier vorbei, wenn er verletzt wird. Es wirkt sich auch auf seine Fähigkeiten aus. Aus diesem Grund steigt der Mindestwurf (welcher normalerweise bei 3 liegt) bei Verletzungen bis auf 6 an: Jede Zone, die mehr als die Hälfte der möglichen Wunden erlitten hat, steigert den Mindestwurf um 1, bis zu dem Maximum von 6.



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

Versucht ein Charakter eine Aktion mit einer solchermaßen verletzten Zone durchzuführen, so kann der SL den Mindestwurf noch einmal um 1 steigern oder alternativ mehr Mindestfolge fordern.

**Jede Zone > ½ mögliche Wunden : +1 Mindestwurf**

## Genesung

Bis eine Wunde wieder verheilt ist, das dauert eine Weile. Dabei heilt der ganze Körper gleichzeitig, also an allen Zonen parallel. Die erste Wunde an einer Zone ist schon nach einer ausreichenden Nachtruhe am nächsten Tag verschwunden. Die restlichen brauchen aber jeweils eine Woche, sodass es durchaus über einen Monat dauern kann, bis ein schwer verletzter Charakter wieder ganz der Alte ist. Dabei ist natürlich eine der Verletzung entsprechende medizinische Versorgung notwendig. Ist diese nicht gegeben, so tritt auch keine Heilung ein. In besonders schlechter Umgebung kann sich der Zustand sogar noch verschlimmern. Über solche besonderen Ereignisse bestimmt der SL.

Puste läßt sich deutlich schneller wiedergewinnen. Für das erste Kästchen genügt eine Minuten Ruhe, danach sind jeweils eine Stunden Erholung (am Besten Schlaf) nötig. Muss der Charakter weiter aktiv sein, so kann er gar keine Puste zurückgewinnen. Ausreichendes Essen ist hier ebenfalls sehr wichtig.

### Genesung

- erste Wunde über Nacht, weitere jeweils eine Woche
- erste Puste nach 10 Minute, weitere jeweils 2 Stunden Ruhe

## Besonderes

**Panzerung** – In den 1930ern sind Rüstungen wie im Mittelalter oder moderne Panzerwesten nicht üblich, die Menschen laufen ungeschützt ins Abenteuer. Dementsprechend gefährlich sind Schußwaffen. Sollte doch einmal eine Art von Panzerung zum Einsatz kommen (z.B. indem sich ein Charakter eine Stahlplatte vor die Brust schnallt), so entscheidet der SL, ob diese den Angriff abhalten kann. Dabei läßt sich ein Messer oder Schwertstich einfach stoppen als eine Pistolenkugel und für ein Gewehrprojektil ist schon wirklich schwerer Schutz notwendig.

**Automatische Waffen** – Die Maschinenpistole und das Maschinengewehr sind erfunden und findet sowohl im Krieg, als auch bei Schlachten der Unterwelt in den amerikanischen Großstädten ihre Anwendung. Prinzipiell funktioniert der Kampf damit genauso wie mit anderen Schußwaffen. Es kann allerdings beim Ergebnis pro zusätzlichen Würfel eine weitere Person getroffen werden, wenn die MP geschwenkt wird. Dabei sind allerdings keine andere Ergebnisoptionen möglich: die Kugeln treffen das Ziel – irgendwo. Der so abgedeckte Winkel darf nicht mehr als 90 Grad betragen. Auf diese Weise können

auch mehrere Kugeln in eine Person gefeuert werden, was automatische Waffen zu einer sehr tödlichen Angelegenheit macht.

## Sport

Immer wieder sind auch die sportlichen Leistungen eines Charakters gefragt, sei es bei einem fairen Wettkampf, oder weil er um sein Leben rennen muss. Die permanente Anstrengung, wenn Höchstleistungen gefragt sind, kostet dem Charakter Puste. Daher wird nach einem bestimmten Zeitintervall, den der Charakter den Sport ausgeübt hat, ein Punkt Puste von seinem Monitor abgestrichen. In der folgenden Tabelle sind typische Werte angegeben, welche je nach Situation variiert werden können. Die zusätzlichen Erfolge einer passenden Probe können benutzt werden, um für jeweils einen Würfel ein solches Intervall ohne Pusteverlust auszuführen.

### Ein Kästchen Puste reicht für

- normales Schwimmen: ½ Stunde
- schnelle Schwimmen: 10 Minuten
- Laufen / Joggen: ½ Stunde
- Rennen: 10 Minuten
- Sprinten: 2 Sekunden
- Gewicht tragen (pro Masse x 10kg): 1 Stunde

## Verfolgungsjagd

Ebenfalls häufig kommen Verfolgungsjagden vor, sei es zu Fuß, mit dem Pferd, per Auto oder Flugzeug. Dabei werden immer vergleichende Proben durchgeführt. Der Gewinner kann mit seinen zusätzlichen erfolgen einige Ergebnisse erkaufen:

- 1W Abstand verringern oder vergrößern
- 1W Abkürzung fahren (Verfolger)
- 1W Plötzlich Abbiegen (Flüchtender)
- 2W Rammen / Abdrängen



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

---

## DAS SPIEL LEITEN

### Die Abenteuer

In **The Club** sind eine Vielzahl von Abenteuern möglich. Die meisten werden einfach durch ein Ereignis im Club gestartet. Aber auch andere Einstiege sind denkbar. Hier sind ein paar Ideen gesammelt.

#### In 10 Tagen um die Welt

Eines der Mitglieder im Club behauptet er würde es schaffen, in zehn Tagen um die Welt zu reisen. Einige der anderen Mitglieder halten dagegen, darunter auch die Gruppe der Charaktere. Ein Wettrennen rund um den Erdball beginnt, bei dem sich die Charaktere gegen die Gefahren der Natur, der Politik vor Ort und die hinterlistigen Tricks der anderen Teilnehmer wehren müssen.

#### Der Fluch der Mumie

Sir Alister Milton, einer der Wissenschaftler im Club, seines Zeichens Archäologe, stirbt auf einer seiner Reisen in Ägypten. Der Club liest von seinem Tod in der Times und ist erschüttert. Ein Gedenkfest wird zu seinen Ehren ausgerichtet. Dann am Tag darauf erreicht ein Brief des Professors den Club in dem er von seltsamen Vorgängen am Nil berichtet. Hatten sich die Einheimischen gegen den Professor verschworen und ihn umgebracht, oder hat doch der sagemumwobene Fluch der Mumie zugeschlagen? Die Charaktere machen sich auf den Weg, die Umstände des Todes ihres Clubfreundes zu untersuchen.

#### Der Banküberfall

Die Gruppe geht gerade ihren finanziellen Geschäften in einer der großen Banken Londons nach, als diese überfallen wird. Natürlich läuft nicht alles so, wie es sich die Räuber gedacht haben. Es kommt zu einer Geiselnahme. Dabei kann die ganze Gruppe als Geiseln in der Bank sein, oder sie wurden getrennt und ein Teil ist draußen und versucht von dort zu helfen. Verhandlungen mit den Bankräubern, der Polizei und anderen Geiseln sind nun ebenso möglich, wie die Ausarbeitung eines Fluchtplans oder das Überwältigen der Gangster.

#### Ladies im Club

Eine Reihe von wohlstuierten und sehr energischen Damen will in den Club aufgenommen werden. Dieser war bisher nur für Männer geöffnet. Wie geht man mit der Situation um? Erschwert wird die Sache dadurch, dass sich einer der Charaktere in eine der Damen verliebt hat.

### Gegner

In einem Abenteuer tauchen immer auch andere Leute auf, die gegen die Charaktere arbeiten, andere Pläne verfolgen oder ihnen direkt Bö-

ses wollen, kurz: Gegner. Es lassen sich dabei drei Kategorien von Gegnern unterscheiden:

**Kanonenfutter** – sind einfache Leute, die vor allem in großen Kampfszenen auftauchen. Diese brauchen nicht besonders ausgearbeitet werden, hier zählt Quantität statt Qualität. Im Kampf kann man sie so behandeln, dass ein erfolgreicher Treffer genügt, um sie kampfunfähig zu machen.

**Schurken** – sind Charaktere mit den normalen Fähigkeiten, aber relativ einfacher Motivation. Dies kann z.B. der Leibwächter des Bösewichts sein, oder ein Handlanger, der für den Gangsterboss das Schutzgeld eintreibt. Anders als Kanonenfutter tauchen Schurken nicht in großen Mengen, sondern einzeln oder in kleinen Gruppen auf. Hier sind die üblichen Werte zu verwenden.

**Bösewicht** – ist der große Gegner, welcher die Fäden der Gegenseite in der Hand hält. Er arbeitet oftmals bewußt gegen die Spielercharaktere und hat eigene Motivationen und Ziele, welche nach und nach ans Licht kommen können. Ein Bösewicht kann auch schon mal wieder auftauchen, nachdem man ihn sicher gestorben glaubte. Es ist daher immer gut, Bösewichte einen spektakulären Tod sterben zu lassen, welcher aber keine Beweise zurückläßt, z.B. indem er von einer Klippe ins Meer fällt und aus dem Wasser nicht mehr auftaucht.

### Charakterpunkte

Am Ende eines Abenteuers sollten an die Spieler Charakterpunkte vergeben werden. Mit diesen können sie die Fähigkeiten ihrer Charaktere verbessern. Als Orientierung dient dabei folgende Liste:

#### Charakterpunkte:

- 1 fürs Überleben
- 1 für regelmäßiges Erscheinen
- 1-2 für erfolgreiches Ende
- 1 für lobenswertes Rollenspiel
- 1 für besonders gute Unterhaltung



# The Adventure Times

The Club's Paper of exciting Stories our noble Members

---

## INDEX

<b>A</b>	<b>E</b>	<b>L</b>	<b>S</b>
Abenteuer.....11	Eigenschaften.....5	Lebemann.....6	Schaden.....9
Ämter.....2	Ergebnis.....9	Leichtsinn.....5	Schnelligkeit.....4
Angriff.....8	Erschaffung.....7	Logik.....4	Schurken.....11
Arachnophobie.....5	<b>F</b>	Loyalität.....5	Schwerhörigkeit.....5
Aristokrat.....6	Fertigkeiten.....4	Lüsterheit.....5	Spiel leiten.....11
Arzt.....7	<b>G</b>	<b>M</b>	Sport.....10
Attribute.....4	Gadgets.....5	Masse.....4	Sprachen.....5
Attributpaar.....4	Gegner.....11	Mission.....5	Starrsinn.....5
Aufstieg.....7	Geiz.....5	<b>N</b>	System.....8
Automatische Waffen.....10	Geldgier.....5	Nahkampf.....9	<b>U</b>
<b>B</b>	Genesung.....10	<b>O</b>	Unternehmer.....6
Beredsamkeit.....4	Glück.....4	Offizier.....6	<b>V</b>
Blindheit.....5	<b>H</b>	Orte.....2	Verfolgungsjagd.....10
Bösewicht.....11	Höhenangst.....5	<b>P</b>	Verletzungen.....9
Butler.....6	<b>I</b>	Panzerung.....10	Verliebtheit.....5
<b>C</b>	Initiative.....8	Patzer.....8	Verteidigung.....8
Charakteridee.....7	Intuition.....4	Präzision.....4	<b>W</b>
Charakterpool.....8	<b>K</b>	Proben.....8	Welt.....3
Charakterpunkte.....11	Kampf.....8	Professor.....6	Willen.....4
Club.....2	Kanonenfutter.....11	<b>R</b>	Wunden.....9
Clubpolitik.....2	Kraft.....4	Rechtliches.....2	
<b>D</b>		Reporter.....7	
Dame.....7		Ruhe.....4	
Distanzkampf.....9			