

ZAUBERKARTEN DES ZUFALLS

Erstellt für den Community-Adventkalender 2017 von Zauberlehrling, Lektorat: Flost888
Fanwerk für das freie Rollenspiel **Dungeonslayers** © Christian Kenning.
Veröffentlicht unter der Lizenz **CC BY-NC-SA 3.0 DE**.
Frohe Weihnachten!

BESCHREIBUNG

Zwischen all den Schätzen lag eine kleine Schachtel aus edlem Holz. Auf dem Deckel waren mit unbekanntem Materialen unterschiedliche Symbole eingelassen, die in allen Farben schimmerten. Die Schachtel umgab eine starke Aura und die Helden spürten die darin liegende Macht. Ein starker Drang die Schachtel zu öffnen erfasste sie. Geöffnet enthielt die Schachtel einen einfachen, schwarzen Beutel aus Samt, darin ein Stapel Karten. Was würde passieren, wenn die oberste Karte gezogen wurde?

ERKLÄRUNG FÜR DEN SPIELLEITER

Bei den Zauberkarten des Zufalls handelt es sich um ein Artefakt, das einst von einem Erzmagier erschaffen wurde. Der Magier versuchte seine Kräfte zu bündeln und für die Nachwelt zu bewahren. Er wollte sich auf positive Effekte beschränken, doch die ausgleichende Struktur des Universums sorgte dafür, dass ungefähr die Hälfte aller Karten negative Auswirkungen auf den haben, der sie aus dem Stapel zieht. Sich dieser Gefahr bewusst, schaffte es der Magier noch Schutzmechanismen und Einschränkungen in das Objekt einzubetten, bevor ihm die Spielkarten von einem Konkurrenten entrissen wurden.

Diese Einschränkungen sind (die Spieler sollten all das erst nach entsprechenden Proben erfahren, oder durch Ausprobieren):

- Der Spieler muss vorab entscheiden wie viele Karten er auf einmal ziehen möchte. Dazwischen dürfen maximal 2 Stunden vergehen. Ist dem Charakter nicht möglich die festgelegte Anzahl zu ziehen, fliegen die fehlenden Karten aus dem Stapel und treten sofort in Kraft.
- Der Effekt jeder Karte tritt sofort in Kraft.
- Karten, die einmal gezogen wurden kommen so-

fort wieder in den Stapel, der Stapel wird neu gemischt. *Ausnahmen:* "Der Narr", "Der Gehängte" - diese beiden Karten kommen NICHT wieder in den Stapel, solange derselbe Held den Stapel besitzt.

- Jeder Charakter darf in seinem Heldenleben maximal 5 Karten aus dem Stapel ziehen. Der Charakter kann diese auf einmal oder einzeln ziehen. Zieht er danach Karten aus dem Stapel erscheinen sie ihm leer. *Ausnahmen:* "Der Narr", "Der Gehängte" - werden diese als fünfte Karte gezogen, muss der Charakter noch eine Karte ziehen. Wird als sechste Karte dann wiederum eine der beiden Karten gezogen muss noch eine siebte Karte gezogen werden.
- Jeder Charakter kann den Kartenstapel freiwillig hergeben. Einem anderen Charakter erscheint der Kartenstapel wie neu, gibt er ihn wieder zurück hat der Stapel den selben Zustand wie vor dem Hergeben (wenn Charakter A also bereits einmal "Der Narr" gezogen hat, dann enthält der Stapel für Charakter B diese Karte, nicht aber für Charakter A).

ANMERKUNGEN

Das beschriebene Artefakt ist stark inspiriert von ähnlichen Objekten in diversen Spielsystemen. Wer diese kennt weiß, dass die Effekte variieren können und potentiell lebensgefährliche oder abenteuer-beendende Folgen haben können. Nichtsdestotrotz kann das Ausspielen genau dieser Folgen dem Spieler oder der Gruppe ganz neue Ziele und Aufgaben beschern und sollte als Chance betrachtet werden.

Ein wichtiger Tipp sicherlich ist, die Zauberkarten des Zufalls erst Gruppen mit höheren Erfahrungsstufen anzuvertrauen. Für bereits erfahrene Gruppen sind die Effekte weniger schwer zu verdauen (auch wenn ich versucht habe viele der Effekte angemessen zu gestalten, können natürlich Härtefälle entstehen). Und wichtig: Nur weil etwas verschwindet, bedeutet das noch nicht, dass es nicht wieder erlangt werden kann.

Tabelle 1: Zauberkarten des Zufalls

O	Der Narr ^o	Du verlierst sofort 750 Erfahrungspunkte. Hast du weniger als 750 Punkte, fällst du auf o zurück. Du verlierst keine erworbenen Stufen und Fähigkeiten. Zieh sofort noch eine Karte.
I	Der Magier*	Die nächste Kreatur, die du tötest, bringt dir doppelte Erfahrungspunkten.
II	Die Hohepriesterin*	Du erhältst einen entscheidenden Tipp für die Lösung einer Aufgabe.
III	Die Kaiserin*	Du erhältst 5.000 Goldstücke (oder Edelsteine in diesem Wert).
IV	Der Herrscher	Du bist nun rechtmäßiger Besitzer eines kleinen Besitzes (Herrenhaus, kleine Burg). Dieser ist besetzt und muss erst gesäubert und in Besitz genommen werden.
V	Der Hohepriester	Du erhältst einen zufälligen magischen Gegenstand (der Spielleiter würfelt einmal auf Beutetabelle M).
VI	Die Liebenden	Eine geliebte Person stirbt (der Spielleiter entscheidet).
VII	Der Wagen	Ein Fluch liegt auf dir und du fühlst dich wie gerädert, jede Aktion ist eine Qual. Ab nun hast du bei jedem Probewurf einen Malus von 1. (Der Spielleiter entscheidet ob und wie dieser Fluch gebrochen werden kann, z.B. 2 Immersiege in Folge)
VIII	Die Gerechtigkeit	Du wirst wegen eines Verbrechens gesucht, dass du nicht begangen hast.
IX	Der Eremit	Ein bisher befreundeter NPC ist nun dein Todfeind (der Spielleiter entscheidet).
X	Das Schicksalsrad*	Du bekommst die Möglichkeit eine deiner Erinnerungen zu vergessen (der Spieler entscheidet welche).
XI	Die Kraft	Du darfst eines deiner Talente um einen Talenrang steigern.
XII	Der Gehängte ^o	Dein Attribut Geist (GEI) ist permanent um 1 Punkt verringert. Zieh sofort noch eine Karte.
XIII	Der Tod	Ein Dämon erscheint und fordert dich zum Zweikampf bis zum Tod. Der Herausgeforderte muss alleine kämpfen, ansonsten erscheint ein weiterer Dämon um den Helfer herauszufordern. Ist der Dämon siegreich raubt er dem Herausgeforderten die Seele und bringt sie an einen unbekanntem Ort. Das Opfer fällt in einen katonischen Zustand und kann erst geweckt werden, wenn die Seele gerettet wurde.
XIV	Die Mäßigkeit*	Einer deiner weniger wertvollen magischen oder ein wertvoller nicht-magischer Gegenstand verschwindet, der Spielleiter entscheidet welcher.
XV	Der Teufel	Ein Gesandter der Hölle hat dich zum Feind erkoren und versucht dein Leben zu zerstören (der Spielleiter entscheidet welcher Art der Gesandte ist und was sein Ziel ist).
XVI	Der Turm*	Eine Katastrophe trifft einen Platz von großer Wichtigkeit für dich.
XVII	Der Stern*	Erhöhe eines deiner Attribute (KÖR, AGI, GEI) permanent um 1 Punkt.
XVIII	Der Mond	Du hast einen Wunsch frei (der Spielleiter entscheidet ob und in welcher Weise dieser in Erfüllung geht). Anmerkung: Wünsche wie "Ich würde gerne eine Fähigkeit (Talent) erhalten" oder "Ich möchte adelig/reich sein." sollten auch erfüllt werden. Erst wahrlich realitätsverändernde Wünsche sollten vom Spielleiter in ihrer Wirkung angemessen umgesetzt werden. Siehe auch Zauber "Wunsch" aus dem Fanwerk "Das Grimmoire, Band IV" von Bruder Grimm.
XIX	Die Sonne	Du erhältst sofort 1.000 Erfahrungspunkte.
XX	Das Gericht*	Du fühlst den Drang eine deiner letzten Taten ungeschehen zu machen um das Gleichgewicht der Welt wieder herzustellen (der Spielleiter entscheidet). Beispiele: Du hast ein Dorf angegriffen - du musst eines wiederaufbauen. Du hast jemanden verletzt - du musst jemanden heilen.
XXI	Die Welt	Du erhältst eine Landkarte der Welt. Mit dieser ist es einmal möglich (inklusive max. 10 anderen Personen) an einen beliebigen Ort teleportiert zu werden. Die Landkarte zerfällt danach zu Staub.
	^o	Jeder Charakter kann nur einmal in seinem Heldenleben diese Karte ziehen (für diesen Charakter hat der Kartenstapel nun eine Karte weniger).
	*	Karte in "verkleinertem" Kartenstapel nicht enthalten (siehe "Varianten").

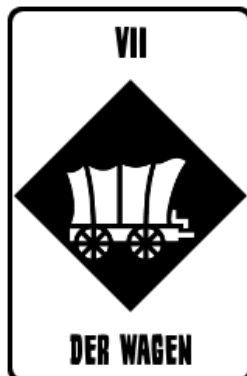
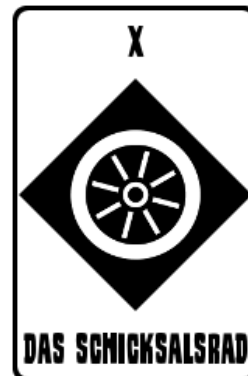
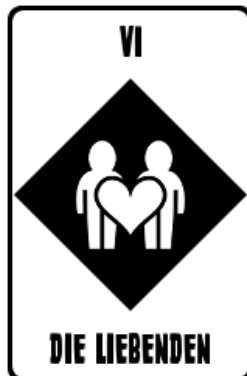
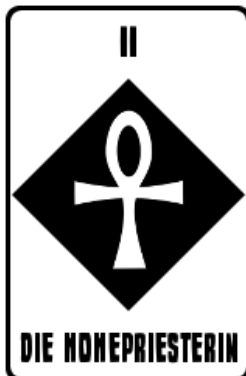
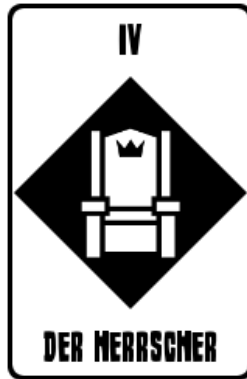
VARIANTEN

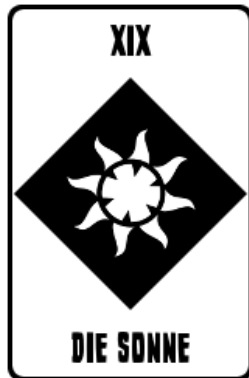
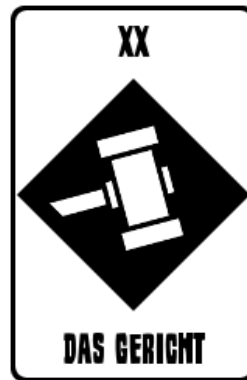
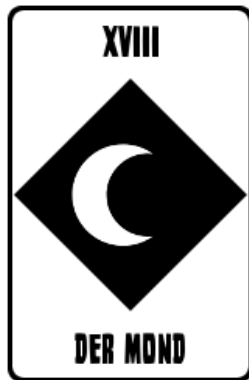
Weitere mögliche Einschränkungen oder andere Umsetzungen sind:

- Ein Charakter kann genau einmal Karten ziehen.
- Ein Charakter kann weniger oder mehr als die

vorgeschlagenen 5 Karten ziehen.

- Einmal verwendet verschwindet der Kartenstapel und taucht an einem anderen Ort wieder auf.
- Karten die einmal gezogen wurden, können von diesem Charakter nicht mehr gezogen werden.
- Der Stapel enthält 13 statt 22 Karten (ohne die Karten: I, II, III, X, XII, XIV, XVI, XVII, XX).





QUELLEN/SOURCES

All used symbols are from:

<http://game-icons.net/>

The symbols are licensed under (CC BY 3.0). The following list contains the names of the creators of the used symbols. The roman numbers correspond with the number of the tarot-cards that use a symbol of the named author.

- **DarkZaitzev** - IX
- **Delapouite** - O, I, III, V, VI, VII, XVII, XXI
- **Lorc** - II, IV, VIII, X, XI, XIII, XIV, XV, XVI, XVIII, XIX, XX
- **sbed** - XII