

Das Schwarze Auge

Kartenglück und Schicksalszeichen

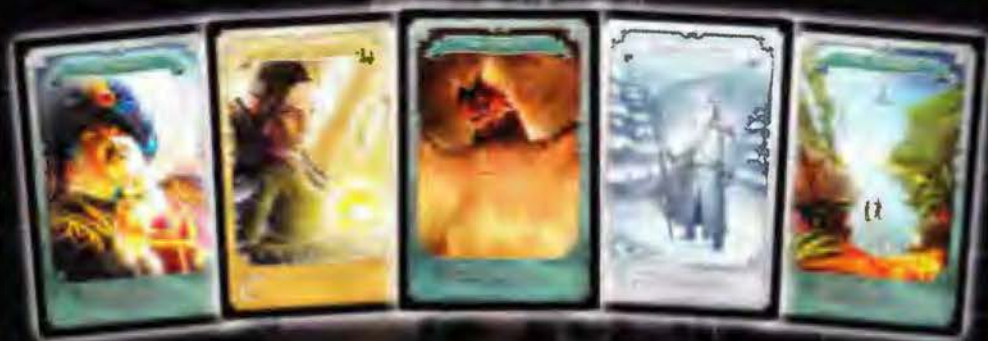
Geheimnisse von Inrah und Boltan



ULISSES
SPIELE

Das Schwarze Auge

Kartenglück und Schicksalszeichen



Glück oder Schicksal?

Das aventurische Inrah-Kartenspiel ist schon lange ein prägendes Element des *Schwarzen Auges*, und *Kartenglück und Schicksalszeichen* ist der lange erwartete, passende Ergänzungsband dazu.

In diesem Band erfahren Sie alles Wissenswerte über den Einsatz der Inrah-Karten bei der Zukunfts- oder Charakterdeutung in Aventurien, über ihre Verwendung im Rollenspiel und über die Grundlagen des Boltan, des beliebtesten aventurischen Glücksspiels.

Für Spieler und Spielleiter des *Schwarzen Auges*, aber auch für alle Freunde schöner Spielkarten. Sammler finden alle Bildkarten in zweifacher Ausfertigung abgebildet, Zocker die wichtigsten Strategietipps für die heimische Boltan-Runde und Spielleiter Hinweise, wie sich die Karten in Kombination mit den Regeln des Rollenspiels einsetzen lassen.

Zeigt alle Kartenabbildungen der regulären Ausgabe © 2010 Ulisses Spiele GmbH sowie der Personal Edition von *Drakensang – Am Fluss der Zeit* © 2010 dtp entertainment AG.

Art.-Nr.: 12052

geb. VK € 25,00 [D]



9 783868 891249



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-124-9

Impressum

Autoren

Thomas Römer

(Einleitung, Inrah als Wahrsagespiel,
Die Inrah-Karten im Rollenspiel)

André Wiesler

(Boltan)

Illustrationen

Ulisses-Ausgabe: Caryad, Mia Steingräber

Ausgabe von dtp entertainment: jeweils auf den Karten angegeben

Umschlaggestaltung, graphische Konzeption und Satz

Ralf Berszuck



Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photo-mechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Ein Teil der Karten stammt aus der Personal Edition von
Drakensang – Am Fluss der Zeit ©2010 dtp entertainment AG.

Drakensang – Am Fluss der Zeit wurde hergestellt und entwickelt von
Radon Labs unter Lizenz von Chromatrix GmbH.

ISBN 978-3-86889-124-9



Kartenglück und Schicksalszeichen

Geheimnisse von Inrah und Boltan

von

Thomas Römer und André Wiesler

mit freundlichem Dank an

Patric Götz, Lena Falkenhagen und Mark Geise



Inhalt



Vorwort

5

Was ist Inrah?

5

Zu diesem Buch

7

Inrah als Wahrsagespiel

8

Die bekanntesten Legevarianten und
die Bedeutung der Positionen

10

Die Kartendeutung

22

Boltan

132

Grundsätzliches

132

Die Wertigkeit der Kartenhände

136

Geld im Spiel

144

Allgemeine Spieltipps

148

Die beliebtesten Boltanvarianten

162

Phex mit Ihnen

178

Die Inrah-Karten im Rollenspiel

179

Die Karten als Zufallsgenerator

189

Die Karten als Schicksalspunkte

191

Die Karten als Abenteuergenerator

197

Vorwort

Willkommen in der Welt der aventurischen Schicksalsdeuter und professionellen Spieler! Wenn Sie schon immer wissen wollten, wie eine aventurische Zukunfts- oder Charakterdeutung mittels des Inrah-Kartenspiels funktioniert, wie eine Boltan-Runde abläuft und man dabei seine Gewinnchancen verbessern kann oder wenn sie planen, die Inrah-Karten in Ihrer Runde beim Rollenspiel einzusetzen – dann sind Sie hier am richtigen Ort.

Kartenglück und Schicksalszeichen ist der Begleitband zum 2010 erschienenen Inrah-Kartenspiel und gewissermaßen die 'Vollversion' des dem Kartenspiel beiliegenden Regelhefts. Wie Sie am Inhaltsverzeichnis erkennen können, ist der Band in drei Teile geteilt, die sich mit Kartendeutung, Boltanspiel und Rollenspiel-Einsatz beschäftigen. (Mehr zur Übersicht über die Kapitel auf Seite 7.) Wir wollen uns hier bei allen Lesern und Spielern bedanken, die uns Kommentare und Anmerkungen zum Inrah-Spiel zugeschickt oder auf Cons haben zukommen lassen. Dank geht auch an Patric Götz, der das Projekt mit auf den Weg gebracht hat.

Und jetzt gemischt und ausgeteilt ...

*Düren, im Mai 2011,
Thomas Römer*

Was ist Inrah?

Das Inrah-Kartenspiel stellt eine Sammlung aventurischer Spielkarten zu Wahrsagezwecken dar und ähnelt damit dem irdischen Tarot-Spiel. Wie das Tarot besteht Inrah aus zwei unterschiedlich aufgebauten Teilen, einem sogenannten 'arkanen' Teil mit **49 Großen Arkana** (dies sind Bildkarten mit separaten Einzelmotiven) und einem sog. 'profanen' Teil mit **72 Karten in sechs Kartenfarben**, die den sechs aventurischen Elementen *Feuer, Wasser, Humus, Eis, Fels/Erz* und *Luft/Wind* entsprechen. Jede dieser Kartenfarben enthält (in absteigender Reichenfolge) die Bild- oder **Hofkarten Fürst, Magier, Weissagerin, Ritter und *Knappin* und die **Zahlenkarten** von der Sieben bis zum As. Die Elementarsymbole entsprechen dabei denen der**

aventurischen Alchimie. Üblicherweise werden die Symbole und die Kartenwerte in folgenden Farben dargestellt: Eis: weiß – Luft: gelb – Feuer: rot – Humus: grün – Erz: schwarz – Wasser: blau; auch die Rahmen der Hofkarten tragen diese Farben.

Kurze Geschichte des Inrah

Die Ursprünge des Inrah (alt-tulamisch für 'Omen') sind unbekannt, zuerst erwähnt wurden ähnliche Wahrsagekarten bzw. -täfelchen vor mehr als 500 Jahren im Gebiet von Thalusa.

Auf den oft farbenprächtigen Karten, die eine Verschmelzung verschiedener Volksmythen mit den religiösen Lehren des Zwölfgötterkults darstellen, findet man daher die lokal bekannten Götter, die Wandelsterne und die mit ihnen verbundenen Halbgötter und Götterboten sowie das Madamal, die Urkräfte Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/Kaiser, den Bullen oder das Brot) und andere leicht verständliche Symbole.

Von Thalusien und Mhanadistan aus verbreiteten sich die Karten mit den tulamischen fahrenden Gemeinschaften schnell über fast ganz Aventurien, so dass sie überall außer in den entlegensten Winkeln bekannt und populär sind. Einzelne Figuren und Bedeutungen haben sogar Eingang in die 'höhere' aventurische Kunst, Religion und Philosophie gefunden.

Eine bekannte Abwandlung der Kartenthemen ist das *Inrah-Brettspiel* (ein komplexes, dem irdischen Schach nicht ganz unähnliches Spiel), bei dem auf beiden Seiten unterschiedliche Symbole aus dem Inrah-Kartensatz Verwendung finden.

Seit der Erfindung und Verbreitung des maraskanischen Buch- und Bilderdrucks wird der profane Teil der Karten auch immer häufiger zum sogenannten *Boltan-* oder *Fünfas-Spiel* verwendet (dem aventurischen Gegenstück zum irdischen Poker), das ebenfalls von tulamischen Söldnern über ganz Aventurien verbreitet wurde. Die Karten hierfür sind meist einfach gezeichnet und auf preiswerte Pappe gedruckt, so dass auch einfache Söldner sich ein Spiel leisten können. Es heißt, die Phex-Kirche verdiene an jedem verkauften Spiel ein Zwölftel und achte eifersüchtig auf ihren Anteil.

Zu diesem Buch

Kartenglück und Schicksalszeichen ist der Begleitband zum 2010 erschienenen **Inrah-Kartenspiel**. Das Buch kann aber auch gleichermaßen mit dem Satz Inrah-Karten verwendet werden, der der *Personal Edition* des DSA-Computerspiels **Drakensang – Am Fluss der Zeit** beiliegt. Sie finden in diesem Band beide Motivserien abgebildet; sowohl die Deutung als Wahrsagekarten als auch die Verwendung beim Boltanspiel ist für beide Kartensätze vollkommen gleich.

Im ersten Kapitel finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Karten bei ihrem Einsatz als Mittel zur Zukunftsdeutung oder zur Seelenschau ('Charakteranalyse'). Hier sind zum einen verschiedene Legevarianten – jeweils mit der Bedeutung der unterschiedlichen Positionen im Legediagramm – aufgeführt, zum anderen finden Sie in diesem Kapitel eine Deutung aller 121 Karten, wobei wir bei den Bildkarten (Große Arkana und Hofkarten der Elemente) die Karten aus beiden Kartensätzen abbilden, damit Sie sich jeweils von beiden Motiven inspirieren lassen können.

Das zweite Kapitel behandelt die verbreiteten Ausprägungen des aventurischen Boltanspiels. Hier stellen wir Ihnen nicht nur die verschiedenen Möglichkeiten vor, wie Sie mit der grundsätzlichen (stets gleichbleibenden) Bewertung der möglichen Kartenhände Varianten wie *Verborgene Fünf*, *Fünf aus Sieben* oder *Meine und Unsere* spielen können, die sich jeweils völlig unterschiedlich 'anfühlen' und unterschiedliche Gewinnstrategien erfordern. In eben jene Strategien gibt das Kapitel ebenfalls einen kurzen Einblick.

Im abschließenden dritten Kapitel wenden wir uns der konkreten Verwendung der Inrah-Karten am Spieltisch zu. Hier finden Sie Hinweise, wie Talentproben die verwendeten Karten modifizieren können (und umgekehrt) und wie sich das Kartendeck als Alternative zu Schicksalspunkten einsetzen lässt. Daneben präsentieren wir einige Vorschläge, wie man die Karten als Zufallsgeneratoren verwenden kann, und eine weitere Methode, wie sich aus den Karten ein komplettes Abenteuer improvisieren lässt.

Inrah als Wahrsagespiel

Die Kartensymbolik und auch ihre Deutungen sind in Aventurien – vor allem in den Tulamidenlanden – zwar schon seit mehreren Jahrhunderten bekannt, aber erst die Entwicklung der Druckkunst durch die Maraskaner hat zu einer weiteren Verbreitung dieser Wahrsagemethode geführt. Dadurch sind andere Divinationstechniken wie Handlesen, der Blick in die Kristallkugel, das Deuten des Vogelflugs oder die Astrologie ein wenig ins Hintertreffen geraten. Einzig das Runenwerfen der Thorwaler erfreut sich in deren Kultur weiter einer ungebrochenen – durch die Entdeckung des magischen Potentials der Runen sogar steigenden – Beliebtheit.

Heutzutage verfügt fast jede Gauklertruppe und -sippe über ein oder zwei Sätze der Inrah-Karten und entsprechend kundige Personen, und auch bei städtischen 'niedergelassenen' Wahrsagern sind die Karten weit verbreitet. Da gedruckte Inrah-Karten meist als komplettes Deck mit allen 121 Karten verkauft werden, versuchen auch Söldner und Glücksspieler bisweilen, in der Kunst der (eigenen) Zukunftsdeutung zu diletтировать.

Viele professionelle Kartenleger bevorzugen von ausgewählten, besonders 'inspirierten' Künstlern handgezeichnete Karten, die auf dünne Holztäfelchen aufgezogen oder direkt aufgemalt sind. Während ein einfacher Satz gedruckter Karten bereits für einen Dukaten zu erwerben ist, kosten solche Unikate leicht das Fünf- bis Zwanzigfache dieses Preises (siehe Seite 184f.).

Neben der 'mystischen' Atmosphäre ist das wichtigste Element einer gelungenen Legung natürlich, möglichst genau und persönlich auf den Fragenden einzugehen. Dazu muss sich der Kartendeuter nicht nur einen Einblick in Wünsche und Persönlichkeit des Fragenden verschaffen (Seite 183ff.), sondern auch die Legevariante passend zu den Wünschen des Klienten wählen.



Mischen, Ziehen und Legen

Viele professionelle Kartendeuter machen aus dem Verteilen der Karten auf die unterschiedlichen Positionen eine regelrechte Kunst, ja sogar Wissenschaft. Ganz unrecht haben sie wohl nicht mit ihrer Behauptung, dass die bereits aufgedeckten Karten die Deutung der folgenden beeinflussen – ob sie die *Reihenfolge* der zu ziehenden Karten bestimmen, steht auf einem ganz anderen Blatt. Die folgenden Varianten stellen verschiedene Arten dar, die Karten zu mischen und auf die Positionen zu verteilen. Bei den einzelnen Legungen (Baum, Rad etc.) finden Sie weitere, verbreitete Misch-Variationen.

Grundsätzlich gibt es mehrere Möglichkeiten, die Karten auszulegen. Bei allen Varianten gehört jedoch ein intensives Mischen dazu, bei dem die Wünsche des Fragenden mit der Kenntnis des Deuters und der Struktur der Karten intensiv verwoben werden. Wird der Fragende durch eine spezielle Karte repräsentiert, wird diese zuerst aussortiert und vor dem Fragenden gelegt. Üblicherweise mischt der Kartendeuter zuerst den gesamten Stapel und lässt den Fragenden dann durch Abheben sieben (manchmal auch drei, fünf oder sechs) Einzelstapel bilden, die der Deuter dann in umgekehrter Reihenfolge wieder aufeinanderlegt. Keiner der Einzelstapel darf dabei weniger als drei Karten enthalten. Es ist auch möglich, dass sowohl Deuter als auch Fragender den Stapel jeweils einmal gründlich mischen, bevor der Fragende dann mit der Legung beginnt.

Sind Fragender und Deuter ein und dieselbe Person, sollte sie einmal gründlich mischen, während sie versucht, ihren Geist möglich frei zu machen und den Kosmos auf die Karten einwirken zu lassen. Danach verteilt sie die Karten auf sieben Stapel, während sie sich auf ihre Fragen konzentriert, und fügt dann die Stapel in umgekehrter Reihenfolge wieder zusammen.

Bei der Legung gibt es nun – nach der Positionierung einer eventuellen Karte, die den Fragenden repräsentiert – drei übliche Möglichkeiten:

 Bei der ersten Variante wird jede Karte in stets der gleichen Art und Weise von oben vom gemischten Stapel genommen und einzeln verdeckt auf ihre Position gelegt. (Beachten Sie auch die Anmerkung zur Deutung 'umgekehrter Karten auf Seite 28.) Der Kartendeuter erläutert dann die Bedeutung der Position, deckt die Karte auf und deutet

diese in Bezug auf die Position und die Wünsche des Fragenden. Sollte eine weitere Ausdeutung dieser speziellen Karte nötig sein, zieht der Deuter genau eine weitere Karte vom Stapel, legt sie auf die Position der ersten Karte und nutzt sie nun, um Fragen bei der zuerst gelegten Karte zu klären. Erst dann folgt die Karte für die nächste Position.

🌀 In der zweiten Variante wird jede Karte in stets der gleichen Art und Weise (s.o.) verdeckt nacheinander auf ihre Position gelegt. Erst wenn alle Karten auf ihrem Platz liegen, beginnt der Deuter mit der Erläuterung des Werts der ersten Position, deckt die erste Karte auf, deutet sie und zieht – wenn nötig – genau eine weitere Karte zur Ausdeutung möglicher Unklarheiten. Danach folgt die Erläuterung der zweiten Position, das Aufdecken und Deuten der zweiten Karte und so fort.

🌀 Die dritte – wesentlich seltener genutzte – Variante ähnelt der zweiten, nur dass hier von vornherein alle Karten auf allen Positionen offen ausgelegt werden. Eventuell nötige Karten zur Erläuterung und Klärung schwierig zu deutender Ergebnisse werden hier ebenfalls bei der Deutung der einzelnen Positionen gezogen.

Bestehen nach dem Auslegen und Deuten aller Karten noch weitere Unklarheiten, können für einzelne Positionen weitere Karten zur detaillierten Ausdeutung gezogen werden, jedoch maximal eine weitere pro Position und insgesamt nicht mehr als sieben.

Die bekanntesten Legevarianten und die Bedeutung der Positionen

Obwohl man eigentlich vermuten könnte, dass es fast so viele Legevarianten wie Kartendeuter in Aventurien gibt – im Endeffekt alle Möglichkeiten vom Ziehen einer einzelnen Karte bis hin zum Auslegen aller 121 Karten in einem 11x11-Muster –, haben sich doch einige wenige von ihnen durchgesetzt. Die bekanntesten dieser Methoden wollen wir Ihnen auf den folgenden Seiten vorstellen.

Die sicherlich am weitesten verbreitete Methode ist der **Baum**, der mit zwölf Karten gelegt wird und eine komplexe Zukunftsdeutung darstellt. Eher für eine Seelenschau und die Betrachtung *möglicher* Handlungsweisen gedacht sind das kleine und das große **Schicksals-**

rad. Will der Kundige nicht die Zukunft selbst sehen, sondern nur eine Hilfestellung bei einer Entscheidung, die sein Leben oder das des Fragenden beeinflusst, so legt er den **Stern**. Eine schnelle Methode mit wenigen Karten, ebenfalls gut für Meditationen über einzelnen Handlungsweisen gedacht, ist die **Mondsichel**.

Der Baum

(bisweilen auch Lebensbaum oder Baum der Erkenntnis)

Eine gerne von den aventurischen Kartendeutern und Wahrsagern verwendete Legevariante ist der Baum, der mit seinen 'Wurzeln', 'Ästen' und 'Zweigen' repräsentieren soll, woher der Fragende kommt, wohin er geht und welche Alternativen ihm offen stehen. Dies ist in erster Linie eine Zukunftsdeutung, die einen wahrscheinlichen und zwei mögliche Verläufe aufzeigt und einiges an Freiraum für Interpretationen bietet.

Dazu wird zuerst (meist in einem kurzen Vorgespräch) bestimmt, was den Ratsuchenden ausmacht und seine aktuelle Situation bestimmt. Dazu kann entweder nach Einschätzung des Kartendeuters eine der Hofkarten gewählt werden oder man überlässt diese Aussage dem Schicksal und zieht blind aus dem Stapel der Hofkarten eine Karte. Diese wird an Position 1 – "So bist du jetzt" – gelegt.

Danach werden die verbleibenden Hofkarten wieder in den Reststapel gemischt und dieser vom Fragenden (je nach Vorlieben des Deuters drei- oder siebenmal, s.o.) abgehoben und vom Legenden entweder erneut gemischt oder in umgekehrter Abfolge der Stapel neu zusammengepackt. Dann werden die Karten in der Reihenfolge der Positionen nacheinander offen ausgelegt und beim Legen bereits gedeutet (die oben genannte erste Variante). Einige Wahrsager schwören darauf, die Karten 7 bis 11 verdeckt auszulegen und sie dann nacheinander aufzudecken und dabei zu deuten, weil mit der Legung des *Scheidewege*s (Position 6) die Möglichkeiten angeblich bereits feststehen. Die Positionen 1 bis 3 werden auch als *Wurzel*-Karten bezeichnet, die Positionen 4 bis 6 als *Stamm*-Karten, 7 und 8 sind der *Hauptast*, 9 und 10 der *erste* und 11 und 12 der *zweite Nebenast*.

Es gibt Wahrsager, die zur Stärkung ihrer Autorität den zwölf Positionen die Zwölfgötter zuordnen, aber dies ist üblicherweise reine Schaustellerei.

Den einzelnen Positionen wird folgende Bedeutung zugesprochen:



Position 1 – *“So bist Du jetzt.”* – Die sogenannte ‘Große Wurzelkarte’ repräsentiert den Fragenden selbst und seine momentane Einstellung in der zu beantwortenden Frage oder seine allgemeine, persönliche Aussicht auf zukünftige Belange. Wie oben erwähnt, handelt es sich hierbei um eine Hofkarte, die entweder vom Schicksal (also zufällig aus dem Vorrat der Hofkarten) oder vom Deuter nach Einschätzung des Fragenden gewählt wird.

Position 2 – *“Dies ist dein Schwert.”* – Die ‘Hand-Wurzel’ steht für all jene inneren Kräfte (Eigenschaften und Werdegang, Fähigkeiten und Fertigkeiten), die der Fragende aktiv einsetzen kann (und auch sollte), um seine Frage aufzulösen. Sie bildet also die Stärken seines aktiven Potentials. Hofkarten oder andere deutlich auf eine Person bezogenen Karten, die an dieser Stelle zu liegen kommen, werden als ‘Kampfgefährten’ gedeutet.

Position 3 – *“Dies ist dein Schild.”* – Auch bisweilen ‘Fuß-Wurzel’ genannt, zeigt eine Karte an dieser Position die inneren Kräfte, die körperlichen, geistig-seelischen und moralischen Grundlagen, die dem Fragenden Halt und Kraft geben und eher passiv eingesetzt werden sollten. Auch hier gilt, dass eine Hof- oder personenbezogene Karte an dieser Stelle primär als Begleiter gedeutet wird.

Position 4 – *“Öffne das Tor.”* – Diese Position symbolisiert die momentan den Fragenden hindernden Umstände, sowohl aus seiner direkten Umgebung (Dienstverhältnis, Ehe, Umwelt) als auch aus seiner Gemüts- und Seelenlage. Dieses Hindernis oder diese Hemmnisse müssen zuerst angegangen werden, ehe sich der Fragende der eigentlichen Aufgabe widmen kann. Zumindest aber muss sich der Fragende seiner naheliegenden Erschwernisse bewusst werden.

Position 5 – *“Tu den ersten Schritt.”* – Eine Karte auf dieser Position besagt, mit welcher Methode, mit welcher geistigen Herangehensweise oder auf welche Art das vom Fragenden als vordringlich angesehene Problem angegangen werden kann. Die Karte soll hierbei nicht nur Möglichkeiten aufzeigen, sondern den Fragenden zum Handeln in eine bestimmte Richtung motivieren. Diese Position ist ein Kernelement, das gerne auch mit weiteren, erklärenden Karten ausgedeutet wird, denn auf diese Position folgt dann schlüssig ...

Position 6 – *“Du bist am Scheideweg.”* – Auch wenn der Fragende sich seines eigentlichen Problems nicht bewusst ist – an dieser Position wird klar, was der zentrale Konflikt ist, den er auflösen muss, um weiterzukommen und zu einer der drei in den ‘Ästen’ präsentierten, möglichen Antworten zu gelangen. Die Karte sollte in Beziehung zu jener in Position 4 gesetzt werden, damit der Fragende sich klar werden kann, worum es eigentlich geht – nicht nur, was seine temporären Probleme sind.

Position 7 – *“Der gerade Weg”* – Hier zeigt sich die naheliegendste Möglichkeit, die sich aus der am Scheideweg gestellten Frage oder dem aufzulösenden Konflikt ergibt. Dies kann sowohl eine Lösungsmöglichkeit sein als auch eine Vertiefung des Konflikts. Auf jeden Fall sollte sich der Kartendeuter bei der Interpretation von seiner Intuition leiten lassen – wie gesagt, hier ist das Naheliegendste gefragt.

Position 8 – *“... und sein Ziel.”* – Die ‘Krone des Baums’, so ein weiterer Name dieser Position, zeigt, was sich bei konsequenter Verfolgung der Möglichkeiten aus der vorherigen Position ergeben kann. Damit stellt die hier liegende Karte den wahrscheinlichsten, naheliegendsten Ausgang der Ereignisse dar, die mit den Aktionen aus Position 5 in Gang gebracht wurden. Wichtig: Dies ist nicht zwangsläufig “das Ergebnis” oder gar “die Zukunft”, sondern eine, wenn auch die schlüssigste Folgerung. Die beiden ‘Äste’ zeigen jedoch Alternativen:

Position 9 – *“Der linke Weg ...”* – Diese Position steht für die Basis einer Alternative zur Lösung aus dem Hauptast. Von den meisten Kartendeutern wird dieser ‘Ast’ und damit die hier liegende Karte als der “verschlungene Weg” gedeutet, als eine nicht offen oder auf den ersten Blick erkennbare Herangehensweise, die sich aber durch schlaue Einsatz der Möglichkeiten (vergleiche die Wurzel-Karten) auszeichnet.

Position 10 – *“... und seine Möglichkeiten.”* – Die an dieser Stelle liegende Karte zeigt das mögliche Ende des in Position 9 begonnenen ‘verschlungenen Weges’. Wie Position 8 ist dies eine ‘Ergebnis’-Karte, die aus der Entscheidung am Scheideweg und dem konsequenten Verfolgen der nicht offensichtlichen Möglichkeiten resultiert. Dieses Resultat mag nicht die direkte Lösung eines Problems sein, ist auf jeden Fall aber ungewöhnlich.

Position 11 – *“Der rechte Weg”* – Auf dieser Position beginnt ein weiterer ‘Ast’, eine weitere alternative Handlungsmöglichkeit für den Fragenden, die von Wahrsagern üblicherweise als “der direkte Weg” bezeichnet wird. Dies präsentiert eine meist klar erkennbare, aber schwierig erscheinende Handlungsalternative, die durch direkte Mittel, häufig durch rohe Kraft und sogar Gewalteinsatz lösbar scheint.

Position 12 – *“... und seine Gefahren.”* – Eine Karte an dieser Stelle markiert das Ende des ‘direkten Weges’ und steht damit für eine mögliche Lösung, die in erster Linie durch direkte Aktion und offene Konfrontation oder durch den Einsatz körperlicher Kräfte herbeigeführt wird. “Lösung” heißt auch in diesem Fall nicht unbedingt “erfreulicher Ausgang”.

Das Schicksalsrad

Bei dieser Legung steht nicht so sehr der Zukunftsaspekt im Vordergrund, sondern eher die Möglichkeiten des Fragenden, seine Seelenlage in Bezug auf eine konkrete Situation. Die Legung wird also gerne verwendet, um den Fragenden genauer zu beschreiben und um aufzuzeigen, welches Verhalten, welche Denkungsart sein zukünftiges Verhalten wie beeinflussen können. Damit ist sie eher ein Mittel zur Seelenschau als zur eigentlichen Divination.

Daher wählt der Auslegende auch die Hofkarte, die den Fragenden repräsentieren soll, nach Einschätzung des Fragenden selbst aus und legt sie in die Mitte des Rades auf Position 1. Danach mischt er die Karten, lässt dreimal abheben und legt die Karten auf den Positionen 2 bis 9 verdeckt aus. Nach einer kurzen Einstimmung auf den Fragenden deckt der Seher nun nacheinander die verdeckten Positionen auf und deutet sie sofort, denn eins folgt aus dem anderen. (Zu Variationen der Misch- und Legetechnik siehe Seite 9f.)

Die Bezeichnung ‘Schicksalsrad’ deutet es bereits an: Was heute bestimmend für die Zukunft ist, kann morgen schon Teil der Vergangenheit sein, und eben diese Vergangenheit kann auch die Triebkraft für eine neue Zukunft bilden.

Die einzelnen Positionen und ihre (Be-)Deutung sind:

Position 1 – *“Es dreht sich um dich.”* – Hier liegt die für den Fragesteller gewählte Hofkarte, die der Kartendeuter anhand seiner Einschätzung des Fragenden bestimmt hat. Sie stellt die aktuelle Gesamtpersönlichkeit des Fragestellers dar und wird durch die folgenden Karten genauer erläutert.

Position 2 – „Am Boden, aber es trägt dich.“ – Die Karte auf dieser Position steht für eine wesensprägende, aber momentan unterdrückte oder aktuell unwichtige Eigenschaft des Fragenden, für eine Prägung aus der Jugend oder früher einmal erlernte, aber heutzutage vergessene Prinzipien. Als Person könnte hier ein alter Mentor oder eine religiöse Autorität gemeint sein.



Position 3 – „Du brauchst langen Atem.“ An dieser Position ist eine Eigenschaft oder geistig-seelische Disposition zu finden, die erst in weiterer Zukunft zum Tragen kommt. Trotzdem sollte der Fragesteller diese Eigenschaft im Hinterkopf behalten. Die hier zu findende Karte steht also für langfristige Planung und Überlegung. Eine Hof- oder Personenkarte symbolisiert eine Person, die in Zukunft einmal Hilfestellung bieten könnte und die sich der Fragende 'warm halten' sollte.

Position 4 – „Nutze die Gelegenheit.“ – Hier zeigt sich ein dem Fragenden (und wohl auch seiner Umgebung) noch nicht offensichtlicher Wesenszug, der aber bald prägend sein kann. Die Karte zeigt ungenutztes Potential, das der Fragesteller überraschenderweise zu seinem Vorteil nutzen könnte. Damit repräsentiert diese Position mit-

telfristige Planung und Strategie, die Nutzung bislang unerschlossener Ressourcen. Eine Person an dieser Stelle könnte ein Berater sein, der dem Fragenden eine neue Sicht der Dinge nahebringt.

Position 5 – *“Und nutze sie bald.”* – Dies ist – so unspektakulär die Position auch wirkt – die essentielle Karte des Schicksalsrades. Hier findet sich eine (Charakter-)Eigenschaft oder ein Umstand, der sehr bald prägend sein wird. Wer auf diese Karte achtet, nutzt kurzfristige Chancen, die sich vielleicht erst hier durch die Legung zeigen, und kann darauf eine eventuelle Taktik aufbauen. Eine Hofkarte an dieser Stelle symbolisiert einen aktuell wichtigen Kampfgefährten.

Position 6 – *“Vertraue nicht auf das Offensichtliche.”* – Auch wenn es auf dem Rad des Schicksals gerade oben ist, ist es nicht das, was den Fragenden voranbringt. Vielmehr ist ‘oben’ ein anderes Wort für ‘auf dem Weg nach unten’. Hier findet sich also eine momentan prägende, auffällige Eigenschaft oder Geisteshaltung des Fragenden, die wichtiger scheint, als sie – zumal für zukünftige Entwicklungen – in Wirklichkeit ist. Liegt hier eine Hofkarte, ist damit eine Person gemeint, die laut Beistand anbietet, der aber nicht benötigt wird, ja vielleicht sogar hinderlich ist.

Position 7 – *“Die Moden sind vergänglich.”* – Noch weniger von Bedeutung als die Eigenschaft der vorigen Position ist die Karte, die hier zu liegen kommt. Sie steht für bloße Äußerlichkeiten, die bald der Vergangenheit angehören können und werden, als Hofkarte für flüchtige, aber im Endeffekt für die Entwicklung des Fragenden unwichtige Bekannte und (vielleicht sogar falsche) Freunde. Für die Zukunft des Fragenden irrelevant, besser, wenn er sie bald hinter sich lässt.

Position 8 – *“Es treibt dich voran.”* – Diese Position steht für die aktuelle Stärke des Fragenden, für eine Gelegenheit, die am Schopf gepackt werden sollte. Diese Eigenschaft sollte *genau jetzt* genutzt werden, damit sie nicht verloren geht. Eine Hofkarte an dieser Stelle deutet auf jemanden hin, der einem eine große Hilfe sein kann, wenn man ihn jetzt fragt.

Position 9 – *“Warte auf bessere Zeiten.”* – In der Karte auf dieser Position zeigt sich ein Umstand oder Wesenszug, ‘der seine beste Zeit hinter sich hat’. Dies kann eine abgelegte Mode oder Marotte sein,

eine Bekanntschaft aus Kinder- und Jugendtagen (falls es eine Personen-Karte ist) oder eine immer wieder aufkommende, letztlich aber unwichtige Erinnerung aus der Vergangenheit.

Es existiert auch eine Variante des Schicksalsrades, bei der zwölf Karten – die dann natürlich den Zwölfgöttern zugeordnet werden, die wiederum Aspekte der Persönlichkeit 'regieren' sollen – einen Kreis bilden. Da die Repräsentation des Fragenden aber die dreizehnte Karte ist, wird diese Variante von etlichen Kartendeutern als 'unheilig' abgelehnt.

Die Mondsichel

Diese Legevariante mit fünf plus einer Karte verbindet Elemente der Zukunftsdeutung mit einer Seelenschau. Sie ist vor allem bei Jahrmarkts-Wahrsagern beliebt, da sie schnell zu lernen, schnell zu legen und recht einfach zu deuten ist. Bei dieser Variante ist es sogar üblich, nur die Hofkarten und die Großen Arkana zu verwenden, da in den meisten Kartensätzen nur diese über ausgearbeitete Bilder verfügen.

Um eine Mondsichel zu legen, zieht der Ratsuchende zuerst eine Karte ungesehen aus dem gut gemischten Stapel, die der Deuter dann offen in den Mittelpunkt des geplanten Bogens legt und bereits erklärt. Nach nochmaligem Mischen des Kartenstapels durch den Deuter und Abheben durch den Fragenden werden fünf Karten nacheinander verdeckt in einem Bogen um die Karte gelegt, die den Ratsuchenden repräsentiert. Sodann wird die Karte an Position 2 aufgedeckt und gedeutet, dann Karte 3 und so fort. Erklärende Karten sind möglich; diese werden dann direkt neben die auszudeutenden Karten gelegt und sofort gedeutet.



Die sechs einzelnen Positionen bedeuten:

Position 1 – *“Was du willst”* – Die Karte auf der zentralen Position steht für den Ratsuchenden selbst und für seine aktuelle Einstellung zum zu lösenden Problem – nicht für seine ‘kosmische Disposition’, sein ‘ganzheitliches Wesen’, sondern für seine aktuellen Befindlichkeiten. Daher sollte diese Karte auch schnell und intuitiv gedeutet werden; eine Erläuterung durch eine weitere Karte sollte nicht notwendig sein.

Position 2 – *“Was du einst warst”* – Durch diese Karte wird die gesamte Herkunft symbolisiert, der Hintergrund des Fragenden, seine ferne Vergangenheit, das Fundament, auf dem seine heutigen Überzeugungen aufbauen – auch wenn diese Grundlagen heutzutage vielleicht verschüttet und vergessen sind. Was sich hier zeigt, mag aber trotzdem wichtig für die Beantwortung der aktuell anliegenden Frage sein.

Position 3 – *“Woher du kommst”* – Die an dieser Position liegende Karte zeigt auf, was in jüngerer Vergangenheit geschehen ist und was vielleicht eine Lösung für die anstehende Frage beinhalten kann. Hier spiegeln sich weniger Überzeugungen und Hintergründe wider als vielmehr Entscheidungen und Taten, die zur jetzigen Situation geführt haben. Personen- oder Hofkarten an dieser Stelle stehen für Menschen, die diese Entscheidungen geprägt oder beeinflusst haben.

Position 4 – *“Was du tust”* – Diese Karte konkretisiert die Karte an Position 1, ist also gewissermaßen die Erläuterungskarte für die Ausdeutung dieser Position: Wie wird die Frage konkret betrachtet, welche äußeren Umstände spielen bei der Lösung eine Rolle? Vor allem aber wird die Frage beantwortet, welche Aktionen der Ratsuchende unternehmen kann, um sein Problem zu lösen. Eine Hof- oder Personenkarte steht hier für jemanden, der eine konkrete Hilfestellung leisten kann.

Position 5 – *“Wohin du gehst”* – Falls der Ratsuchende die Hinweise aus der Karte an der vorigen Position beherzigt, zeigt die hier zu findende Karte die wichtigste, sich ergebende Möglichkeit einer Entwicklung in naher Zukunft. Je nach den Handlungen des Fra-

genden kann hier auch eine Warnung vor einer zukünftigen Entwicklung liegen. Liegt an dieser Stelle eine Hof- oder als Person deutbare Karte, ist diese jemand, den der Fragende in näherer Zukunft treffen kann.

Position 6 – *“Was du sein wirst”* – Hier wird die weitere Zukunft des Ratsuchenden angedeutet, wobei die Lösung der aktuellen Frage zwar eine Rolle spielt, aber tendenziell eher nach Trends gesucht wird, die sich aus dem gesamten Vorleben des Fragenden ergeben. In diesem Sinn beantwortet die hier liegende Karte eher die Frage *“Was kannst du sein?”*

Der Stern der Erleuchtung

Dies ist eine kleine und recht schnelle Deutungsvariante, mit der konkrete Einzelfragen und anstehende Entscheidungen – entweder solche des Legenden selbst oder eines weiteren Ratsuchenden – genauer betrachtet und geklärt werden können. Sie ist weder Seelen-schau noch Divination, sondern tatsächlich eher konkrete Entscheidungshilfe.

Abweichend von den weiter oben beschriebenen Misch- und Auslegevarianten wird hier üblicherweise folgende Methode verwendet:

Zuerst wird die erste Karte verdeckt aus dem Stapel der Hofkarten gezogen und – immer noch verdeckt – an die zentrale Stelle (Position 1) gelegt. Danach werden die verbleibenden Hofkarten gründlich in den Gesamtstapel eingemischt; dieser wird dann dreimal abgehoben und erneut gemischt. Danach werden nacheinander sechs Karten verdeckt an die Positionen 2 bis 7 gelegt und dann nacheinander aufgedeckt, wobei jede Karte eine Frage zu ihrer jeweiligen Position beantwortet.

Die Fragen lauten:

Position 1 oder Ich – *“Wer bin ich?”* – Die hier liegende Hofkarte erteilt Auskunft, welche Eigenschaften den Ratsuchenden im Augenblick der Frage entscheidend prägen oder die für die Fragestellung besonders wichtig sind. Diese Karte stellt also keine ‘Gesamtschau der Persönlichkeit’ des Fragenden dar, sondern bezieht sich konkret auf dessen innere Einstellung zur konkreten Frage.

Position 2 oder Quelle – *“Welche Kraft ist momentan stark in mir?”* – Im Gegensatz zur Ich-Position zeigt diese Karte auf, welche seiner inneren Kräfte der Ratsuchende nutzen sollte, um bei seinem vorliegenden Problem zum Erfolg zu gelangen. Dies kann sich durchaus mit der Antwort auf Position 1 doppeln, was heißt, dass die Person mit ihren Kräften im Einklang ist. Personen- und Hofkarten an dieser Stelle werden über ihre Prinzipien, nicht als konkrete Personen gedeutet.



Position 3 oder Wir – *“Wer – oder was – steht mir bei?”* – Welche äußeren Kräfte, welche Personen können dem Fragenden bei seiner Aufgabe oder Fragestellung helfen? Mit ‘äußeren Kräften’ sind hier meist Personen oder Organisationen gemeint, weswegen alle Karten entsprechend gedeutet werden sollten. Die hier gezeigten Unterstützer stehen nicht auf Fingerschnippen bereit, um dem Ratsuchenden zu helfen, sondern müssen unter Umständen gesucht und überredet werden.

Position 4 oder Götter – *“Wessen Pfad soll ich folgen?”* – Welche Gottheit ist für die Fragestellung relevant, wessen Prinzipien tragen zur Lösung bei? ‘Relevant’ heißt nicht unbedingt ‘förderlich’, und so kann die Fragestellung auch lauten: “Welche Gebote und Prinzipien muss ich überwinden, um zu einer Lösung zu kommen?” Auch Karten, die keine Götter repräsentieren, sind meist mit Prinzipien verbunden, die wiederum auf Götter hinweisen können.

Position 5 oder Welt – *“Womit sollte ich im Einklang stehen?”* – Diese Karte steht für die Kräfte, die momentan in der Welt – zumindest in der Umgebung des Ratsuchenden – wirken und mit denen der Fragende in Harmonie stehen oder sich arrangieren sollte, wenn er nicht durch sie gehindert werden will. Dies können aktuelle Herrschaftsverhältnisse oder auch Umwelteinflüsse sein, ebenso wie auch momentane Launen des Schicksals.

Position 6 oder Hindernisse – *“Was hält mich auf?”* – Welche Umstände, Mächte oder Personen setzen sich dem Ratsuchenden – entweder offensichtlich oder bislang unbemerkt – aktiv entgegen? Wer ist also der momentane ‘Gegner’ – ganz unabhängig von längerfristigen Übereinstimmungen oder Allianzen? Hier kann also durchaus jemand oder etwas stehen, das ansonsten eher dem Fragenden wohlgesonnen ist.

Position 7 oder Ziele – *“Wohin führt der Weg?”* – Wie kann die anstehende Frage konkret gelöst werden? Was sollte der Ratsuchende konkret unternehmen, welche Schritte sollte er tun, um zum Ziel zu gelangen? Welche Taktiken sollte er anwenden, um sich den Weg zu erleichtern? Wie muss er sich selbst ausrichten, vielleicht seine Prinzipien überdenken?

Die Kartendeutung

Die Position der Karten in einem bestimmten Legemuster ist ein Schritt zur Schicksals- oder Persönlichkeitsdeutung, aber nach Auffassung der meisten Kartendeuter bei weitem nicht der wichtigste. Von viel größerer Bedeutung ist die einzelne Karte. Es gibt sogar Kartenleger, die darauf beharren, dass schon das Stellen einer relevanten Frage und das darauf folgende Ziehen einer einzelnen Karte eine Aussage über den Fragenden zuließe.

Eine einheitlich festgelegte Deutung oder Bedeutung der Inrah-Karten gibt es in Aventurien nicht. Zum einen gibt es keinen wirklich einheitlichen Satz an Karten (oder Einheitlichkeit der Motive), zum anderen stammen die Kartendeuter aus den unterschiedlichsten kulturellen Hintergründen – und was ein Almadaner zu Phex denkt, muss eine Aranierin nicht unbedingt teilen.

Die hier folgende Aufzählung entspricht dem, was die meisten Kartenleger für bedeutungsvoll halten (oder besser: was wir irdisch denken, dass die meisten aventurischen Kartendeuter für bedeutsam halten) – an Ihrem Spieltisch mag das aber anders aussehen.

Zuerst wenden wir uns hier den Grundlagen des aventurischen Elementarismus und vor allem seiner symbolischen Bedeutung zu, um die 72 Elementarkarten in einen Bedeutungszusammenhang zu setzen (unten). Danach geben wir die allgemein verbreitete Deutung der einzelnen Kartenwerte an (Seite 25) und schließlich führen wir die üblichen Deutungen aller Inrah-Karten auf, beginnend mit den ‘profanen’ oder Elementarkarten (ab Seite 29) bis hin zu den 49 Großen Arkana (ab Seite 81).

Die Bedeutung der Elemente

In der aventurischen Mythologie und Philosophie und in deren praktischen Anwendungen in Magie und Alchimie kennt man die sechs Elemente *Eis*, *Erz* (auch: *Fels*), *Feuer*, *Humus*, *Luft* (oder *Wind*) und *Wasser*. Diese stehen natürlich für alle materiellen Dinge Aventuriens, die aus Zusammensetzungen eben dieser sechs Elemente bestehen, darüber hinaus aber auch für unterschiedliche ‘Qualitäten’ (Anteile des elementaren Prinzips) und ‘Sympathien’ (Ähnlichkeiten zum jeweiligen elementaren Prinzip) sowohl materieller Objekte als auch von Gedanken, Handlungen und Seelenzuständen.

Diese sechs Elemente bilden die sechs *Farben* des Inrah-Spiels. Dabei ist es wichtig, zur Deutung einer Kartenlegung als Weissagung sowohl die materielle Komponente als auch das ‘geistige Prinzip’ des jeweiligen Elements zu betrachten. Nur, wenn der Weissager alle im Element vorhandenen Bedeutungen erfasst, kann er auch die Karte – an ihrem Platz im Legediagramm – korrekt bewerten.



Eis: Neben der offensichtlichen Entsprechung mit allen Formen von Eis und Schnee, der Kälte, des Winters und der überaus geordneten Struktur von Schneekristallen steht Eis – speziell auch für die tulamidischen Erfinder des Inrah, die Eis nur von den höchsten Gipfeln ihrer Berge kennen – für den Tod (in der Form der Erstarrung des Lebens), zudem für die Zeitlosigkeit und die Vollkommenheit eines Abschlusses und Endes. Auch die Erstarrung

eigentlich beweglicher Vorgänge fällt in die Domäne des Eises, ebenso 'kalte' Rationalität und Gefühllosigkeit sowie darauf aufbauende komplexe Denkgebäude und Theorien (und damit auch die Schrift und der klare schriftliche Ausdruck). Am Sternhimmel entsprechen der Planet Marbo und das Sternbild Uthar – beides Zeichen von Tod und Ende – dem Eis, in der Welt der Mineralien der Bergkristall; die Jahreszeit des Eises ist natürlich der Winter.



Erz oder Fels: Erz steht für die Härte, Festigkeit und Unveränderlichkeit des Felses und damit auch für die 'ewigen' Schätze der Erde, seien es edle Kristalle, wertvolle Metalle oder solides Baugestein. Ebenso wichtig sind aber seine metaphysischen Eigenschaften, die sich in Beständigkeit und Festigkeit, Beharrungsvermögen und Schwere sowie (kristalliner) Ordnung zeigen. Daher gehören auch Willenskraft, Unbeugsamkeit und körperliche Stärke, aber auch gewisse geistige Trägheit und Starrsinn zu den Charakteristika des Erzes. Als edelste Ausprägung des Erzes gilt der funkelnde Diamant; astrologisch ist Erz mit dem Planeten Levthan und dem Sternbild des Gehörns verbunden.



Feuer: Die primäre Eigenschaft dieses Elements ist die Wärme, die sich in inneren oder äußeren Flammen manifestiert, egal, ob es eine Kerze, ein Fieberschub, ein Herdfeuer, ein Waldbrand, Schmiedeglut, brennende Leidenschaft oder Drachendom ist. Feuer steht ebenfalls für gewaltsame, rapide Veränderung, oft mit Vernichtung des ursprünglichen Zustands – aber dadurch auch für Erneuerung. Physisches Licht und spirituelle Erleuchtung sind ebenfalls affin zum Feuer, wie auch die Sprache einer flammenden Rede, der schöpferisch-brennende Geist und der nach außen drängende Wille. In der Astrologie sind dem Feuer der Planet Kor und das Sternbild des Helden zugeordnet, in der Kristallomantie der Rubin, als Jahreszeit der Sommer.



Humus: In die Domäne dieses Elements gehört die gesamte belebte Natur, von kleinsten Würmern und Käfern bis hin zu himmelhohen Steineichen und Dschungelriesen. Wachstum und Lebenskraft sind die offensichtlichsten Prinzipien, aber zum Leben gehören auch Verschlingen und Verdauen, Welken und Verrotten, und so sind neben der Heilzauberei auch Krankheiten Zeichen des Humus, neben Korn und Wein auch Dorngewächs, neben Nutz-

tieren auch schreckliche Monstren. Der Humus steht für die ersten Blüten des Frühjahrs; der Planet des Humus ist Simia, sein Sternbild der Kelch; im Reich der Steine der vielfarbige Achat.



Luft oder Wind: Die Flüchtigkeit des Elements macht Luft (oder andere Gase) für den Aventurier schwer fassbar – eigentlich nur dann, wenn sie sich in Bewegung befinden und andere Dinge antreiben. So ist der Wind – ob als frische Brise oder als zerstörerischer Orkan – das eigentlich gemeinte Element und Bewegung das elementare Prinzip. Flüchtigkeit, Leichtigkeit, Unbeständigkeit und Unfassbarkeit stehen geistig für Luft, körperlich die manuelle Geschicklichkeit, allgemein auch Rastlosigkeit, Reisen und Botschaften, die Hellsicht- und Verständigungs-, aber zuerst die Bewegungsmagie. Am Himmel wird die Luft durch das Sternbild Pfeil und den Planeten Aves repräsentiert; der Stein der Luft ist der himmelblaue und wolkenweiße Lapislazuli.



Wasser: Das Element Wasser steht für alle den Aventuriern bekannten Flüssigkeiten, zuerst natürlich für das Wasser selbst – im Regen, in Bächen, Flüssen, Seen und Ozeanen –, aber auch für die mit dem Wasser verbundenen Eigenschaften der Veränderung und Verwandlung bei gleichzeitiger Kontinuität, also speziell auch der Veränderung der Form bei Beibehaltung der Essenz. Tiefe und Grenzenlosigkeit werden mit dem Wasser verbunden, unergründlicher, grübelnder Geist, auch Melancholie und Wahnsinn. Körperliche Geschicklichkeit und Eleganz sind Zeichen des Wassers wie natürlich auch die Veränderungszauberei. Nandus gilt als planetarer Repräsentant des Wassers, ebenso wie das Sternbild Nachen und der wässrig blaue Aquamarin. Als Jahreszeit des Wassers gilt der Herbst.

Die Bedeutung der Kartenwerte

Wie den Elementen als Kartenfarben ist auch den zwölf einzelnen Kartenwerten der 72 Elementarkarten jeweils eine bestimmte Bedeutung zugeordnet, obwohl die Deutungen bisweilen weit auseinandergehen. Wir halten uns hier an die in Khunchom übliche (und bei sehr vielen Kartenlegern verbreitete) Deutungsweise. In dieser Deutung ist es üblich, die Hofkarten (Fürst, Magier, Weissagerin, Ritter und Knappin) stets mit konkreten Personen zu verbinden, also je nach Position in der Legung als Symbol entweder für den Fragenden zu set-

zen oder für eine Person, der er begegnen kann, mit der er assoziiert ist oder die in seiner Vergangenheit eine wichtige Rolle spielt.

Es sei angemerkt, dass es auch deutlich andere Varianten gibt; recht weit verbreitet (und leicht zu merken) ist es zum Beispiel, die Stärke eines elementaren Prinzips am Kartenwert festzumachen.

❧ Die **Asse** stehen für die oben genannten (Kern-)Prinzipien des jeweiligen Elements, und zwar sowohl in materieller als auch – vor allem – in geistiger Hinsicht. So steht Feuer nicht nur für Herdflammen und Feuersbrünste, sondern auch für Leidenschaft, aktiven Einsatz des Willens und gewaltsame (oder zumindest radikale) Veränderung.

❧ Im Gegensatz dazu zeigen die **Zweier** das Element *geschwächt*, in seiner mindersten Form oder gar seiner Verzerrung. Staub, der als wertloseste Form des Erzes weder Struktur noch Festigkeit oder Schwere aufweist, ist ein gutes Beispiel. Erlöschende Glut wäre das 'feurige' Gegenstück.

❧ Die **Dreier** dagegen *verstärken* das Element *durch Gemeinsamkeit* und Struktur, auch hier sowohl in körperlicher als auch geistiger Hinsicht. Die Humus-Drei kann einen Wald bedeuten, wird aber üblicherweise als ein freiwilliger Bund von Lebewesen gedeutet und 'Freundschaft' genannt. Die Luft-Drei ist demzufolge ein kräftiger und stetiger Wind – an der Westküste heißt die Karte daher auch 'Beleman'.

❧ Die **Vierer** symbolisieren den *Gewinn*, den der Fragende aus dem Element, einer Anwendung des Elements oder aus dem Gleichklang mit dem Prinzip des Elements ziehen kann. Gewinn aus Erz ist klassischer materieller Reichtum in Münzen und Edelsteinen, während Gewinn aus Eis neben einem 'sicheren Gewinn durch überlegene Strategie' auch kaltblütigen, geplanten Mord bedeuten kann.

❧ **Fünfer** stehen für *Schaden* für den Fragenden aus dem Element oder seinen Prinzipien und werden üblicherweise als Warnung vor (Natur-)Katastrophen gesehen. Der Schaden kann aber auch ein geistiger, gesellschaftlicher oder finanzieller sein, der aus der Anwendung der Prinzipien (durch den Fragenden, üblicherweise aber durch andere) erwächst.

Die **Sechser** stehen für die Bedeutung *Harmonie*, meist auf die geistigen Prinzipien bezogen, aber bei der Planung einer Reise kann 'Harmonie mit dem Eis' durchaus meinen, für Schneeschuhe gesorgt zu haben, so wie 'Harmonie mit dem Humus' bei einer Frage nach der persönlichen Zukunft durchaus auch als friedlicher Tod gedeutet werden kann.

Bei den **Siebenern**, die mit den Bedeutungen *Entscheidung*, *Balance* und *Entweder/Oder* belegt sind, ist die Erklärung etwas schwieriger. Für gewöhnlich sieht man in ihnen Handlungen gemäß den elementaren Prinzipien, die dann eine klare Entscheidung hervorbringen. Üblicherweise sollten hier auch die Prinzipien des Gegenelements beachtet oder für Entscheidungen in Erwägung gezogen werden.

Knappen werden meist als Personen gedeutet, die sich 'auf dem Weg' zu den Prinzipien eines Elements befinden, als *Suchende* und *Forscher*, die die Weisheit der elementaren Wege erkunden. Der 'Ritterschlag der Erkenntnis', die vollständige Harmonie mit einem Element steht ihnen noch bevor.

Ritter bedeuten stets *Kampf* in irgendeiner Form – entweder mit Hilfe der entsprechenden elementaren Prinzipien oder im Ringen gegen sie. Ein Eis-Ritter kann damit auch ein Meister des geschriebenen Worts sein, der mit Pamphleten für die Ordnung kämpft.

In der **Weissagerin** eines Elements spiegelt sich ein *Erkenntnisgewinn* durch die Prinzipien des Elements wider, sei es durch die entsprechende Zauberei, sei es durch die Anwendung der geistigen Harmonien. Eine Weissagerin der Luft deutet z.B. auf Erkenntnisgewinn durch Reisen oder die Korrespondenz mit Menschen aus fernen Landen hin.

Die **Magier** eines Elements sind die Karten der *aktiven Veränderung* der Verhältnisse (seien es die Umwelt, die eigenen Lebensumstände oder auch physische Objekte) durch Anwendung der elementaren Kräfte und Prinzipien. So kann ein Magier des Feuers auch ganz 'unmagisch' für das Schmieden eines Schwerts stehen, ein Magier des Erzes dagegen eine aufgebrachte Volksmenge zur Ordnung rufen.

Die **Fürsten** schlussendlich sind die Symbole für die *Herrschaft* (bzw. einen Herrscher) mittels der (sehr selten einmal: über die) elementaren Prinzipien (weniger: die physischen Kräfte und Eigenschaften). Die Personen, auf die es sich bezieht, können also Admirale (Fürst des Wassers), aber auch Intriganten und Blender (Fürst der Luft) sein.

Die Umkehrung

Die meisten aventurischen Kartendeuter mischen, verteilen und ziehen die Karten so, wie sie gerade vom Stapel kommen, und legen sie dann so aus, dass entweder der Fragende oder der Kartendeuter selbst die Motive erkennen und sich auf sie konzentrieren kann.

Einige halten es jedoch ebenfalls für relevant, ob die Karte beim Auslegen *aufrecht* oder *umgekehrt* (kopfüber) auf den Tisch kommt. (Dazu muss der Stapel natürlich gut gemischt sein und der Kartendeuter eine einheitliche Methode haben, die Karten vom Stapel abzuheben.)

Dies ist natürlich nur bei den Karten sinnvoll, die deutlich als aufrecht oder umgekehrt erkennbare Motive zeigen. In einigen aventurischen Darstellungen, speziell auch in neuzeitlichen, gedruckten Versionen, sind auf den elementaren Zahlenkarten die Element-Symbole spiegelsymmetrisch angeordnet, so dass sich schon allein hierdurch keine Unterscheidung zwischen aufrechter und umgekehrter Legung treffen lässt.

Bei allen Bildkarten (d.h. bei den Hofkarten der Elemente und bei den Großen Arkana) haben wir daher eine Deutung der Karte in umgekehrter Legung angegeben.

Die Namen und Bedeutungen der einzelnen Karten

Die Kombination der oben aufgeführten Eigenschaften der Elemente und die Khunchomer Deutung der Kartenwerte erlauben nun folgende Deutungsmöglichkeiten für die einzelnen Karten, aus denen sich dann wiederum die verbreiteten Namen der Karten ergeben. Schon aus diesen Namen sollten sich schnell und einfach Deutungen am Spieltisch improvisieren lassen. Zuerst sind hier die Elementarkarten in alphabetischer Reihenfolge der Elemente und mit aufsteigendem Kartenwert genannt. Die Aufzählung der Großen Arkana beginnt auf Seite 83.

Die Elementarkarten, auch profaner Teil
oder Kleine Arkana genannt:

Die Eis-Karten

Ass des Eises Stillstand

Deutung als Prinzip: Die Grundprinzipien, für die Eis und damit das Ass dieser Farbe steht, sind weiter oben (Seite 23f.) genannt. In der üblichen Deutung steht die Karte neben den eigentlichen elementaren Wirkungen primär für Erstarrung und Stillstand, auch im geistigen Sinne (z.B. durch fest ausformulierte Dogmen). Eine weitere typische Deutung ist die als 'Todeskarte', die das Ableben im Winter oder im Norden oder in hohem Alter symbolisiert.

Deutung als Person: unüblich





Zwei des Eises

Nebel

Deutung als Prinzip: Das 'mindere Eis' steht für Nebel und feuchte Herbstkälte, für Schneematsch und trügerische Eisdecken, allgemein auch für subjektiv empfundene Kälte und Frösteln, im seelischen Sinne auch für 'kühle Distanziertheit' (ohne die Klarheit einer entschlossenen Seelenkälte zu haben). Im übertragenen Sinn ist mit der Eis-2 auch Langsamkeit verbunden, im magischen Zusammenhang werden bisweilen auch Untote als Deutungsmöglichkeit genannt.

Deutung als Person: unüblich



Drei des Eises

Eispalast

Deutung als Prinzip: 'Verstärkung durch Gemeinsamkeit und Harmonie' kann vom elementaren Standpunkt aus Gletscher oder Eisberge bedeuten, steht aber üblicherweise für künstliche Gebilde aus dem kalten Element, seien es firnelfische Kunstwerke, nivesische Schneebauten oder sogar komplexe Eispaläste. Im übertragenen Sinn steht die Karte damit auch für eine Unterkunft in der (eisigen) Ödnis.

Deutung als Person: unüblich; bisweilen für Firnelfen

Vier des Eises Verbrechen

Deutung als Prinzip: Gewinn aus elementarem Eis erzielen zwar auch Eishändler und Elementaristen, aber normalerweise steht die Karte für Gewinn aus gezielter, detaillierter Planung und aus mitleidlosem Vorgehen. Sie symbolisiert also Verbrechen vom Betrug bis hin zum kaltblütig geplanten und durchgeführten Mord.

Deutung als Person: unüblich; in seltenen Fällen wird die Karte nicht für die Tat, sondern den Täter gewertet



Fünf des Eises Eiszeit

Deutung als Prinzip: Ein 'Schaden durch Eis' ist üblicherweise gut zu deuten, aber neben der Warnung vor Lawinen, extremer Kälte, Unglücken durch Glatteis oder einem Hungerwinter steht diese Karte auch für elementare kosmische Katastrophen wie eine weltumspannende Eiszeit oder das Ende der Welt durch langsames Erstarren und Unveränderbarkeit. Im übertragenen Sinn können auch der Schaden durch das geschriebene Wort und durch unverrückbare Dogmen gemeint sein.

Deutung als Person: unüblich; Zwerge könnten hier auch die berühmten Geoden des Eises sehen.





Sechs des Eises Winterschlaf

Deutung als Prinzip: Für ein Lebewesen – immerhin ist Eis das Gegenelement des Humus – ist es schwierig, 'Harmonie mit dem Eis' zu erreichen. Dies wird am ehesten darin gesehen, in Winterschlaf zu verfallen oder sich gänzlich seiner Gefühle zu entledigen. Auch das Aufgehen in einem komplexen Plan oder das Verfassen eines geschliffenen Traktats kann als solche Harmonie gesehen werden, ebenso aber auch eine Erstarrung oder das Erreichen der Unsterblichkeit.

Deutung als Person: Als Personen, die in Harmonie mit dem Eis leben, werden meist die Völker des Nordens (z.B. Firmelfen, Fjarninger, Yetis und Nivesen) gesehen.



Sieben des Eises Duell

Deutung als Prinzip: Das Prinzip der Entscheidung, des Entweder-Oder, für das die Siebener stehen, ist beim Eis am stärksten – um nicht zu sagen: kristallklar – ausgeprägt. Hier geht es um Duelle, um die kühle Entscheidung zwischen Leben und Tod, vielleicht sogar um das Abwägen eines freiwillig angenommenen Todes. Nach dieser Entscheidung wird nichts mehr so sein, wie es war, aber es wird gefestigt und eindeutig sein. Die Karte wird selten in der Bedeutung einer elementaren Balance gesehen.

Deutung als Person: nicht bekannt

Knappe/Knappin des Eises

Deutung als Prinzip: untypisch

Deutung als Person: Diese Karte repräsentiert Menschen (oder andere Lebewesen), die sich entweder der Erforschung des Stillstands, des Todes oder der Ordnung verschrieben haben, was auch Unsterblichkeit, Todesursachen oder gesellschaftliche Stabilität bedeuten kann. Somit sind hier verschiedenste Arten von Heil- und Zeitmagiern, als Gerichtsmediziner angestellte Boronis oder Staatstheoretiker gemeint. Auch der Weg zum Durchschauen komplexer Denkgebäude kann durch die Knappin des Eises symbolisiert werden, was für ein Studium der Philosophie steht.

Umkehr: 'Auf dem Weg fort von Stillstand, Ordnung und Tod' kann für viele verschiedene Personen stehen: Menschen, die entweder eine lebensbedrohende Situation überwunden oder den Tod einer nahestehenden Person bewältigt haben, die sich aus gesellschaftlichen Banden lösen (schollenflüchtige Leibeigene) oder für jemanden, der von neuen, vielleicht noch wirren Ideen vorangetrieben wird (was wiederum von der Tsa-Geweihten bis zum Wahnsinnigen reichen kann).



Ritter des Eises

Deutung als Prinzip: unüblich, bisweilen als eine Warnung vor Heckenschützen

Deutung als Person: Ein Kämpfer, der sich dem Eis verschrieben hat, ist selten einmal ein heißblütiger Fechter oder Kavallerist, sondern eher ein geordneter, präziser, kaltblütiger Kämpfer, ein präziser Schütze, ein abgebrühter Golgarit oder gar ein Meuchler. Auch der Kampf mittels des geschriebenen Worts oder klaren, ausgefeilten Denkstrukturen fällt in diese Kategorie, womit die Karte auch Agitatoren und Advokaten meinen kann, die eiskalt Systeme stürzen oder Gegner im Gerichtssaal ins offene Messer laufen lassen.

Umkehr: In der Umkehrung der Karte *sind* hiermit genau die heißblütigen Kämpfer und zukünftigen Heroen gemeint, die mit Marbo anbändeln, sich ins dickste Getümmel stürzen, im Vertrauen auf Rondra auch hohe Risiken eingehen oder mit einem "Für Rastullah!" auf den Lippen die blutige Erlösung suchen. Ihnen zu Ehren werden Heldenepen und heroische Balladen gedichtet. Posthum.



Weissagerin des Eises

Deutung als Prinzip: unüblich, bisweilen als (in Aventurien so eigentlich wenig verbreitete) 'kühle Rationalität' gedeutet

Deutung als Person: Eine fast schon klassisch zu nennende Deutung dieser Karte sieht hier analytische Magier und Theoretiker der Hellsicht, aber auch andere Wissenschaftler, die Probleme 'kühl sezieren' und 'kristallklare Theorien' entwickeln, können gemeint sein – von der Medica bis zu Dexter Nemrod als Staatstheoretiker. Auch die 'reine Philosophie' (im Gegensatz zur angewandten) findet hier ihre Repräsentation. Ausgefallene Interpretationen sehen hier auch Shakagra oder Nekromanten (Erkenntnisgewinn aus dem Tod).

Umkehr: Da ein 'Erkenntnisverlust durch Klarheit' fast immer ein Widerspruch in sich ist, steht die umgedrehte Karte für Personen, die sich der Intuition, dem 'Bauchgefühl' verschrieben haben, insbesondere für Künstler, aber auch für die meisten religiösen Visionäre.



Magier des Eises

Deutung als Prinzip: unüblich; bisweilen 'sorgfältig geplante Veränderung'

Deutung als Person: Hiermit sind meist Personen gemeint, die mittels der Kräfte des Eises Verformungen oder Veränderungen bewirken. Da Eis aber der Veränderung entgegensteht, ist dieser Personenkreis eher klein: Steinmetze und andere bildende Künstler – jemand, der 'kalte Pracht' erschafft –, aber auch Kenner von Temporalzauberei. Ebenso können hier Zauberer gemeint sein, die sich aktiv mit der Tötung von Lebewesen befassen, ohne direkt zerstörerische Schadensmagie anzuwenden. Eher ungewöhnlich ist die Deutung als kalt schmiedender Troll.

Umkehr: Veränderung ohne Plan steht für das Chaos – und nicht unbedingt für das schöpferische: Hier sind eindeutig Asfaloth-Kultisten, wahnsinnige Schelme und nihilistische Zerstörer gemeint.



Fürst des Eises

Deutung als Prinzip: nicht verbreitet

Deutung als Person: Wer mittels des Eises herrscht, kann ein rationaler und umsichtiger Monarch oder Fürst sein, aber es fehlt ihm meist an der Herzenswärme, Menschenkenntnis und Intuition, um wirklich weise zu sein. Bisweilen ist ein solcher Herrscher sogar kalt und grausam – und diese Beschreibung mag auf viele aventurische Fürsten zutreffen. In etwas positiverem Sinn kann die Karte auch für einen unbeirrbaren Planer und Strategen stehen.

Umkehr: In ihrer Umkehr steht die Karte entweder für lebenslustige Fürsten (hier mag man an den Herzog von Grangor denken) oder – wesentlich häufiger – für komplett übergeschnappte Tyrannen (wie Graf Greifax von Gratenfels), die nicht einmal böse sein müssen, aber jeden Kontakt zur Realität verloren haben.



Die Erz-Karten

Ass des Erzes Festigkeit

Deutung als Prinzip: Die 'Prinzipkarte' des Erzes repräsentiert sowohl die weltlich-fassbaren, elementaren Eigenschaften des Erzes als auch die metaphysischen Aspekte. Somit sind in der Deutung der Karte sowohl massive Erze, wertvolles Baugestein und seltene Edelmetalle enthalten als auch geistig-moralische Werte wie Beständigkeit, festgefügte Ordnung und Willenskraft, körperliche wie Stärke und Konstitution. Dazu kommen die Schwere als physikalisches und die Trägheit als geistiges Prinzip.

Deutung als Person: unüblich



Zwei des Erzes Staub

Deutung als Prinzip: Der Staub, der durch diese Karte symbolisiert wird, zeigt, dass schlussendlich auch das Element Erz vergänglich ist. Ebenfalls abgedeckt werden weitere mindere elementare Erscheinungsformen wie Treibsand oder brüchige Gesteine wie Bims. Im übertragenen Sinne steht die Karte für mindere Ordnung in der Gesellschaft wie etwa in Räuberbanden, unvollkommen ausgebildete Willenskraft, die nach dem ersten Ansturm bricht, und dergleichen mehr.

Deutung als Person: nicht verbreitet



Drei des Erzes Bauwerk

Deutung als Prinzip: Gemeinsamkeit erzener Strukturen findet sich üblicherweise in Bauwerken, in allem, was aus Schwere und Festigkeit erschaffen wurde, beginnend bei der einzelnen Säule oder Ziegelmauer bis hin zu den Sakralen der großen aventurischen Metropolen. Auch die Fähigkeit, mit Kraft, Schwere und Beharrung Bewegung zu erzeugen – also die Kunst der Mechanik –, fällt in diese Domäne. Eine seltene Deutung steht für große Kristalle.

Deutung als Person: unüblich; bisweilen als Mechanikus oder Baumeister





Vier des Erzes Reichtum

Deutung als Prinzip: Wenn diese Karte an einer 'Ziel'- oder 'Zukunft'-Position liegt, können sich Ratsuchende freuen, denn die Erz-4 steht für schieren materiellen Reichtum, für einen gesteigerten Besitz an Münzen, Edelsteinen oder edlen Metallen. Gewöhnlich wird dieser Reichtum durch die anderen Aspekte des Elements gewonnen: durch Unbeugsamkeit, Willenskraft und Beharrlichkeit – oder durch Trägheit und die Fähigkeit, bestehenden Reichtum für sich selbst arbeiten zu lassen.

Deutung als Person: unüblich; unter Umständen eine sehr reiche Person wie Stover Stoorrebrandt



Fünf des Erzes Erdbeben

Deutung als Prinzip: Die Karte symbolisiert im wahrsten Sinne des Wortes 'erderschütternde' Ereignisse, also schwere Erdbeben, Bergstürze und Lawinen, auf persönlicher Ebene auch Gebäudeeinstürze, das Verschüttetwerden in Bergwerken und Tunneln oder ein gefährlicher Sturz (mittelbarer Schaden durch Schwere). Auch die Aufhebung der Festigkeit – z.B. durch Treibsand – fällt damit in den Deutungsbereich dieser Karte. Als Charakterdeutung könnte hier eine negative Auswirkung zu großer Sturheit oder zu großen Beharrens auf Überkommenem gemeint sein.

Deutung als Person: unüblich

Sechs des Erzes Nichtstun

Deutung als Prinzip: Die übliche Deutung für diese Karte stellt die Trägheit einer Person oder die Unveränderlichkeit eines Zustands in den Vordergrund, sie kann aber durchaus auch ohne negative Nebenbedeutungen so interpretiert werden, dass der Ratsuchende auch bei Abweichungen vom 'rechten Weg' stets wieder zur Ordnung zurückkehrt, durch seine Beharrlichkeit glänzt oder seine Willenskraft gut zu seiner Verteidigung einzusetzen weiß. Sie kann aber auch als Nichtstun und Muße gedeutet werden.

Deutung als Person: unüblich



Sieben des Erzes Auf Messers Schneide

Deutung als Prinzip: Die Erz-7 symbolisiert das Risiko von Entscheidungen, "auf des Messers Schneide", das Bewusstsein, dass schon kleine Fehler fatal sein können. Sie wird gerne auch als Duell mit scharfem Stahl gedeutet. Die Karte steht daneben auch für alle feinmechanischen und metallurgischen Fertigkeiten, bei denen Präzision *entscheidend* ist und bei denen häufig Erz 'vermindert' werden muss, um es zu verbessern.

Deutung als Person: ungewöhnlich; kann sowohl Juweliere als auch besonders risikofreudige Personen meinen



Knappe/Knappin des Erzes

Deutung als Prinzip: nicht verbreitet

Deutung als Person: 'Die Wege des Erzes erkunden' ist eine Metapher, die auf erstaunlich unterschiedliche Personen zutreffen kann: Natürlich können hiermit junge Druiden oder Elementarmagier des Erzes gemeint sein, aber genauso trifft dies auf Prospektoren zu, auf Höhlenkundige und Bergsteiger, auf Steinmetze und Bildhauer (und andere Handwerker, die Gestein und Erz be- und verarbeiten) – und natürlich auf alle Zwerge (zumindest alle jungen). Letztlich gilt dies sogar für all jene, die die Ordnung in ihrem Leben oder der Gesellschaft suchen, also z.B. für Mitglieder vieler religiöser Orden oder Studenten der Rechtskunde.

Umkehr: Wenn der Weg von Schwere, Beständigkeit und Ordnung weg führt, mag dies, wie auch bei der invertierten Knappin des Eises, auf geflohene Leibeigene, junge Rebellen oder Anhänger der Jungen Göttin Tsa hindeuten. Es können aber auch Personen gemeint sein, die sich dem Studium des Vogelflugs und seiner Imitation gewidmet haben, oder Menschen, die an körperlicher Schwäche und Rastlosigkeit leiden.



Ritter des Erzes

Deutung als Prinzip: unüblich; wenn, dann für das Prinzip der Rüstung oder den Kampfstil aus der Sicherheit von Parade und Panzer

Deutung als Person: Die durch diese Karte repräsentierten Kämpfer nutzen das Prinzip der Standhaftigkeit und Beharrung, um ihre Schlachten oder Duelle zu gewinnen. Dies heißt, dass sowohl eine stabile Rüstung (metallen, meist aus Plattenstücken) als auch eher 'langsame', dafür umso wuchtiger treffende Waffen wie Hämmer und Äxte zu ihrem Inventar gehören. Klassische, zu Fuß kämpfende Ritter gehören demzufolge ebenso in diese Kategorie wie gepanzerte Kor-Anhänger und natürlich sehr viele Zwergenkrieger.

Umkehr: In dieser Form steht die Karte für Kämpfer, die einen schnellen, eher intuitiven und meist nicht durch Rüstung behinderten Kampfstil pflegen, also sowohl schnelle Degenfechter als auch die Meister unbewaffneter Techniken wie Boxen und Hruduzat und auch Bogenschützen, die ihre Gegner mit einem Pfeilhagel überschütten.



Weissagerin des Erzes

Deutung als Prinzip: unüblich; bisweilen für die unten genannten Objekte

Deutung als Person: Wer bei 'Weisheit aus dem Kristall' an Seherinnen mit Kristallkugeln oder die wenigen Besitzer eines echten Schwarzen Auges denkt, liegt vollkommen richtig: Die Nutzer eben dieser Artefakte sind hier ebenso gemeint wie die halb-legendären Kristallomanten der Achaz. Die Kombination 'Weisheit aus Ordnung' deutet auch allgemein auf die Zukunftsschau aus erkennbaren Trends hin, während 'Weisheit durch Erdulden/Passivität' dafür steht, die "Wirrnis der Fäden der Welt anzunehmen und zu einem festen Gewebe zu machen".

Umkehr: Durchs Erz verdummt zu werden ist sicherlich schwierig, wenn man nicht gerade an 'Streitkolben auf den Kopf' denkt. So ist hier eher eine Warnung vor zu viel geistiger Trägheit, zu großer Sturheit und zu viel Beharrung zu sehen – und natürlich vor den Personen, die ein solches Verhalten verkörpern: uralte Zwerge und andere Vertreter von Traditionen um ihrer selbst willen.



Magier des Erzes

Deutung als Prinzip: ungewöhnlich, aber unter Umständen als Bannzauberei und Antimagie deutbar

Deutung als Person: Das Prinzip der Unveränderbarkeit zur Veränderung zu benutzen, erfordert den Einsatz übernatürlicher Kräfte, und so sind mit dieser Karte für gewöhnlich auch nur Zauberer oder Geweihte gemeint – namentlich solche, die die ungezielte Veränderung (vulgo: dämonisches Wirken) zurückdrängen, also Exorzisten, Bannzauberer, Entschwörer und Antimagier. Ebenfalls in diesen Bereich fällt es, die eher chaotische Magie in einer materiellen Ordnung zu binden, weswegen die Karte auch für Artefakterschaffer (explizit nicht: Alchimisten) gelten kann.

Umkehr: Veränderung durch Aufhebung der starren Ordnung könnte im gesellschaftlichen Sinne für Anarchisten stehen, aber üblicherweise sind hier eher Zauberer gemeint, die sich der Luft verschrieben haben. Eine sehr ungewöhnliche Deutung invertiert sowohl 'Veränderung' als auch 'Erz' und sieht hier Personen, die durch Leichtigkeit und Bewegung verändert werden – also z.B. durch weite Reisen zu gänzlich anderen Menschen werden.



Fürst des Erzes

Deutung als Prinzip: ungewöhnlich

Deutung als Person: Wie schon die Erz-4, nur in noch stärkerem Maße, steht diese Karte in erster Linie für eine Person, die durch Reichtum herrscht – horasische und Festumer Handelsherren wie auch alanfanische Granden kommen hier in den Sinn. Ebenfalls reich sind ‘der Zwergenkönig’ und sein Gegenspieler, der Drache, die man beide auch als unbeugsam – als weitere Eigenschaft des Erzes – ansehen kann. Ebenso möglich ist eine Deutung als Fürst eines Landes, dessen Ordnung aus sich heraus unverändert bleibt, weil z.B. Monarch und Volk von konservativer und starrsinniger Art sind.

Umkehr: Wie beim Fürst des Eises sind auch hier Unruhe und stetige Veränderung das prägende Element. Die so charakterisierten Herrscher sind sprunghaft, vielleicht wortbrüchig, vielleicht aber auch nur Neuem zu aufgeschlossen. Ihre Herrschaft könnte von steten Umsturzversuchen gezeichnet sein.



Die Feuer-Karten

Ass des Feuers Flamme

Deutung als Prinzip: Wie bei den Prinzipienkarten üblich, steht auch das Ass des Feuers für die materiellen wie auch metaphysischen Aspekte des Elements. Damit sind also nicht nur Feuer und Flammen (möglichst ohne Rauch, vielleicht sogar ohne Brennstoff) verbunden, sondern vor allem die radikale Umwälzung und Erneuerung, spirituelles 'Licht' und Erleuchtung (auch diese verbunden mit einer drastischen Änderung der Persönlichkeit).

Deutung als Person: ungewöhnlich, da kaum eine Person das Prinzip in seiner Reinheit vertritt





Zwei des Feuers

Asche

Deutung als Prinzip: Das geringste Feuer ist der Rest Glut, der unter der warmen Asche schwelt. Vielleicht entzündet sich daran ein neues Feuer, wahrscheinlicher aber stirbt es dahin. Wird Feuer als Licht gedeutet, kann diese Karte entweder für einen schwach beleuchteten Ort (wie eine Höhle) oder für schlechtes Sehen bis hin zur Blindheit stehen. Auch vor einem schleichenden Fieber kann durch dieses Karte gewarnt werden. Im übertragenen Sinne kann das 'mangelnde Feuer' auch Unentschlossenheit oder blockierte Kreativität bedeuten.

Deutung als Person: unüblich



Drei des Feuers

Schmelze

Deutung als Prinzip: Gemeinsam marschierende Feuersäulen oder Feuer mit fester Struktur sind eher Erscheinungen des Feuerelementarismus als magische Disziplin und keine Effekte, die ein Ratsuchender in der 'freien Wildbahn' antreffen könnte. So ist mit dieser Karte in erster Linie das Feuer gemeint, das durch äußere Strukturierung stark wird und dadurch formen kann: Schmiedefeuer und die entstehende glutheiße Schmelze und damit auch allgemein die Schmiedekunst und die Metallurgie.

Deutung als Person: untypisch; wenn, dann klassischerweise als Schmied

Vier des Feuers Ofen

Deutung als Prinzip: Gewinn für den Ratsuchenden realisiert sich nur aus dem wärmenden und umformenden Aspekt des Feuers, und so ist die Deutung als Ofen oder Herd naheliegend. Damit verbunden sind die Wärme des Hauses und das wilde Tiere abweisende Lagerfeuer, der (heimische) Herd und Handwerke wie Kochen und Backen. Der Gewinn zeigt sich oftmals nur in der Wärme selbst, und so kann die Karte sogar 'Zusammenrücken in der Kälte' bedeuten.

Deutung als Person: ungewöhnlich; wenn dann Köche, Bäcker oder unter Umständen Kunstschmiede



Fünf des Feuers Feuersbrunst

Deutung als Prinzip: Diese Karte repräsentiert Schaden, den der Ratsuchende durch Feuer erleiden kann, was ein breites Spektrum an Möglichkeiten abdeckt: stadtweite Feuersbrünste, Waldbrände und Buschfeuer fallen ebenso hierunter wie Unfälle an Herd und Esse oder im alchemistischen Labor, Lavaflüsse aber auch feurige Schadenszauberei, lebensbedrohliche Fieberkrankheiten und die Gefahr einer Blendung. In weiter gefasstem Sinn kann die Feuer-5 auch vor Schäden durch allzu rapide Veränderungen warnen.

Deutung als Person: unüblich; bisweilen als Brandstifter gesehen





Sechs des Feuers Licht

Deutung als Prinzip: Die 'Harmonie mit dem Feuer' steht in den wenigsten Fällen für den aggressiven Aspekt des Elements, sondern wird gerne als Erleuchtungs-Erlebnis, als strahlendes Licht gesehen. Auch eine Deutung als 'innere Wärme' oder die Geborgenheit des Herdfeuers ist nicht unüblich, ebenso wie die Karte für eine gelungene Rede stehen kann, die die Herzen der Zuhörer 'erwärmt' oder gar 'entflammt'.

Deutung als Person: unüblich; eventuell ein Erleuchteter oder ein Feuer-Elementarist



Sieben des Feuers Kampf

Deutung als Prinzip: Diese Karte symbolisiert die radikalen, oft gewalttätigen Umwälzungen, die mit den nach außen drängenden Aspekten des Feuers verbunden sind. Das kann ein wilder Kampf sein oder der Zwang, eine revolutionäre Entscheidung herbeizuführen, vielleicht auch ein flammendes Rededuell vor Gericht. Sogar ein Umsturz, die 'Umwertung aller Werte', eine gänzliche Erneuerung, wie sie z.B. der Allvogel bei seinem Gang durch das Feuer seit Anbeginn der Zeit vorlebt, kann von der Feuer-7 angezeigt werden.

Deutung als Person: nicht verbreitet

Knappe/Knappin des Feuers

Deutung als Prinzip: unüblich

Deutung als Person: Auf dem Weg zur Umwälzung oder auf dem Weg zur Erleuchtung – diese dynamische Karte kann für beide Möglichkeiten stehen, die sich in der Knappin manifestieren. Entweder steht sie für junge Heißsporne, die glauben, mit der Kraft ihrer Jugend alles erreichen zu können, für angeberische Schaukämpfer mit großem Selbstbewusstsein oder für jugendliche Rebellen, die die Wertordnung ihrer Eltern ein für allemal zerschlagen (oder doch zumindest aus ihr ausbrechen) wollen. In der anderen Deutung steht die Karte für 'Lichtsucher', die sich auf den langen Weg begeben haben, um dereinst Erleuchtung durch Verbindung mit den Göttern oder dem Kosmos zu erhalten.

Umkehr: Die umgekehrte Karte bezeichnet in vielen Deutungen jemanden, der – oft trotz junger Jahre – entweder mit seiner Stellung in der Welt bereits zufrieden ist oder schon 'seine Mitte gefunden' hat und nicht mehr nach außen oder nach vorne strebt. Kann auch einen lethargischen, dem Müßiggang ergebenen Adelsspross bezeichnen.



Ritter des Feuers

Deutung als Prinzip: selten; dann üblicherweise als das Prinzip des Kampfes an sich

Deutung als Person: Die meisten Deutungen dieser Karte betonen die Leidenschaft des hier dargestellten Kämpfers und sehen in ihm jemand, der für seine Sache einsteht und ganz im Kampf aufgeht. Klassischerweise sind hier also Rondra-Geweihte, Kämpfer des Kor auf dem Weg des 'Guten Kampfes', aber auch Säbeltänzerinnen oder sogar hoch motivierte Aufständische repräsentiert. Eine Deutung als 'Kämpfer für das Herdfeuer' ist ebenso unüblich wie eine im übertragenen Sinn, die sich auf einen Streiter in Rededuellen bezieht oder auf einen Künstler, der sein Werk um alles in der Welt beenden will.

Umkehr: Ein Kämpfer, der nicht mit 'Feuer' bei der Sache ist, wird nach vielen Deutungen gerne als professioneller Schlagetot gesehen, jemand, der für Gold oder mit der Distanziertheit eines Kaufmanns oder Gelehrten an den Kampf herangeht; häufig auch für (hohe) Offiziere, die vom Marschallshügel aus ihre Truppen befehligen.



Weissagerin des Feuers

Deutung als Prinzip: unüblich, bisweilen mit dem Konzept der Erleuchtung assoziiert

Deutung als Person: Aus dem sprunghaften, flackernden Feuer – und aus der damit im übertragenen Sinne verbundenen Leidenschaft – Weisheit zu ziehen, ist nicht so einfach. Typischerweise ist diese Karte mit weissagenden Hexen verbunden (gerne vom Volk der Zahori), die für ihre Wutausbrüche berüchtigt sind. Neben diesen eher leidenschaftlichen Weissagerinnen finden sich bei der Deutung der Karte aber auch noch die religiös Erleuchteten, die 'das Licht gesehen haben' und 'von göttlichem Feuer erfüllt' sind, also sowohl Ingerimm- als auch Rahja-Geweihte und Säbeltänzerinnen, aber durchaus auch Praios-Geweihte ...

Umkehr: Hier ist in fast allen bekannten Deutungen nicht die elementare Umkehr und das Erlangen von Weisheit aus Ordnung gemeint, sondern ein klares Zuviel des Guten – ein Feuer im Herzen und eine Erleuchtung, die nicht anders denn als Wahnsinn bezeichnet werden kann. Und so sind mit dieser Karte auch häufig die Patienten der Noioniten gemeint.



Magier des Feuers

Deutung als Prinzip: selten, dann üblicherweise als Kampfzauberei

Deutung als Person: Das Prinzip des Feuers ist die radikale Veränderung, das Leitmotto der Magier-Karten ist die aktive Veränderung ... ein Magier des Feuers ist also der sprichwörtliche Funke im Alchimie-labor. Die Deutungen der Karte neigen dazu, auch den Ritter und den Fürsten des Feuers zu vereinnahmen (oder auf diese auszustrahlen) – Kampfmagier und entsprechende Elementaristen sind hier ebenso gemeint wie auch radikale Aufständische oder diejenigen Gelehrten, die naturkundliche oder theologische Denkg Gebäude einreißen.

Umkehr: Wie bei den anderen Magier-Karten auch wird üblicherweise die Veränderung mittels des entgegengesetzten Elements gesehen – Feuer ist aber so radikal, dass hier sowohl die langsame, bewahrende Veränderung des Wassers oder die festgefügtten Ordnungen von Erz und Eis als konträr angesehen werden können. Meist werden hier also konservative Zauberer gesehen. In seltenen Zusammenhängen können auch Veränderer gemeint sein, die die Umwälzung um ihrer selbst willen betreiben und die damit dem Chaos der Siebten Sphäre nahe stehen.



Fürst des Feuers

Deutung als Prinzip: selten; dann meist als Tyrannei

Deutung als Person: In vielen Deutungen wird das Feuer zwar eher metaphorisch gesehen, aber die Interpretation der Karte als 'Drache auf dem Thron' oder 'drachischer Herrscher' ist gar nicht so ungewöhnlich. Im übertragenen Sinne ist das Feuer aber stets das brennende Verlangen und der Wunsch nach radikaler Veränderung; daher sind hier auch Visionäre zu finden, die mit ihren Ideen ein Feuer in den Massen entzünden – bis hin zu den Führern bewaffneter Aufstände und einschneidender Umwälzungen. Die Deutung des Feuers als Sprunghaftigkeit und Willkür führt aber dazu, dass die häufigste Interpretation der Karte die als Tyrann (oder bestenfalls Choleriker) ist.

Umkehr: Die Karte bezeichnet hier meist einen lethargischer Herrscher, unter Umständen bereits altersblind, oder einen Eis- oder Erz-Fürsten ohne eigene Visionen und mit keinem Sinn für die Motivation seiner Untergebenen oder für ein offensives Vertreten seines Herrschaftswillens.



Die Humus-Karten

Ass des Humus Lebenskraft

Deutung als Prinzip: Diese Karte repräsentiert die Essenz aller Lebenskraft, alles derischen Lebens an sich, die ungezähmte Kraft des Wachsens und Gedeihens, ja sogar das Kondensat des Sikaryan, der mythisch-legendäre Theriak. Üblicherweise signalisiert die Karte das Ende des Winters oder einer Krankheit, das Überleben einer vermissen Person und dergleichen. Es darf jedoch nicht vergessen werden, dass sich gerade in dieser Prinzipienkarte der *gesamte* Kreislauf des Werdens und Vergehens konzentriert, also auch der natürliche Verfall, das Alter und das Verwelken.

Deutung als Person: unüblich



Zwei des Humus Krankheit

Deutung als Prinzip: Wenn das Lebensprinzip des Humus so sehr gemindert wird, wie es sich in dieser Karte widerspiegelt, ist stets ein Um- oder Zustand gemeint, der auch für andere Lebewesen schadensbringend sein kann: Dies können Krankheiten aller Art sein (die übliche Deutung), aber auch Schädlingsbefall an Tieren und Pflanzen, und auch ein generelles Anzeichen für Verfall und Vergehen. Bisweilen wird die Karte auch mit allen Formen magischen 'Unlebens' identifiziert.

Deutung als Person: nicht verbreitet



Drei des Humus Freundschaft

Deutung als Prinzip: Die Gemeinschaft von Lebewesen, die hier gemeint ist, kann entweder durch ein Rudel von Tieren, ein kleines Wäldchen, ein blühendes Blumenbeet oder durch eine Familie oder Sippe repräsentiert werden, wobei sich die Struktur entweder in der Verwandtschaft oder in gemeinsamem Muster äußern. Die gewöhnliche Deutung sieht aber hier eine Gemeinschaft von Menschen und nennt die – stets positiv bewertete – Karte daher *Freundschaft*.

Deutung als Person: unüblich; dann meist als 'nahe Anverwandte' gedeutet





Vier des Humus Herde

Deutung als Prinzip: Der 'Gewinn aus dem Leben' wird üblicherweise als Herde gedeutet und steht für gesegnete Viehwirtschaft. Die Karte kann aber auch für eine größere Menschenmenge, allgemein auch für 'die Vielzahl' oder 'die Masse' stehen, und selbst eine Interpretation als geordneter Forst, Garten oder gepflegtes Feld – jeweils mit den entsprechenden Erträgen – ist nicht unüblich.

Deutung als Person: eventuell jemand, der sich um organisierte, domestizierte Natur kümmert, wie Hirten, Zureiter, Gärtner oder Förster



Fünf des Humus Monstren

Deutung als Prinzip: Humus steht nicht nur für Wachstum und überbordendes Leben, sondern auch für den Verfall und das Vergehen, und so sind die Deutungsmöglichkeiten hier vielfältig und reichen von Monstren und wilden Tieren über Heuschreckenschwärme, unkontrolliertes Wachstum von Pflanzen (auch fleischfressende Pflanzen) und Termitenfraß bis hin zu Krankheiten aller Art.

Deutung als Person: eigentlich unüblich, aber häufig einmal als Warnung vor einzelnen, besonders starken Monstren gesehen

Sechs des Humus Gleichklang

Deutung als Prinzip: Leben, das sich selbst genügt, Leben in Harmonie mit anderen Lebewesen – Pflanzen wie auch Tieren – ist für die meisten menschlichen Aventurier eine völlig abwegige Vorstellung. Am ehesten nähert man sich diesem Ideal an, wenn man gut für ein Überleben in der Wildnis vorsorgt. Der Lebensstil 'edler Wilder' wie Mohas und Elfen mag dem noch am nächsten kommen. Die Karte kann auch so gedeutet werden, dass man sich mit dem unvermeidlichen Verfall (durch Krankheit oder Alter) arrangiert und nicht dagegen ankämpft.

Deutung als Person: unüblich, dann aber meist für Elfen



Sieben des Humus: Heilkunst

Deutung als Prinzip: Bei dieser Karte handelt es sich einmal nicht um eine Alles-oder-Nichts- oder lebensbedrohliche Entscheidung (wie bei den anderen Siebenern), sondern nur um einen festen Punkt auf dem ewigen Kreis. In diesem Sinne ist die Entscheidung schon singulär und prägend, aber meist in dem Sinne wie es die Zeitpunkte von Aussaat, Zeugung und Geburt sind – oder eben die namensgebende Entscheidung, wann Heilkunst sinnvoll einzusetzen ist.

Deutung als Person: nicht verbreitet



Knappe/Knappin des Humus

Deutung als Prinzip: kaum verwendet; möglicherweise für Reisen durch die belebte Natur

Deutung als Person: 'Auf dem Weg zum Leben und zur Wandelbarkeit' ist natürlich eine Beschreibung, die 'von Natur aus' auf viele Jugendliche zutrifft – eine mögliche Deutung, wenn alle anderen Aspekte versagen. Für gewöhnlich steht die Karte aber für (junge) Medicus-Gesellen, angehende Jäger, Waldläufer und Kundschafter, Hexen und (vor allem) Druiden, Heil- und Verwandlungsauberer und natürlich – wie bei vielen anderen Humus-Karten – für Au- und Waldelfen (aber auch hier eher für jüngere).

Umkehr: Vom Leben wegführend, die Wandelbarkeit aufgebend, den Kreislauf brechend – üblicherweise sind dies Beschreibungen, die mit dem Alter und damit mit alten Menschen verbunden werden. Die Karte kann aber auch so gedeutet werden, dass sich der Betreffende von Natur und Leben abgewandt hat, nicht unbedingt, um Todesprinzipien zu folgen, aber z.B., weil er ein städtisches, 'zivilisiertes' Leben gewählt hat.



Ritter des Humus

Deutung als Prinzip: unüblich

Deutung als Person: Wegen der natürlichen Wandlungsfähigkeit des Elements ist der Humus-Ritter schwer zu fassen. Die übliche Deutung sieht in der Karte einen kämpfenden Waldläufer oder Waldhüter, häufig auch in der Form des elfischen *thara* oder barbarischer Stammeskrieger. Häufig wird der Verteidigungsaspekt betont und der Ritter in dieser Rolle gesehen. Einige Interpretationen sehen hier auch einen Kämpfer, der sich eines 'natürlichen' oder 'tierischen' Kampfstils bedient, also in erster Linie waffenlos kämpft. Eine weitere mögliche Deutung – für diejenigen Kartendeuter, die überhaupt Kenntnis davon haben – ist die des Humusritters als Tierkrieger oder als Kämpfer, der tierische Eigenschaften annehmen kann.

Umkehr: Auch die Deutung der umgekehrten Karte ist nicht einfach, aber häufig wird hier ein Kämpfer gesehen, der nicht 'für das Leben', sondern nur zum Zweck des Tötens oder 'für den Kampf an sich' die Auseinandersetzung eingeht – also Kor-Geweihte oder auch brutale Söldner.



Weissagerin des Humus

Deutung als Prinzip: unüblich; selten einmal für 'Lebenswissenschaften' wie Zoologie, Botanik und Medizin

Deutung als Person: Diese Karte wird üblicherweise als Druide (oder sogar Druidin) interpretiert, denen man eher Weisheit und Erkenntnis zuschreibt, als dass man ihre verändernden Kräfte wirklich kennt. Natürlich sind hier auch wieder Au- und Waldelfen repräsentiert, vor allem durch ihre Fähigkeit, sich tierische Begleiter zu wählen und mit Tieren zu kommunizieren, aber eigentlich trifft die Karte auf alle Personen zu, die Schlüsse aus der belebten Natur ziehen. Dies sind nicht nur die Deuter des Vogelflugs, sondern auch Naturphilosophen und -wissenschaftler.

Umkehr: Hier wird weniger die Erkenntnis oder der Wissensgewinn aus Unveränderlichkeit und Ordnung thematisiert, sondern eher der Wissens- und vor allem Weisheitsverlust durch zu starkes Eingehen auf 'natürliche Prinzipien', sei es durch 'Verwilderung', wie es etliche Druiden betrifft, oder durch eine geistige Gefangenschaft in zyklischem Denken, wie sie etlichen maraskanischen Philosophen zu eigen ist.



Magier des Humus

Deutung als Prinzip: ungewöhnlich; dann meist als die magischen Disziplinen der Verwandlung von Lebewesen und der Heilung

Deutung als Person: Von vielen Menschen wird das Gedeihen und die Wandelbarkeit allen Lebens als Lebensprinzip angenommen, und mit dieser Karte sind daher auch Peraine-Priester und feldersegnende Schamanen gemeint, elfische Pflanzenformer sowie Verwandlungs- und Heilmagier. Zwerge sehen in dieser Person typischerweise die Geoden ihres Volkes. Die Karte kann auch auf Menschen hindeuten, die sich freiwillig in Tiergestalt begeben haben.

Umkehr: Hier sind ganz klar Zauberer (oder Geweihte) gemeint, die sich der Nicht-Veränderung und dem unwiederbringlichen Tod verschrieben haben; auch hier haben die Zwerge eine eigene Interpretation, indem sie hier die berüchtigten Eis-Geoden als Feinde des Lebens sehen. Ebenfalls hier zu nennen sind Menschen, die unter dem Fluch der Lykanthropie leiden (namentlich natürlich Werwölfe), wie auch die mythischen Gestaltwandler.



Fürst des Humus

Deutung als Prinzip: unüblich

Deutung als Person: Da die meisten Menschen (und noch mehr die Zwerge) einen gewissen Abstand zwischen sich und die lebende Natur gebracht haben, ist der Fürst des Humus eine schwer zu deutende, quasi-mythische Figur, wie sie fast nur durch einen (oder *den*) Elfenkönig, ein dere-verbundenes, mächtiges Feenwesen der Wälder, einen Tierkönig oder ein altes Einhorn repräsentiert werden kann. Vielleicht kommt der Diener des Lebens noch am ehesten an die hohe Hürde dieser Karte heran – aber Peraine-Geweihte herrschen nicht. Im übertragenen Sinne kann der Fürst auch jemand sein, der 'mitten im Leben' und 'in der Blüte seiner Jahre' steht; dies ist aber eine eher seltene Deutung.

Umkehr: Die invertierte Karte wird gerne als jemand gesehen, der über den Tod und die Veränderungslosigkeit herrscht – dies kann jemand wie die 'Eiskönigin' Glorana sein oder auch ein Meister des Untodes, wie es Rhazzazor war. Auch die Deutung als Herr des Verfalls und des Alters ist bei der Umkehrung der Karte möglich.



Die Luft-Karten

Ass der Luft Bewegung

Deutung als Prinzip: Weniger die den Aventurier umgebenden Gase und das Spiel der Winde sind mit dieser 'Prinzipienkarte' der Luft gemeint (auch wenn die Karte durchaus für einen starken, stetigen Wind oder einen rondragefälligen Sturm stehen kann), sondern mehr die metaphysischen Prinzipien der Bewegung und der Leichtigkeit, der Unfassbarkeit und Schnelligkeit, des Ausweichens und der Flüchtigkeit. Damit verbunden sind auch stets die Konzepte des Reisens und der Botschaft.

Deutung als Person: unüblich





Zwei der Luft Miasma

Deutung als Prinzip: Die 'schlechte Luft' steht nicht nur materiell-elementar für Giftgase oder mit Staub oder Dämpfen belastete Luft, also das echte Miasma, sondern auch für Ereignisse und Umstände, die einem 'die Luft wegbleiben lassen' – als Warnung vor allen Formen des Erstickens, vor einem Würgeangriff (oder würgenden Monstren) oder vor schleichenden, erstickenden Lungenkrankheiten. Auch 'dicke Luft', die aus Verständigungslosigkeit oder schlechten Botschaften entsteht, kann hier gemeint sein, ebenso wie 'erdrückende' Enge.

Deutung als Person: nicht verbreitet



Drei der Luft Adler

Deutung als Prinzip: Gemeinsamkeit und Struktur in der 'unfassbaren' Luft kann zwar durch einen gezielten Luftstrom oder konstante Winde entstehen, aber üblicherweise sind hier Vögel gemeint, seien es große Einzelexemplare ihrer Art wie Adler oder Albatrosse oder Vögel, die in (großen) Schwärmen auftreten, von Krähen bis zu Wildgänsen. In einer erweiterten Deutung kann diese Karte auch für Fluggeräte und -artefakte stehen, in anderem Bezug auch für gemeinschaftliche Reisen.

Deutung als Person: unüblich

Vier der Luft Gaukelei

Deutung als Prinzip: In materiell-elementarem Sinn ist schwerlich aus Luft ein Gewinn zu ziehen, aber hier sind auch eher die ideellen Gewinne gemeint, die aus Freiheit, Flüchtigkeit und Leichtlebigkeit resultieren. Mit Gaukelei und Illusionen mag sich allerdings durchaus auch klingende Münze verdienen lassen, ebenso wie durch die Erkenntnisse, die man auf Reisen gewinnt. Übertragen kann hier auch gemeint sein, dass der Ratsuchende eher aus Entscheidungsfreudigkeit als aus Abwarten einen Gewinn ziehen kann.

Deutung als Person: ungewöhnlich; Gaukler, Reisende und Herolde



Fünf der Luft Orkan

Deutung als Prinzip: Gefahr liegt in der Luft – denn diese Karte steht für allerlei Schäden, die das flüchtige Element verursachen kann: durch Orkane und Windhosen, durch Schwärme von Raub- und Aasvögeln (oder saatgutpickende Krähen) und allgemein für Gefahr aus dem Luftraum, z.B. durch Fliegende Festungen. In übertragenem Sinn kann Schaden durch Unbeständigkeit und Rastlosigkeit als Warnung vor Reisen und vor Vernachlässigung der heimatischen Beziehungen und Geschäfte gedeutet werden.

Deutung als Person: unüblich, bisweilen ein Bote mit Schreckensnachrichten oder ein fliegendes Monstrum wie eine Harpyie oder ein Gargyl





Sechs der Luft Geschwindigkeit

Deutung als Prinzip: Sich in Harmonie mit der bewegten Luft, dem Wind, zu befinden, ist nicht nur das Kennzeichen von Ungebundenheit, sondern steht in erster Linie für die Geschwindigkeit an sich, dafür, sich schnell wie der Wind zu bewegen. Dies kann sowohl bedeuten, dass sich der Fragende so schnell bewegen kann (durch Hilfsmittel, Zauberei oder eigene Fähigkeiten), aber auch, dass ihn eine Botschaft pfeilschnell erreicht.

Deutung als Person: unüblich; bisweilen für Botenreiter oder -läufer



Sieben der Luft Sturz

Deutung als Prinzip: Die hier angedeutete prägende Entscheidung wird üblicherweise als eine zwischen Luft und Erz interpretiert, sei es ganz profan als Warnung vor einem Sturz aus großer Höhe, sei es die Entscheidung zwischen Freiheit und Gebundenheit oder ganz metaphorisch das 'Wandeln am (und über) dem Abgrund', also ein bewusst auf sich genommenes, risikoreiches Unternehmen des Ratsuchenden. Unter Umständen zeigt die Karte auch, dass eine Entscheidungsfindung mittels Hellsicht- oder Verständigungszauberei bewirkt werden kann.

Deutung als Person: unüblich

Knappe der Luft

Deutung als Prinzip: unüblich; bisweilen für (wichtige) Botschaften

Deutung als Person: Bei dieser Karte sind sich die meisten Karten-deuter einig, dass hiermit fast immer eine Art von Bote gemeint ist, der ins Leben oder die Zukunft des Ratsuchenden tritt – ein Überbringer einer wichtigen – meist positiven – Nachricht, ein Botenläufer oder -reiter oder gar ein herrschaftlicher Herold. Ungewöhnlicher ist die Deutung als 'Freiheitssuchender', was sowohl einen schollenflüchtigen Leibeigenen als auch einen (professionellen) Reisenden wie einen Gaukler, einen Aves-Geweihten als auch einen Entdecker auf der Suche nach günstigen Winden bedeuten kann.

Umkehr: Auf der Suche nach oder auf dem Weg zur Stabilität finden sich nach der verbreiteten Interpretation junge Mitglieder der meisten religiösen Orden (vor allem solche, die ein abgeschlossenes, klösterliches Leben führen), aber auch viele Jungadlige in ihrer Pagenzeit. Unter Umständen ist hier auch ein Bote mit schlechten Nachrichten gemeint.



Ritter/Ritterin der Luft

Deutung als Prinzip: ungewöhnlich; wurde einmal als 'Schlacht in den Wolken' gedeutet und (zu Unrecht) verlacht

Deutung als Person: Den Kampf mit Hilfe und mit den Mitteln des Windes anzugehen, heißt auf behindernde Rüstung weitgehend zu verzichten, schnelle Waffen mit hoher Reichweite zu wählen, auf Feinheiten der Aktionen des Gegners zu achten und geschickt darauf zu reagieren und häufig die Position zu wechseln. Damit fallen professionelle Duellisten und fast alle ausgebildeten Fechtwaffen-Kämpfer in diese Kategorie, ebenso aber auch (Bogen-)Schützen, die ebenfalls sehr genau auf Harmonie mit dem Wind achten müssen. Eine Deutung als Kämpfer in den Lüften ist zwar ebenfalls naheliegend, aber in Aventurien – selbst im Land der fliegenden Teppiche – zu ungewöhnlich.

Umkehr: Siehe den Ritter des Erzes – ein Kämpfer, der sich auf Deckung und Rüstung verlässt. Auch von Haus aus träge Kämpfer können hier gemeint sein, oder aber Offiziere, die sich ohne Aufklärung in die Schlacht stürzen.



Weissagerin der Luft

Deutung als Prinzip: selten; und wenn, dann meist für weitreichende Hellsicht- oder Verständigungszauberei

Deutung als Person: Wer die Luft an seiner Seite hat, ist in der Lage, Hellscherei und magische Kommunikation über weite Strecken zu betreiben. Somit steht diese Karte für alle mit dem Wind verbundenen Wahrnehmungszauberer, allen voran die dem Lied des Windes lauschenden Elfen, aber auch den auf ihren Besen durch die Lüfte fliegenden Hexen. Auch das Geschenk der göttlichen Verständigung – und damit vor allem Phex-Geweihte – können hier repräsentiert sein, ebenso wie ganz profane Spitzelmeister und Fern-Korrespondenten.

Umkehr: Mit dieser Deutung ist jemand gemeint, der Weisheit aus Festigkeit und Unveränderbarkeit zieht (siehe entsprechend bei der Weissagerin des Erzes), eine Person, die die Verbreitung von Weisheit beschränkt (wie Hesinde-Pastori oder Hüter-Praioten) oder eine Person, deren geistige Rast- und Fundamentlosigkeit der Weisheit keine guten Dienste leistet.



Magier der Luft

Deutung als Prinzip: unüblich; selten als die magische Disziplin der Illusionszauberei oder allgemein für Illusionen und Trugbilder

Deutung als Person: Diese Karte steht für Personen, die in der Lage sind, etwas Konkretes aus dem Unfassbaren, 'aus leerer Luft' 'herbeizuzaubern', wobei dies nicht nur professionelle Illusionszauberei und eitle Scharlatanerie bedeuten kann, sondern auch für die Künste des Gesangs und der Instrumentalmusik und alle ihre Ausübenden steht. Natürlich fallen auch elementare Windzauberer unter diese Beschreibung wie auch magische Bewegungskünstler, namentlich wiederum die Elfen – und interessanterweise in einigen, auch älteren, Deutungen, Magier "vom sturmumtosten Raschtulswall", also aus Drakonia ...

Umkehr: Klassischerweise wird die umgekehrte Magier-Karte als ein Zauberer des Gegenelements, in diesem Fall also des Erzes gedeutet, jemand, der Festes und Fassbares hervorbringt oder umformt oder sogar Luft in feste Form zwingen kann.



Fürst der Luft

Deutung als Prinzip: nicht bekannt

Deutung als Person: Über die Luft zu herrschen oder die Lüfte zu beherrschen, ist keinem Menschen (Zwergen, Elfen ...) gegeben. Wenn die Legung eine solche Person andeutet, muss es sich wohl um ein mythisches Wesen wie einen Greifen, Drachen oder Vogelkönig handeln. Da auch niemand mittels der Kontrolle der Luft oder der Herrschaft über die Winde regiert, bleiben nur die übertragenen Deutungen, die einen Herrscher mit einem weit ausgedehnten Informations- und Spitzelnetz, vielen Botschaftern und der Nutzung von Hellsichtzauberei nahelegen – ein Herrscher mit Aventurien-umspannendem Imperium oder der Herr eines 'Geheimdiensts'. Auch eine reisende Kaiserin würde in dieses Bild passen ...

Umkehr: Traditionell als ein Herrscher gedeutet, der seinen Untertanen 'nicht die Luft zum Atmen lässt', Freiheit und Freizügigkeit unterdrückt, Reisende behindert und das Wissen beschränkt, kurz, ein echter Tyrann. In einigen Deutungen symbolisiert die Karte auch einen Monarchen, der dem Erz zugetan ist.



Die Wasser-Karten

Ass des Wassers Verwandlung

Deutung als Prinzip: Die kennzeichnende Eigenschaft des Wassers ist die langsame, aber stetige Veränderung, sei es eine solche der 'Qualität', wie sie sich in alchemistischen Transmutationen zeigt, oder die Verwandlung der Form bei Beibehaltung der Substanz, wie sie für viele Formen der Verwandlungsauberei üblich ist. Daneben steht diese Karte natürlich auch für das Wasser in all seinen elementaren Formen, vom Regen über Bäche und Flüsse bis hin zu Seen, Meeren und Ozeanen.

Deutung als Person: unüblich; eine Person, deren Wesen die Veränderung ist, ein Gestaltwandler



Zwei des Wassers Gift

Deutung als Prinzip: 'Gemindertes Wasser' ist in der Vorstellungswelt dieser Deutung gerne mit 'schlechten' oder 'bösen' Flüssigkeiten gleichgesetzt, also mit flüssigen Giften (oder giftigen Flüssigkeiten), ätzenden Säuren und Laugen, trübem Brackwasser voller ekliger Tiere oder dem 'Kondensat' des Brackwassers, dem trügerischen Sumpf. In übertragenem Sinne kann auch eine schleichende, meist ungewünschte, Verwandlung gemeint sein.

Deutung als Person: untypisch, eventuell ein Sumpfbewohner oder ein Giftmischer



Drei des Wassers Strömung

Deutung als Prinzip: 'Gemeinsamkeit' und 'gemeinsame Aktion' stehen beim stets in Veränderung begriffenen Wasser am ehesten für Meeresströmungen und 'ordentlich' strömende Flüsse und damit im übertragenen Sinne auch für einen richtig gewählten Kurs und ein gutes Vorankommen auf dem Wasser. Ebenfalls symbolisiert ist hier das 'gezügelmte' Wasser in der Form von Pumpen, Trink- und Abwasserleitungen und die damit verbundene Handwerks- und Baumeisterkunst.

Deutung als Person: unüblich





Vier des Wassers Fische

Deutung als Prinzip: Diese Karte symbolisiert in erster Linie Fische – und zwar nicht als Meeresbewohner, sondern als Beute (die Vierer stehen ja für 'Gewinn aus dem Element'). Erweitert sind hiermit natürlich alle Tätigkeiten gemeint, die in der 'efferdgefälligen Seefahrt' zusammengefasst sind, also alle Formen von Schiffbau, Seehandel und Fischerei. Natürlich sind hier auch weitere Schätze des Meeres gemeint, in seltenen Deutungen auch profitable Alchimie oder Gewinne aus der Braukunst.

Deutung als Person: eigentlich nicht vorgesehen, aber typischerweise für Fischer oder Seeleute



Fünf des Wassers Flut

Deutung als Prinzip: Wasser ist nicht nur das lebensspendende Element, sondern häufig auch todbringend, und diese Karte steht für die zerstörerischen Aspekte von Hochwassern und Zornfluten, Jahrhundertwellen und Sturzregen. Da Schäden durch Wasser so allgegenwärtig sind, wird diese Karte auch gerne als allgemeine Warnung vor Naturkatastrophen aller Art gesehen. Auf persönlicher Ebene warnt sie vor dem Ertrinken und den Gefahren der hohen See, im übertragenen Sinne vor den Risiken von Veränderungen.

Deutung als Person: unüblich

Sechs des Wassers Delphin

Deutung als Prinzip: Als Wesen, das am besten die Harmonie mit dem Wasser verkörpert, wird der Delphin angesehen – für Menschen und andere Landbewohner bleiben nur außergewöhnliche Schwimm- und Tauchkünste als Deutung. Im geistigen Sinne steht die Karte dafür, auf langsame Veränderungen einzugehen, mit ihnen leben zu lernen und sich neuen Umständen anzupassen – im Sinn des Elements also 'sich über Wasser zu halten'.

Deutung als Person: wenn, dann als Meereslebewesen, speziell als Necker oder Wasserfee



Sieben des Wassers Seereise

Deutung als Prinzip: Die Karte ist mit vielen sprichwörtlichen Entschlüssen assoziiert, seien es 'Sinken-oder-Schwimmen-Entscheidungen' oder der 'Sprung ins kalte Wasser'. Da in Aventurien der sichere Ausgang von Seereisen – gerade über längere Strecken – keinesfalls feststeht, wird die Karte auch gerne als eine solche Reise gedeutet. Ebenfalls recht verbreitet ist die Deutung als 'perfekte Balance' – eben einer Entscheidung ausweichen zu können.

Deutung als Person: unüblich



Knappe/Knappin des Wassers

Deutung als Prinzip: Neben den großen Arkana 'Meer' und 'Unendlichkeit' ist dies eine weitere Karte, die synonym mit 'efferdgefällige Seefahrt' gedeutet werden kann.

Deutung als Person: Wie das Motiv schon klar macht, repräsentiert diese Karte all jene, die ins Unbekannte, zum Horizont, zu neuen Zielen aufbrechen und sich dem Element Wasser auf Gedeih und Verderb anvertrauen – kurz, alle Arten von Seefahrern, die sich aufs offene Meer hinauswagen, vom wagemutigen Fischer und einfachen Matrosen bis hin zu wagemutigen Entdecker- und entschlossfreudigen Handelskapitänen. Einer langsamen Veränderung zu folgen, kann aber auch schlicht bedeuten, heranzuwachsen, so dass die Karte auch Jugendliche repräsentieren kann. Da dem Wasser in einer Nebenbedeutung auch die Geschicklichkeit zugeschrieben wird, ist die Knappin womöglich auch ein Zeichen für einen jungen Akrobaten oder Athleten.

Umkehr: Sich den Wegen des Wassers zu widersetzen und nichts aus ihnen zu lernen, heißt das Wasser zu meiden und sich entweder der Nicht-Veränderung oder dem raschen Umbruch anzuvertrauen. Unter diese Deutung fallen sowohl 'heißblütige' Wüstenbewohner als natürlich auch fast alle Zwerge.



Ritter des Wassers

Deutung als Prinzip: unüblich; kann als Seeschlacht gedeutet werden

Deutung als Person: Hier ist die Deutung zweigestaltig: Zum einen kann die Karte für einen Kämpfer auf und mit den (materiell-elementaren) Wegen des Wassers stehen und damit Seesoldaten, kämpfende Matrosen und seefahrende Questadores meinen. Zum anderen können auch Kämpferinnen und Kämpfer gegen die Schrecken des Wassers – namentlich aus der Tiefe – symbolisiert sein: bewaffnete Efferdbrüder im Kampf gegen charyptide Monstren, die Besatzung der *Sulman al-Nassori* oder schlicht Piraten-, Hai- oder Krakenjäger. Eine Deutung als Kampf für (oder gegen) langsame Veränderung ist nicht verbreitet, selten ist die Deutung als 'flüssiger Kampfstil' oder Kampfesglück durch überragende Geschicklichkeit.

Umkehr: In dieser Form wird die Karte üblicherweise als Zeichen für 'feurige' Kämpfer gesehen, seien es nun Novadis oder Feuermagier der destruktiven Hermetik. Eine Deutung als jemand, der die Wege des Wassers nutzt, um Kämpfen auszuweichen, ist aber ebenfalls möglich.



Weissagerin des Wassers

Deutung als Prinzip: unüblich, kann für den zyklischen Wandel der Gezeiten stehen

Deutung als Person: Schon in den Anfangszeiten des Inrah-Spiels wurde diese Karte sowohl mit Frauen als auch mit dem Madamal assoziiert, sie steht also fast immer für eine Weissagerin, üblicherweise für eine Tochter Satuarias aus der Schwesternschaft der Seherinnen von Heute und Morgen, oder für eine Hellseherin, die eine wassergefüllte Schale als Werkzeug zur Divination benutzt. Die Karte hat viel mit Intuition zu tun, weswegen sie selten auf 'wissenschaftliche' Gildenmagierinnen angewendet wird. Mit der Verbindung zu Mada kann die Karte auch jemanden repräsentieren, der sich gut mit dem Lauf der Gezeiten und ähnlichen regelmäßig wiederkehrenden Veränderungen auskennt.

Umkehr: Zum einen können hier, im Gegensatz zur 'aufrechten' Deutung, auch männliche Zauberer/Weissager mit ähnlichen Einstellungen gemeint sein, zum anderen auch Pyromanten, die aus den Flammen die Zukunft deuten. Auch fruchtlose Zukunftsdeutung, die in Grübeleien, Melancholie und Wahnsinn endet, kann eine solcherart symbolisierte Person befallen.



Magier des Wassers

Deutung als Prinzip: selten einmal Verwandlungs- und Elementarzauberei

Deutung als Person: Die Verwandlung als aktive Veränderung zum Lebensprinzip und Daseinszweck zu machen, wird durch diese Karte symbolisiert. Sie repräsentiert damit alle Verwandler des Unbelebten (seltener einmal: von Lebewesen), das heißt: die meisten Elementaristen (primär des Wassers, nicht des Feuers), vor allem aber die Verwandler von 'Flüssigkeiten' – sprich: Alchimisten – und Wetterzauberer aller Art. Unter Umständen können auch Schiffs- und Kapermagier mit dieser Karte gemeint sein, so sie nicht ohnehin unter die vorgenannten Definitionen fallen. Im profanen Sinn können langfristige Planer von Veränderungen hiermit gemeint sein.

Umkehr: Personen, die entweder auf schnelle Veränderung hoffen oder solche, die jeglicher Veränderung abhold sind. Auch Feuer-Magier und Kampf-Zauberer können hier gemeint sein, allgemein auch Freunde des Feuers (die fast immer auch Freunde radikaler Veränderung sind).



Fürst des Wassers

Deutung als Prinzip: unüblich

Deutung als Person: Aventurien hat eine recht lange nutzbare Küste, an der viele Menschen leben, und so ist es nicht ungewöhnlich, dass die Bedeutung 'Herrschaft vermittelt des Wassers' etlichen Personen zugeschrieben werden kann. Mit dieser Karte mögen also Admiräle von Kriegs- oder Expeditionsflotten, der Seekönig der Zyklopeninseln oder die Obersten Hetleute zu Thorwal symbolisiert werden. 'Herrschaft über das Wasser' wird eigentlich keinem Sterblichen zugeschrieben; unter Umständen könnten hier Sagengestalten wie der Flussvater oder Meeresgiganten wie Swafnir oder Kauca gemeint sein, schlimmstenfalls auch Charyptoroth als Herrin über die unergründliche Meerestiefe. In der übertragenen Bedeutung als Geschicklichkeit kann die Karte auch für den 'Gauklerkönig' stehen, wenn dieser ein herausragender Akrobat ist.

Umkehr: Weder 'Herrschaft über die Enge' noch 'Herrschaft über radikale Veränderung' ergeben wirklich Sinn, so dass die umgedrehte Karte entweder profan über ihr Gegenelement Feuer oder über die Umkehr der Herrschaft in Beherrscht-Sein gedeutet wird, womit sich Bedeutungen wie 'Gefangener' oder 'gebunden ans Schicksal' ergeben.



Die Grossen Arkana, auch: Das Arcanum des Inrah

1

Gerechtigkeit

Deutung als Prinzip: Als Karte des Götterfürsten *Praios* repräsentiert sie in erster Linie dessen Prinzipien (niedergelegtes, traditionelles) Recht und (empfundene, natürlich hergeleitete) Gerechtigkeit und das beständige Streben danach sowie für die durch die Götter vermittelte Ordnung der Dinge, insbesondere der Gesellschaft. Natürlich steht sie auch für die Sonne und das Licht und den Kampf gegen 'finstere' Zauberei und mit erstgenanntem auch für Zeitmessung und den Sommer als Jahreszeit.

Umkehr: Ungerechtigkeit und Tyrannei, Schadensmagie, aber auch Aufruhr und Aufwiegelei gehören zu den Bedeutungen der umgekehrten Karte, aber auch die Rache (als Gesetzlosigkeit) ist hier zu finden. Nacht und Chaos sind eher weit hergeholte Nebenbedeutungen.

Elementare Zuordnung: Feuer

Deutung als Person: Praiosgefällige Personen wie Richter und rechtstreue Herrscher, aber auch Adlige als Repräsentanten der Ordnung, Gesetzeshüter vom einfachen Büttel bis zum Inquisitor können mit der Karte gemeint sein, natürlich auch Geweihte und allgemein herausragend rechtschaffen lebende Menschen.

Umkehr: In der Umkehr symbolisiert die Karte nicht nur alle Gesetzesbrecher vom Taschendieb bis zum 'Schwarzmagier', sondern auch ungerechte Tyrannen und solche Personen, die in ihrem Streben nach Gerechtigkeit der Rache (und ihrem Herren Blakharaz) verfallen sind.



2 Ehre



Deutung als Prinzip: Die 'Himmelslöwin' *Rondra* ist die Schutzpatronin dieser Karte, was heißt, dass sie für den ehrenvollen Zweikampf (und die Ehre einer Person allgemein), für kommende Duelle oder Turniere, für die Standfestigkeit im Kampf steht. Dazu kommen Opfermut und Entschlossenheit im Angesicht auch übermächtiger Feinde. Elementar wird diese Karte natürlich als Sturm und Gewitter gedeutet.

Umkehr: Sowohl der unehrenhafte Kampf – Hinterhalte, Metzeleien an Zivilisten, Heimtücke und Gifteinsatz – als auch Feigheit und Flucht zählen zu den Deutungen der umgekehrten Karte.

Elementare Zuordnung: Feuer



Deutung als Person: Die Karte repräsentiert, wie könnte es anders sein, natürlich ehrenhafte Kämpfer, von echten Heroen und Rondra-Geweihten über Amazonen und Turnierritter bis hin zu einfachen, aber aufrechten Kämpfern. Da in der rondrianischen Sicht die Ehre kein Merkmal eines bestimmten Standes ist, sind also bei weitem nicht nur Adlige hier gemeint.

Umkehr: Schurken, Meuchler, Giftmörder, Belhalhar-Paktierer, aber auch einfache Feiglinge und Wendehälse – vor all diesen Personen will die Karte warnen.

3 Unendlichkeit

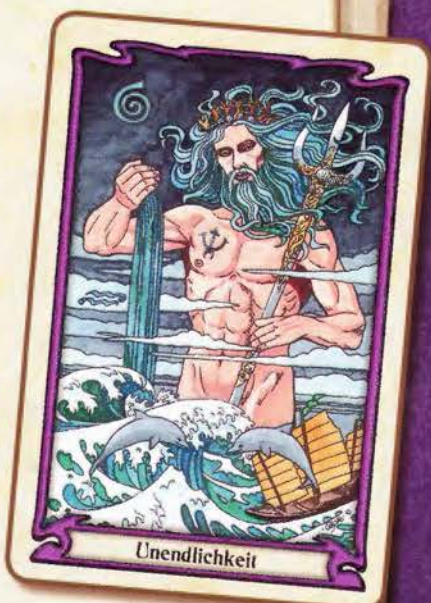
Deutung als Prinzip: Dies ist die Karte *Efferds*, des Unergründlichen, und genau wie der Meeresgott ist auch diese Karte schwer zu deuten. Elementare Bedeutungen wie Meer, Flüsse und (erwarteter) Regen spielen natürlich eine Rolle wie auch Meeresbewohner, Geheimnisse unter der Meeresoberfläche und die efferdgefällige Seefahrt, vor allem aber steht die Karte für Unbegrenztheit, Weite und Tiefe und die Unergründlichkeit derselben. Als Charaktermerkmal steht sie am ehesten für Launenhaftigkeit.

Umkehr: Schwer in ihrer Bedeutung umzukehren, sind häufige Deutungen Begrenztheit und Unwandelbarkeit. In elementarer Umkehrung ist natürlich die Warnung vor einer Dürre ebenso typisch wie die vor charyptiden Umtrieben, Mordfluten und Kraken.

Elementare Zuordnung: Wasser

Deutung als Person: Seefahrer und Meeresforscher, Efferd-Geweihte und Necker, all diese Personen können gemeint sein, womit sich die Karte durchaus ein wenig mit der des *Meeres* (32) überschneidet.

Umkehr: Hier sind nicht nur Verächter des Wassers repräsentiert (sowohl Wüstenbewohner als auch Feuerelementaristen), sondern vor allem Diener Charyptoroths, seien es nun Paktierer oder gar die Monstrositäten und Dienerrassen selbst.



4 Treue



Deutung als Prinzip: Mit dieser Karte sind all jene Prinzipien verbunden, die auch die Göttin *Travia* auszeichnen: Gastfreundschaft und Mildtätigkeit, Heirat und eheliche Treue, Eltern (speziell Mütter), Familie und moralische Lebensführung. Dies bedeutet übertragen auch Heimat, Heimkehr und Sicherheit, (militärische) Kameradschaft und Treue unter Gefährten, Eide und Schwüre und auch Gastmahle und (gesittete) Feierlichkeiten.

Umkehr: Wird die Karte umgekehrt gelegt, kann sie für ein zügelloses, friedloses Leben auf der Straße stehen, für Verrat und Eidbruch, für Eltern- und Sippenlosigkeit, aber auch für Hunger und Kälte.

Elementare Zuordnung: Humus



Deutung als Person: Die Karte repräsentiert Gastwirte und Herbergseltern, Sippenmitglieder, Eltern (auch hier speziell die Mutter) und Verwandte, aber auch mildtätige Personen oder solche, die einen moralisch tadellosen Lebenswandel pflegen.

Umkehr: In dieser Form ist *Treue* ein Zeichen für 'liederliche' Personen wie Gaukler und anderes heimatloses Volk (schlimmstenfalls sogar Friedlose oder Lolgramoth-Verehrer), für Prostituierte und Eidbrecher. In etwas harmloserer Deutung können auch Waisen oder hungernde Menschen gemeint sein.

5 Tod

Deutung als Prinzip: Borons Karte ist wie auch die Gottheit zweigestaltig. Der eine Aspekt ist der des Todes (als Vergänglichkeit des Lebens, nicht unbedingt als gewaltsamer oder plötzlicher Tod) mit solchen Aspekten wie dem Kontakt mit Toten und der Warnung aus dem Jenseits, Boronangern (Friedhöfen) und Bestattungen, aber auch – Boron ist auch der Toten-Richter – mit der Prüfung und Rettung der Seele. Als Zeichen des Herrn des Schlafes steht die Karte für reiche Träume, die Visionen und Traumkontakte bringen können, für einen gesunden und erholsamen Schlaf.

Umkehr: In üblicher Deutung ist die Umkehr des Todes nicht das Leben, sondern der Untod, und so ist die invertierte Form der Karte meist als eine Warnung vor rachsüchtigen Geistern, vor Untoten oder Nekromantie zu sehen. Sie steht auch für den widernatürlichen Wunsch nach ewigem Leben und für Albträume.

Elementare Zuordnung: Eis

Deutung als Person: Hier sind Personen gemeint, die entweder mit dem Tod (nicht dem Töten) oder mit Schlaf und Träumen beschäftigt sind. Dies sind neben den natürlich symbolisierten Boron-Geweihten auch Totengräber, Seelenheilkundige, Traumdeuter, Rauschmittelhändler und Exorzisten wie auch Personen, die zeitlichen Werten abgeschworen haben. Unter Umständen können auch (wohlgesonnene) Geister gemeint sein.

Umkehr: Auch dies ist eine Warnung vor Thargunitoths Umtrieben – Nekromanten und ihre untoten Scharen, personifizierte Albträume und Seelenverderber stehen hier zu Buche.



6

Wandlung



Deutung als Prinzip: Diese Karte steht für *Hesinde*, Göttin der Alchimie, der elementaren Wandlung und der bildenden Künste, und so ist auch Transmutation, Transformation und allgemein Wandelbarkeit die hauptsächliche Deutung, womit auch Elixiere, Zaubetränke und Bildhauerei gemeint sind. Die Zweitaspekte beziehen sich auf *Hesinde* als Göttin des Wissens und symbolisieren daher magische Analyse, altes Wissen, Archive und Bibliotheken. Im Zusammenspiel der beiden Aspekte kann die Synthese aus Wissen und Wandlung gemeint sein.

Umkehr: Das Prinzip der Wandlung lässt sich eigentlich nicht umkehren, aber wenn eine Deutung in die entsprechende Richtung geht, ist meist 'Unwandelbarkeit' gemeint. In Bezug auf den Wissens-Aspekt *Hesindes* kann die Umkehrung auch Unwissenheit oder eine unmögliche Analyse bedeuten.

Elementare Zuordnung: Wasser



Deutung als Person: Dass hier neben *Hesinde-Geweihten*, Zaubernern und Alchimisten auch Maler, Bildhauer und Kalligraphen gemeint sind, ist sofort einsichtig, aber auch Personen, die sich rein der Sammlung von Wissen verschrieben haben, können hier angesprochen sein, ebenso Achaz, Reptilienfreunde und -forscher und sogar sich wandeln könnende Wesen – Gestaltwandler.

Umkehr: Da sich, wie oben erwähnt, Wandlung kaum umkehren lässt, werden hier meist die Wissens-Aspekte betont und mit der umgekehrten Karte meist Unwissende, Wissensvernichter und Dogmatiker, aber auch Wahnsinnige mit zu viel oder dem falschen Wissen (wie Amazeroth-Kultisten) repräsentiert.

7

Entschlossenheit

Deutung als Prinzip: Die Karte, die *Firun* symbolisiert, steht für alle Aspekte des Wintergottes: für den (strengen) Winter als Jahreszeit, für das Überleben der Stärksten und den Kampf gegen Monstren, für Einsamkeit, Jagd und lange Verfolgung, im geistigen Sinne auch für Durchhaltevermögen und Konsequenz.

Umkehr: In der Umkehr repräsentiert die Karte Unentschlossenheit und Inkonsequenz im Handeln, falsch verstandene Milde und Gnade sowie Weinerlichkeit und unnötiges Leid.

Elementare Zuordnung: Eis

Deutung als Person: Die Karte steht für Jäger – auch im übertragenen Sinne, also z.B. für Inquisitoren –, die nicht locker lassen, oft auch für Einzelgänger und Eremiten, für Personen, die hart gegen sich selbst sind; kurz: für alle Personen, die *Firun*-Geweihete sein könnten.

Umkehr: In der umgekehrten Form weist die Karte auf Menschen, die sich ihres Zieles nicht sicher sind und ihr Mäntelchen in den Wind hängen, auf Wendehälse, auf Orkversteher und Lehnstuhlstrategen. Unter Umständen können auch Gejagte von dieser Karte gemeint sein, und auch für übermäßig brutale Jäger steht die Karte in dieser Form.



8

Leben



Deutung als Prinzip: Von den meisten Menschen wird Tsa als Göttin der Geburt verehrt, aber die Deutung dieser Karte folgt der Tradition, die Junge Göttin als Herrin der *Wiedergeburt* und des ständigen Neuanfangs – also als Umwerterin der Werte – zu sehen. Natürlich sind auch die Nebenbedeutungen Frühling und Kleinkinder hier zu finden, ebenso Frieden und Friedfertigkeit.

Umkehr: Nicht Unfrieden, Alter oder Tod sind hier die umgekehrte Kartendeutung, sondern abtötende Beständigkeit und die Weigerung, Veränderungen mitzumachen, allerdings auch das nicht-schaffende Chaos.

Elementare Zuordnung: Humus



Deutung als Person: Dass Tsa-Geweihte hiermit gemeint sein können, versteht sich von selbst. Da es aber so wenige von ihnen gibt, geht die Deutung meist in Richtung (Klein-)Kinder oder Pioniere. Wenn die Karte als Erklärung einer Person gezogen wird, steht sie meist für Unbeständigkeit und unstetes Wesen.

Umkehr: Disziplinierte und konservative Personen können ebenso aus dieser Legung der Karte gedeutet werden wie Vertreter des zerstörerischen Chaos.

9 Wagemut

Deutung als Prinzip: *Phex*, der Herr der Händler und der Diebe, ist auch Schutzpatron dieser Karte. Damit repräsentiert sie die gewünschten Aspekte des Fuchsgottes wie Reichtum durch Risiko, Geheimnisse und 'Zwei Gesichter', Schatten und Nebel, Glücksspiel und Diebeszug. Daneben steht die Karte natürlich auch für alle mit *Phex* verbundenen monetären Aspekte: Reichtum, Gold und Edelsteine.

Umkehr: Zögern und verpasste Gelegenheiten, aufgedeckte Geheimnisse, Pech im Spiel und Verlust durch Diebstahl, 'Nebel im Kopf', Naivität – all dies sind mögliche Deutungen des invertierten Wagemuts.

Elementare Zuordnung: Luft

Deutung als Person: (Wagemutige) Diebe und Einbrecher, risikobereite Händler und Glücksspieler sind natürlich die primäre Deutung dieser Karte, aber allgemein steht sie für jeden, der bewusst Wagnisse eingeht, um seine Ziele zu erreichen.

Umkehr: Zögern und Zaudern charakterisieren Menschen, für die die Karte in Umkehr steht, und auch Kreuzerzähler und Zu-Tode-Durchkalkulierer sind hier gemeint, Personen mit hohem Geiz und hoher Goldgier bis hin zu Tasfarelel-gefälligen Raffzähnen.



Fruchtbarkeit



Deutung als Prinzip: Fruchtbarkeit repräsentiert das Leben in seiner wachsenden und gedeihenden Form, was solche Aspekte wie Schwangerschaft und Kindersegen ebenso beinhaltet wie eine reiche Ernte, allgemein fruchtbares Vieh und große Herden, Feldfrüchte und Obst oder auch Genesung von einer Krankheit. Diese Karte ist daher der Göttin *Peraine* zugeordnet.

Umkehr: In der Umkehrung wird aus Fruchtbarkeit natürlich Unfruchtbarkeit – von Mensch, Vieh und Feld. Dies kann eine Warnung vor Dürren oder Viehseuchen sein, wird üblicherweise aber als solche vor der Erkrankung des Fragenden gesehen.

Elementare Zuordnung: Humus



Deutung als Person: Mit dieser Karte sind sowohl Heiler/Medici, Hebammen und *Peraine*-Geweihte gemeint als auch all jene, die den Reichtum des Landes pflegen, also Bauern aller Art. Natürlich kann die Karte auch auf Schwangere hindeuten.

Umkehr: Vornehmlich sind hier Kranke aller Art gemeint, je nach weiterer Ausdeutung von unfruchtbaren Frauen über Verletzte bis hin zu Überträgern ansteckender Pestilenzen. In einer Warnungsdeutung kann die Karte auch auf Verderber des Landes hinweisen: Brunnenvergifter oder *Mishkhara*-Paktierer, die Seuchen und Insektenplagen bringen.

II Handwerk

Deutung als Prinzip: Dies ist die Karte *Ingerimms* als Gott des Handwerks, aber neben der Bedeutung als Neuerschaffung durch Feuer, Schmiedekunst, Handwerk und zünftisches Leben steht die Karte (zumindest in einer Nebenbedeutung) auch für Ingerimms elementare Aspekte wie Vulkane und Erdbeben.

Umkehr: Eine solch 'elementare' Karte lässt sich in ihrer Bedeutung schwierig umkehren. Häufige Deutungen sind Pfuscherei und missratene Handwerksstücke, uninspirierte Arbeit, erloschene Feuer und Schwäche.

Elementare Zuordnung: Erz

Deutung als Person: Die Karte repräsentiert Handwerker, vor allem natürlich Schmiede und andere Metallverarbeiter – und kann daher auch für Zwerge und Zyklopen stehen. Neben Zwergefreunden, (zünftischen) Handwerkern und Ingerimm-Geweihten sind auch Erfinder und Bastler mit dieser Karte gemeint.

Umkehr: Verderber des Handwerks und Verderber des Metalls – dafür steht die Karte in ihrer Umkehr. Gemeint sind damit nicht nur unzünftische Handwerker und Manufacturarbeiter, sondern vor allem Agrimoth-Verehrer und Schergen der Mächte aus Yol-Ghurmak.



Lust



Deutung als Prinzip: Diese Karte steht für die Göttin *Rahja* und ihre Prinzipien, das heißt in erster Linie für den Rausch (sowohl als rauschhaftes Erleben als auch durch Rauschmittel verschiedenster Art) und die (einvernehmliche, gemeinsam erlebte) sexuelle Ekstase. Die Karte repräsentiert daher auch Wein und andere berauschende Substanzen, ein erfülltes Geschlechtsleben bis hin zu Orgien und auch allgemeine Leidenschaft(lichkeit). Selten einmal steht die Karte für Pferde, die ebenfalls unter Rahjas Schutz stehen.

Umkehr: Freudlosigkeit und täglicher Trott werden durch die umgekehrte Lust-Karte symbolisiert, viel mehr jedoch die Gefahren und negativen Seiten von Rausch und Ekstase: Abhängigkeit von Rauschmitteln und der begleitende Verfall sowie erzwungene, leidvolle Sexualität.

Elementare Zuordnung: Feuer

Deutung als Person: Hier sind alle freuden- und rauschspendenden Personen gemeint, von Musikern und Tänzern über Winzer und Brenner bis hin zu Kurtisanen und Rahja-Geweihten. Selten einmal wird die Karte für Pferdezüchter oder -freunde verwendet.

Umkehr: Jemand, der aus Rausch und Lust schnöden Gewinn schöpft, Zuhälter und Rauschmittelhändler, schlimmstenfalls ein Belkelel-Verehrer oder Vergewaltiger.



13 Das Böse

Deutung als Prinzip: Dies ist die Karte des *Namenlosen* und damit eines der übelsten Omen, das ein Kartendeuter ziehen kann. Nicht nur das Wirken des Namenlosen selbst ist hierdurch repräsentiert, sondern auch (Warnungen vor) dem Weltuntergang, die Feindschaft zu den Göttern, Heimtücke, Verrat und Umsturz aller bestehenden Ordnung. Auch tyrannische Herrschaft und Knechtung des Geistes, die eigentlichen Zeichen des namenlosen Herrschaftsgottes, sind hier repräsentiert.

Umkehr: Üblicherweise wird dieser Karte in Umkehrung die gleiche Wirkung wie aufrecht zugesprochen, bisweilen sogar eine nochmalige Steigerung. Dass die Karte Göttervertrauen, Hoffnung und freie Entscheidung bedeuten könnte, wird nur von wenigen Kartenlegern so gesehen.

Elementare Zuordnung: Erz

Deutung als Person: Die üblichen Deutungen für diese Karte sprechen von selbstsüchtigen Tyrannen, von Propheten des Weltenendes, von Meuchelmördern, Verrätern und Aufrührern wider die göttliche Ordnung – niemals aber direkt von Dienern, Geweihten oder gar Sendboten des Namenlosen.

Umkehr: wie bei der Deutung als Prinzip





14

Zauberei/Der Mond

Deutung als Prinzip: In einigen Kartenspielen wird diese Karte auch als *Madamal* oder *Die Mondin* bezeichnet, und diese Assoziation erstreckt sich auch auf den zyklischen, ewigen Wechsel und auf Gezeiten, in der Übertragung auch auf Weiblichkeit. Damit ist sie natürlich Symbol für alles, was mit der Zauberei der Sattuarienstöchter verbunden wird: zeitlich gebundene, oftmals in der Gemeinschaft ausgeführte Zauberei und magische (Groß-)Riten aller Art.

Umkehr: Auf den Kopf gestellt, steht die Karte für die negativen Aspekte des Mondzyklus, von Monatsbeschwerden bis zu Springfluten, aber auch für die bei Hexen verbreiteten Charaktermerkmale Jähzorn und Rachsucht.

Elementare Zuordnung: Kraft

Deutung als Person: Hier sind Hexen, allgemeiner auch zauberkundige Frauen, und noch allgemeiner zielstrebige, entschlossene Frauen gemeint, eher selten dagegen Personen unbestimmten Geschlechts, die in irgendeiner Form dem Mondzyklus folgen.

Umkehr: aus der Gemeinschaft ausgeschlossene Hexen, individuelle, oft männliche Zauberer

15 Harmonie

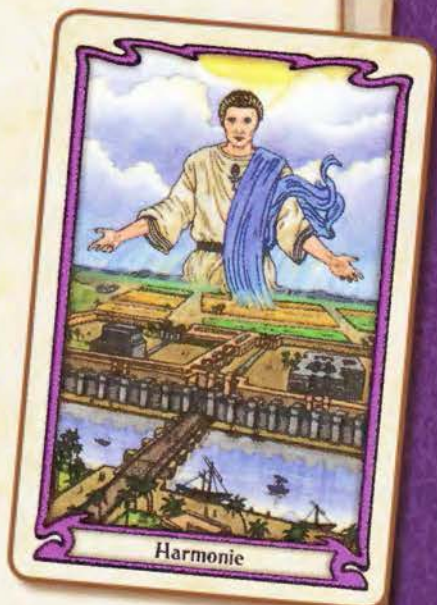
Deutung als Prinzip: je nachdem, von wann und wo die Deutung stammt, wird dieser Karte entweder der Erzheilige *Horas* oder die Halbgöttin *Gylfa* zugeordnet – aber beide stehen für überaus positive Aspekte der menschlichen Gemeinschaft: Frieden, Ordnung unter den Menschen, ja sogar die 'perfekte Gesellschaft', das 'Goldene Zeitalter'. Für den Einzelnen symbolisiert die Karte daher Glück und Zufriedenheit, das Erreichen persönlicher Ziele und die Entwicklung positiver Utopien.

Umkehr: Für den Einzelnen bedeutet diese Karte Streit und Hader, vor allem aber Unzufriedenheit (auch über eigene Leistungen), für das Umfeld entweder Anarchie oder Tyrannei.

Elementare Zuordnung: Wasser

Deutung als Person: Entweder eine überaus – und mit Recht – zufriedene Person oder ein besonders guter und gerechter Herrscher, ein Vermittler oder Friedensbringer können mit der Karte gemeint sein.

Umkehr: Hier steht die Karte für jemanden, der Zwietracht sät, einen Aufwieglers oder aber jemand Unzufrieden, der stets nach Höherem strebt.



16 Sieg



Deutung als Prinzip: Sieg wird gerne genau so gedeutet, wie es der Name verheißt: als Schlachtensieg oder erfolgreicher Abschluss einer umstrittenen Unternehmung, aber auch als eine unangefochtene Herrschaft. Dies ist die Karte des Praiossohns *Ucuri* und seines Planeten und damit auch der Funktionen, die *Ucuri* als Schutzheiliger der Eide und Schwüre, der wichtigen Botschaften und der klar erkennbaren moralischen Prinzipien hat.

Umkehr: Die Karte bedeutet nicht nur Niederlage, sondern auch Untreue und Eidbruch oder eine zu spät kommende oder gefälschte / missdeutbare Botschaft.

Elementare Zuordnung: Feuer



Deutung als Person: Die Karte steht für erfolgreiche Marschälle und Armeeführer, aber auch für jemanden, der durch Eide gebunden ist (oft z.B. ein Ordenskrieger), für Botenreiter, *Ucuri*-aten und Herolde.

Umkehr: Putschisten, Militärführer, die die bestehende Ordnung umwälzen, Marschälle ohne Kriegsglück, aber auch Eidbrecher können mit dieser Karte gemeint sein.

17 Erneuerung

Deutung als Prinzip: Die Karte steht für die Göttin *Simia* (in ihrer zwergisch-menschlichen Darstellung als Tochter Ingerimms und Tsas) und den mit ihr assoziierten Planeten – und damit für Wiederherstellung (von Dingen) und Neubeginn (von Unternehmungen), für künstlerisches, kunstschaftendes und innovatives Handwerk und allgemein für Kreativität. Letzteres muss sich nicht unbedingt als 'Meisterstück' zeigen, sondern kann auch eine geschickt 'konstruierte' Komposition oder ein neues Denksystem sein.

Umkehr: Symbolisiert tagtäglichen Trott und eintönige Arbeitsbedingungen, auch das Versagen oder die Zerstörung handwerklicher Objekte oder Werkzeuge, Manufaktur- und Massenarbeit

Elementare Zuordnung: Kraft

Deutung als Person: Während 'gewöhnliche' Handwerker eher durch die Karte Handwerk dargestellt werden, steht Erneuerung für Kunsthandwerker und Künstler (speziell Bildhauer) sowie für Erfinder und Bastler (wie Uhrmacher).

Umkehr: Eine Person, die stets die gleiche, fremdbestimmte Arbeit macht, insbesondere Knechte und Mägde, 'ewige Gesellen' und Manufakturarbeiter.



18 Krieg



Deutung als Prinzip: Diese Karte steht für (blutige) Kämpfe – um des Kämpfens willen, mit allen Mitteln, gegen die Feinde der Schöpfung. Damit steht sie natürlich für *Kor*, den Sohn Rondras und Famerlors und für Einflüsse seines roten Planeten. Sie warnt vor dem Tod in der Schlacht und bezeichnet Charaktermerkmale wie Streitsucht und Unbeherrschtheit. Eher selten symbolisiert sie nicht-körperliche Auseinandersetzungen.

Umkehr: Den Krieg oder eine Schlacht zu gewinnen, ohne Blut vergossen zu haben, zählt ebenso zu den Bedeutungen der umgekehrten Karte wie das Umgehen eines Kampfes aus Feigheit.

Elementare Zuordnung: Feuer



Deutung als Person: Die Karte symbolisiert Söldner, Condottieri und Mercenarios, ganz gleich, ob sie sich *Kor* geweiht haben (oder ihm zugehörig fühlen) oder nicht. Dazu kommen Gladiatoren und blutige Schaukämpfer, Personen, die freiwillig ihren Lebensunterhalt mit dem Krieg verdienen, aber auch allgemein streitsüchtige und brutale Personen.

Umkehr: Hier steht die Karte für Zivilisten, erklärte Feiglinge, Pazifisten und Tsa-Gläubige.

19 List

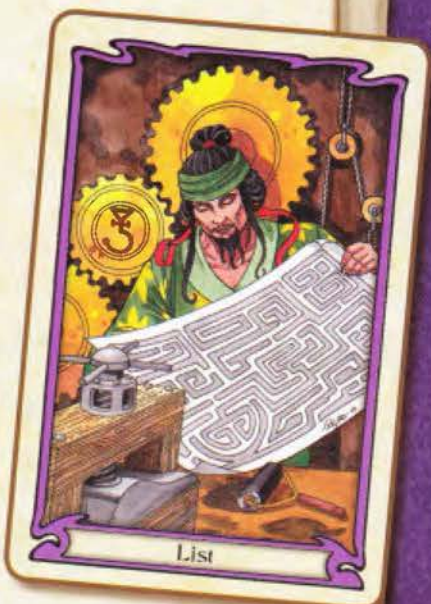
Deutung als Prinzip: Als Symbol für göttliches Wirken ist diese Karte der Platzhalter für den Hesinde- und Phexsohn *Nandus* und für den nach ihm benannten Wandelstern. Wie die Gottheit selbst steht die Karte für Schläue und praktische Weisheit, in ihren Nebenbedeutungen auch für Rätsel und Kryptographie (wie allgemein auch für Schriften/Geheimschriften). Sie wird gerne auch als Warnung oder Mahnung zur Vorsicht gedeutet und fordert zum Hinterfragen und Infrage stellen alter Dogmen und Gewohnheiten auf.

Umkehr: Das Verharren in alten Denkstrukturen und das bewusste Verbleiben in einem unaufgeklärten Zustand, unüberlegtes Voranstolpern; auch: Scharlatanerie und falsche Geheimnisse.

Elementare Zuordnung: Eis

Deutung als Person: Alle Personen mit einem Hang zum Lösen von Rätseln und Geheimnissen, alle Vertreter eines 'progressiven' Denkens – von Nandus-Geweihten selbst über allerlei Philosophen, Ermittler und Kryptographen bis hin zu religiösen Reformatoren. Ebenso kann ein Einhorn (das Symboltier Nandus') mit dieser Karte gemeint sein.

Umkehr: Sowohl 'einfach strukturierte Denker' und erzkonservative Traditionalisten als auch Träger falschen Wissens und bewusste Betrüger, selbstsüchtige Verschwörer und dogmatische Sektierer aller Art, ja sogar Dämonen aus der Domäne des Amazeroth.



20 Freiheit



Deutung als Prinzip: Dies ist die Karte des Gottes und Planeten *Aves*, der als Sohn von Rahja und Phex für Spontanität und Leichtlebigkeit, für weite Reisen aus schierer Freude daran, für das Überschreiten des Horizonts – in geistiger wie auch in konkreter Form – und ungeplante Entdeckungen steht. Er ist auch der Schutzpatron der Leichtlebigkeit und Sorgenfreiheit, die sich durchaus bis zur Unstetigkeit steigern kann.

Umkehr: Planung und das Beschreiten bewährter Pfade, Heimatverbundenheit und Ernsthaftigkeit sind die Charakteristika der umgekehrten Freiheit, aber natürlich auch Zwänge durch Unterdrücker, durch äußere Umstände und Konventionen.

Elementare Zuordnung: Luft



Deutung als Person: Hiermit sind natürlich alle Aves-Geweihten, Reisenden ohne konkretes Ziel, Vaganten und Fahrenden gemeint, aber auch unstete Seelen wie Künstler und Lebeleute, die 'aus dem Bauch heraus' entscheiden.

Umkehr: Im umgekehrter Legung steht die Karte für Stubenhocker, für Menschen, die noch nie über die Grenzen ihre Baronie herausgekommen sind, und für solche, die über lauter Planung das eigentliche Reisen vergessen.

Vollkommenheit

Deutung als Prinzip: Diese Karte repräsentiert die Göttin *Marbo*, die Herrin des Alters und des sanften Todes. Genau wie ihr bleicher Planet in der Astrologie steht sie neben der primären Deutung auch für den Ablauf der Zeit aller Lebewesen, für die drei Stadien des Alters und damit auch für Vergangenheit und Zukunft. Abschluss eines Unternehmens, ja, allgemein die Beendigung und die damit verbundene Ruhe und Zufriedenheit sind die Domäne Marbos.

Umkehr: Anfang und Streben, Verweigerung des Alters und die Suche nach der leiblichen Unsterblichkeit sind typische Deutungen der invertierten Marbo, ebenso Zeitlosigkeit und die besondere Beachtung des Augenblicks.

Elementare Zuordnung: Eis

Deutung als Person: Personen, die den Idealen Marbos nach dieser Deutung entsprechen, sind meist – tot. Und häufig in hohem Alter oder nach Beendigung eines großen Werkes verstorben. Auch Menschen, die sich der Pflege Todkranker angenommen haben, können hiermit gemeint sein.

Umkehr: Menschen, die nicht einsehen wollen, dass alles Leben endlich ist.



22

Manneskraft



Deutung als Prinzip: Die Gottheit *Levthan* und der mit ihr verbundene Planet stehen für Männlichkeit, männlichen Trieb und spendende Fruchtbarkeit, aber auch für Rauflust und Kräfteressen. Damit symbolisiert sie auch als besonders 'potent' gedachte Tiere wie Hengste und Stiere. Wird diese Karte durch andere Einflüsse verstärkt, steht sie auch für Gier und Übermaß, als Warnung vor Gewalttätigkeit und Vergewaltigung.

Umkehr: Trägheit und Verweichlichung sind Zeichen der umgekehrten Karte, auch Vergeistigung und Abkehr vom Körperlichen, Askese und Mäßigung, ja auch Impotenz.

Elementare Zuordnung: Feuer



Deutung als Person: Die *Manneskraft* symbolisiert besonders 'männlich' auftretende Personen, üblicherweise Athleten oder Kämpfer, Anhänger von besonders das männliche Prinzip verkörpernden Naturgottheiten, Levthansjünger oder auch Orks. Falls die Deutung irgendwelche Bezüge zum Feenreich erahnen lässt, können auch Satyrn, Faune, Widdermenschen oder andere männliche Biestinger gemeint sein.

Umkehr: Asketen aller Art, verweichlichte, aber auch stark versehrte Männer.

23 Vergeblichkeit

Deutung als Prinzip: Wird das Inrah mit Bezug zur Götterwelt gedeutet, steht diese Karte meist für den Hesindesoohn *Xeledon*, der mit beißendem Spott auf die Vergänglichkeit und Vergeblichkeit derischen Wirkens hinweist. In diesem Sinne gelten Scheitern (einer begonnenen oder geplanten Tätigkeit) und unnötige Mühen als typische Deutungen der Karte, dazu auch der Spott, den man für seine Mühen erntet. Der 'Abbruch der Arbeit' kann auch als unvollendetes Kunstwerk gesehen werden – oder als unzeitiger Tod. Ebenfalls, jedoch nicht so prominent, mit *Xeledon* verbunden sind düstere Geheimnisse und die Schicksalsdeutung aus den Sternen (die sich oft durch erratisches Verhalten der Wandelsterne und damit verbundenem Scheitern der Deutung auszeichnet).

Umkehr: Das Gegenteil von Vergeblichkeit und Resignation ist Beharrlichkeit und schlussendlicher Sieg nach langem Bemühen.

Elementare Zuordnung: Eis

Deutung als Person: Im Zeichen der Vergeblichkeit stehen nicht nur gescheiterte Künstler und Architekten, sondern – ganz im Sinne des Namenspatrons *Xeledon* – auch Spötter und Satiriker, vor allem unverständene und solche, deren Spott Selbstzweck ist.

Umkehr: Personen, die ein Scheitern abwenden, Helfer in der Not – und all jene, die trotz widrigster Umstände ihre Ziele bis zum Ende verfolgen.



24 Die Nacht



Deutung als Prinzip: Diese Karte symbolisiert nicht nur die Nacht an sich, die Dunkelheit und die Abwesenheit von Praios' Blick, sondern vor allem das für den Fragenden (aber auch prinzipiell) Unbekannte, Unsichtbare und absichtlich Verhüllte. Sie steht damit für große Geheimnisse, aber persönlich auf den Fragenden bezogen auch für unerwarteten Besuch und für unbeobachtete Freiheit und das Ignorieren von Gesetzen.

Umkehr: Die Umkehr der Nacht ist der Tag mit seinem Licht, das Offensichtliche, Klare und Verständliche.

Elementare Zuordnung: Luft



Deutung als Person: Nächtliche Wesen aller Art werden durch diese Karte symbolisiert: von Dieben und anderen Phex-Dienern über Menschen, die sich der nächtlichen Zauberei hingeben, bis hin zu Wesen, die aus magischen oder karmalen Gründen das Sonnenlicht scheuen müssen. Darunter fallen auch Verschwörer und Geheimnisträger aller Art.

Umkehr: Personen, die 'Licht ins Dunkel' bringen, wie Richter und Ermittler, aber auch so einfache Berufe wie Kerzenzieher oder Nachtwächter.

25 Die Sterne

Deutung als Prinzip: Als eine der am schwersten zu deutenden Karten des Inrah-Spiels können Die Sterne für die wirkliche, 'kosmische' Unendlichkeit stehen, für den Kosmos (die inneren sechs Sphären) als Ganzes. Die Unendlichkeit der Karte ist aber geordnet und strukturiert, denn die Karte steht auch für den Sternenwall, die Barriere vor der Sphäre des Chaos und für die geordnete Astral-, d.h. Sternenkraft: die in Sprüchen und Ritualen gebundene und geordnete Zauberei. Im übertragenen Sinne wird die Karte auch gerne als Schätze (Phexens Hort am Himmel) und als Fülle gedeutet.

Umkehr: Die Umkehr von Kosmos ist Chaos, und so bedeuten die auf dem Kopf stehenden Sterne auch wilde, ungezügelte Zauberei und magische Katastrophen, beim Einzelnen Wahnsinn und Besessenheit. Im Gegensatz zu Unendlichkeit kann die Karte auch auf 'das Zentrum' und auf die Beschränkung der Fülle verweisen. Im Kontext der Deutung als Schätze steht sie für wertlosen Tand und verlockendes Glitzern ohne wirklichen Wert.

Elementare Zuordnung: Kraft

Deutung als Person: Zauberer aller Art fallen natürlich als erstes unter den Symbolgehalt der Karte, aber natürlich auch Sternkundige und Sterndeuter, Mathematiker und 'berechnende' Diener des Phex. Ebenfalls können die Hüter und Wächter von Schätzen durch diese Karte repräsentiert werden.

Umkehr: Von wilder Magie getriebene, Irrsinnige und Besessene.



Die Weltfülle



Deutung als Prinzip: Dies ist die erste Karte der sogenannten 'kosmischen Trinität' und zusammen mit dem Weltgesetz und dem Chaos ist Die Weltfülle alles, was war, ist und sein wird. Sie steht nicht nur für die Urgottheit Sumu, die das Potential aller existierenden Materie und Kräfte ist, sondern auch und speziell für das Sikaryan, das Leben an sich und die Einheit allen lebenden Seins in der Harmonie der Elemente. Das Potential des Sikaryan heißt nicht nur 'Leben', sondern Werden und Vergehen. Damit sind Mutterschaft und Frühling ebenso Teil der Kartendeutung wie Alter und Winter.

Umkehr: Das schiere Potential der Existenz kann nicht umgekehrt werden, ohne den Deuter selbst in Frage zu stellen.

Elementare Zuordnung: Humus



Deutung als Person: Es ist unüblich, die Weltfülle als Person zu deuten, da keine einzelne Person, nicht einmal eine Gottheit, das Sikaryan in seiner Fülle sein kann. Die Wesen, auf die dies am ehesten zutreffen könnte, wären Giganten.

Umkehr: wie aufrecht

28 Das Chaos



Deutung als Prinzip: Die bisweilen auch *Erzdämon* oder *Dämonensultan* genannte Karte steht für ungezügelte und ungeordnete magische Macht, für Verderben durch Zauberei, widernatürliche Bedrohungen, schrecklichen Tod und Verlust der Seele – eben all jene Schrecken, die der Siebten Sphäre zugeschrieben werden. Sie repräsentiert das ursprüngliche Chaos, aus dem im Streit zwischen Los und Sumu der Kosmos entstand. Daher ist sie primär ein Zeichen für Un-Ordnung, weniger eines für Verderben. Meist muss Chaos durch eine weitere Deutungskarte erläutert werden.

Umkehr: wie aufrecht, Chaos spiegelt sich selbst



Elementare Zuordnung: Kraft

Deutung als Person: Chaos repräsentiert ein Wesen von enormer, vor allem aber ungezügelter magischer Macht – wie mächtige Gehörnte oder Erzdämonen, hochrangige Verdammte und Paktierer, aber auch ein tobender (oder sich seines Zerstörungspotentials nicht bewusster) Drache.

Umkehr: wie aufrecht

Der Sultan/Der Kaiser

Deutung als Prinzip: Traditionell auch *Der Sultan* genannt, versinnbildlicht diese Karte die (gerechte) Herrschaft und steht allgemein für den Umgang mit höchstrangigen Adligen, für Ordnung unter den Menschen oder für Symbole und Insignien der Herrschaft. Früher wurde auch diese Karte gerne als ein Symbol für Magokratie angesehen, und auch hohes Alter – gemeint ist Sultan Sheranbil V. – ist eine der möglichen Deutungen.

Umkehr: Kopfüber steht der Kaiser für Anarchie und Umsturz, dynastische Streitigkeiten, verlorene Herrschaftsinsignien und für Größenwahn. Hochmut kommt vor dem Fall.

Elementare Zuordnung: Erz

Deutung als Person: Gemeint sind hiermit natürlich nicht nur die aktuell amtierenden Kaiser, sondern alle Personen von höchster Autorität: Landesfürsten, Praios-Geweihte und Magokraten, aber auch solche hohen Alters und/oder solche von hoher Reputation im selben Gebiet wie der Fragesteller.

Umkehr: Umstürzler und Revolutionäre; Personen, die eine etablierte Lehrmeinung in Frage stellen, unwahrscheinliche Thronprätendenten und jemand, der von ganz unten zur Spitze strebt.



30 Die Weise



Deutung als Prinzip: Ursprünglich war hiermit jemand wie die Sternkundlerin und -deuterin Niobara von Anchopal gemeint, und damit steht die Karte für Astronomie und Astrologie, Navigation und Naturphilosophie, für den Gewinn von Wissen und speziell Weisheit aus der Beobachtung der Natur. Ein Rat, den man unter diesem Zeichen erhalten hat, ist wohlüberlegt (wenn auch nicht immer wohlmeinend).

Umkehr: Es besteht die Gefahr, falsche Schlüsse zu ziehen, Eitelkeit und Überheblichkeit drohen, Schicksalszeichen werden falsch gedeutet – häufig ein Zeichen für den Kartendeuter, die Befragung abzubereiten.

Elementare Zuordnung: Luft



Deutung als Person: Die Karte bezeichnet Personen, die die oben genannten Werte verkörpern, also speziell Naturphilosophen und Sternkundige, aber auch Navigatoren und Steuerleute. Im weitesten Sinne sind auch allgemein weise (weil erfahrene) Ratgeber gemeint.

Umkehr: Scharlatane und Quacksalber, die aus falschem Wissen echte Dukaten machen wollen, auch Personen, die traditionellen, aber überkommenen Vorstellungen folgen.

31 Der Fluss

Deutung als Prinzip: In ihrer ursprünglichen Form hieß die Karte *Der Mhanadi*, und an die lebensspendenden Aspekte des 'Altehrwürdigen' erinnern auch heute noch die Deutungselemente dieser Karte: die dem Menschen wohlgesonnene Natur, Fruchtbarkeit durch Bewässerung, schnelles Vorankommen und Verbindungen zwischen den Menschen. Da der Mhanadi aber auch als elementares Lebewesen verstanden wurde, steht diese Karte auch für Flussgeister und andere mächtige Elementar- und Feenwesen des Wassers. Neben Flüssen können auch Oasen von dieser Karte repräsentiert werden. Im übertragenen Sinne symbolisiert die Karte auch Gaben und Geschenke.

Umkehr: Auch ein Fluss kann unberechenbar sein und ist schlussendlich unbezähmbar, und so repräsentiert die Umkehrung dieser Karte Hochwasserkatastrophen und Deichbrüche wie auch Gaben, die im Übermaß Schaden mit sich bringen.

Elementare Zuordnung: Wasser

Deutung als Person: Gemeint sind hier Flussschiffer, -fischer, -lotsen und -kapitäne, Menschen, die an und von großen Strömen oder in Oasen leben, Efferd-Geweihte und -Gläubige, selten auch Elementarwesen (s.o.). Übertragen steht Der Fluss für jemanden, der Geschenke überbringt, oder für Herrscher, die gut für ihre Untertanen sorgen.

Umkehr: Die Karte steht für Wüstenbewohner, für die Opfer von Hochwasser oder für Flusspiraten, übertragen auch für knauserige Fürsten.



Das Meer



Deutung als Prinzip: Mehr noch als *Die Unendlichkeit* steht diese Karte für die Beziehung des Menschen zum Meer und seinen Bewohnern, für die Überwindung des Unergründlichen und Unendlichen, für efferdgefällige Seefahrt und Fischerei, Erforschung der Ferne und der Tiefen der See.

Umkehr: Hier steht die Karte für die wilden, unkontrollierbaren Aspekte des Meeres: für Flutwellen und Schiffsuntergänge, Seeungeheuer und Piraterie, für Geheimnisse aus den tiefsten Tiefen der See.

Elementare Zuordnung: Wasser



Deutung als Person: Die Karte repräsentiert Personen, die sich der Meisterung der Gefahren des Meeres verschrieben haben: Kapitäne und Navigatoren, Hochseefischer und Meereskundler, Efferd-Geweihte und Perlentaucher, aber auch Meereslebewesen wie Necker oder Risso.

Umkehr: In dieser Form symbolisiert Das Meer nicht nur Personen, die bei der Erforschung und Zähmung des Meeres Misserfolge erlitten haben (wie die Opfer von Flutkatastrophen oder gescheiterte Kapitäne), sondern auch Piraten, Strandräuber und Charyptoroth-Paktierer sowie monströse Wesen der Tiefsee (Krakonier, Hummerier etc.).

33 Der Berg

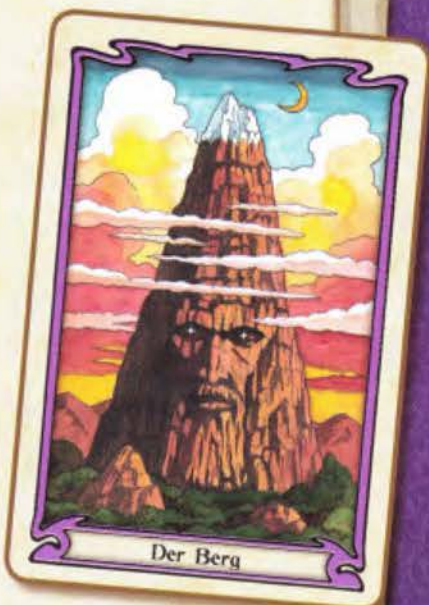
Deutung als Prinzip: Auch hier war ursprünglich ein konkreter Berg gemeint: der *Djer Tulam*, der auf den Ursprung der Tulamiden verweist. Demzufolge steht die Karte für Urgrund und Ursprung, für Unveränderlichkeit und – da die Legenden den Raschtulswall als Leib des gefallenen Giganten identifizieren – für ruhende, aber überaus mächtige Kraft. In der Sphäre der Sterblichen repräsentiert die Karte wie keine andere Konstitution und Zähigkeit und das Ertragen körperlicher Unbill.

Umkehr: Schwäche und Wankelmüt, der Verlust der eigenen, vor allem moralischen, Fundamente; "das Kartenhaus stürzt ein".

Elementare Zuordnung: Erz

Deutung als Person: Hier kann eine uralte, aber rüstige Person gemeint sein, ein Elementarwesen des Erzes oder ein Riese (speziell der im Raschtulswall beheimatete Adawadt), ebenfalls eine Person mit außergewöhnlicher Konstitution.

Umkehr: Vor allem wankelmütige Personen werden durch den umgekehrten Berg repräsentiert, Wendehälse und Menschen ohne moralischen Kompass, auch Fahrende, Vertriebene oder gar Lolgramoth-Paktierer.



34 Der Baum

Deutung als Prinzip: Eine Kernkarte des Humus, die die unbändige Kraft der belebten Natur und das Geheimnis des Wachstums symbolisiert. Sie zeigt, dass das Leben Widerstände überwinden kann, und repräsentiert damit vor allem Oasen, aber auch das Leben an eigentlich lebensfeindlichen Orten. In einer Nebenbedeutung steht sie auch für den geeigneten Zeitpunkt für eine Aussaat und für Obst, in einer weiteren für das Überwinden von Krankheiten. (Wegen der Deutungsgeschichte aus dem tulamidischen Raum steht diese Karte übrigens *nicht* für ausgedehnte Wälder.)

Umkehr: In dieser Form steht die Karte für das Verdorren und den Verlust des Lebens durch Verhungern, Verdursten oder Krankheit – aber auch für das verborgene, wartende Leben (wie Samen unter einem Stein), womit sie einen positiven Aspekt behält, denn das Leben ist unaufhaltsam.

Elementare Zuordnung: Humus

Deutung als Person: Selten als Person gedeutet, und dann meist als Oasenbewohner, Perain-Geweihter oder Druide, bisweilen auch als jemand, der eine Krankheit überwunden hat.

Umkehr: Ein Feind des Lebens, ein Brunnenvergifter, ein Untoter oder jemand, der eine tödliche Epidemie verbreitet.



35 Der Bulle

Deutung als Prinzip: Diese Karte gilt als eine der ältesten im arkanen Teil des Inrah-Decks und symbolisiert zum einen natürlich männliches Nutzvieh wie Bullen, Hengste und Ziegenböcke und die damit verbundene Fortpflanzungsfähigkeit und die 'Blutlinie', zum anderen steht sie allgemein für 'gezügelter' Kraft, körperliche Stärke unter der Herrschaft des Menschen.

Umkehr: Negativ gedeutet, heißt die Karte "Unter dem Joch" und steht für die Unterdrückung von Trieben und für die Ausbeutung körperlicher Leistungen – auch von Menschen.

Elementare Zuordnung: Feuer

Deutung als Person: Ein kräftiger Mensch, der seine Triebe im Zaum hält, disziplinierte Kriegersleute; auch: jemand aus einer bekannten Blutlinie. Weitere mögliche Deutungen sind natürlich Viehbauern oder Zureiter, also Personen, die sich mit der Zähmung und Nutzung von Tieren beschäftigen.

Umkehr: Die Karte steht für geknechtete, körperlich starke Person, jemand, dessen enorme Kräfte gebunden sind. Dies kann ein Gladiator oder ein Minensklave sein – häufiger jedoch symbolisiert die Karte ein beschworenes Wesen wie einen (Feuer-)Elementar oder kräftigen Dämon. Eine alternative Deutung ist diejenige als 'Ochse', 'Wallach' oder 'Eunuch'.



Das Brot



Deutung als Prinzip: Nahrung(smittel), Korn, Rüben und Kartoffeln und allgemein Feldfrüchte, eine kommende gute Ernte und genug zu essen – dafür steht diese Karte ebenso wie für die Gemeinschaft, die dafür sorgt: Sippe oder Großfamilie oder allgemein eine 'brotbrechende' Gemeinschaft.

Umkehr: Die Karte kann Prasserei und Völlerei repräsentieren, aber auch Hunger und Mangel – eben alle Zustände des 'zu viel' oder 'zu wenig'. Darunter fällt auch der Einfluss Mishkharas als Verderberin der Feldfrüchte.

Elementare Zuordnung: Humus



Deutung als Person: Die Karte symbolisiert in erster Linie Menschen, die dafür sorgen, "dass Brot auf den Tisch kommt", also nicht nur Bauern und Bäcker, Fischer, Travia-Geweihte, Jäger und Sammler, sondern alle, die für ein Auskommen ihrer Familie oder Sippe sorgen. In Erweiterung steht die Karte für all jene, die in einer 'Nahrungsgemeinschaft' leben.

Umkehr: Personen, die zu viel oder zu wenig für ein genügsames Auskommen haben, also sowohl Opfer einer Hungersnot als auch dekadente Granden. Steht auch für Personen außerhalb einer Sippe oder Gemeinschaft.

37 Der Bettler

Deutung als Prinzip: Die Karte gilt als etwas doppeldeutig. So steht sie zum einen für Mildtätigkeit und Gnade, traviagefälliges Beherbergen der Ärmsten und Versorgen der Kriegsveteranen, andererseits aber auch für die Leiden des Bettlers: Armut und körperliche Versehrtheit, Blindheit, Bindungs- und Sippenlosigkeit.

Umkehr: Die umgekehrte Karte steht für die Angst vor dem Bettelstab, für Bettlergilden und andere Formen 'organisierter Kriminalität', für die 'dunklen Ecken der Stadt', auch für falsche Bettler, Schnorrertum und das Erschleichen von Mildtätigkeit.

Elementare Zuordnung: Wasser

Deutung als Person: Alle Personen, die der Hilfe bedürfen, können mit dieser Karte gemeint sein: nicht nur Bettler, sondern auch Flüchtlinge und Vertriebene, Kranke und Schwache wie auch Personen, die seelischen oder geistlichen Beistands bedürfen.

Umkehr: In dieser Form repräsentiert die Karte eher Schurken verschiedenster Couleur, vom Schnorrer und jemandem, der nur so tut, als sei er Bettler, über Taschendiebe und Schläger bis hin zu echten Herren der Unterwelt.



Die Händlerin/ Der Händler

Deutung als Prinzip: Bisweilen auch 'Das gute Maß' genannt, steht diese Karte für gerecht erzielte Gewinne und für ehrlichen Handel, für genaues (d.h. unverfälschtes) Maß und gerechte Verteilung von Gütern, als Persönlichkeitsmerkmal daher auch für Mäßigung, Ausgeglichenheit und Nachhaltigkeit im Handel(n).

Umkehr: Die umgekehrte Händlerin steht für negative Aspekte des Handels, für Pingeligkeit und Erbsenzählerei, für Goldgier und Geiz.

Elementare Zuordnung: Wasser

Deutung als Person: Die Karte repräsentiert auf der einen Seite Händler (vor allem Lebensmittelhändler und Krämer), auf der anderen aber auch Personen, die für eine gerechte Verteilung und ein korrektes Maß sorgen – also Vertreter der Ordnung wie Geweihte oder auch den Magistrat einer Stadt, Gildenvorsteher und dergleichen.

Umkehr: Auch hier deutet die Karte eher auf die negativen Aspekte hin: Steuereintreiber und Zöllner, knauserige Landherren und herzlose Vermieter sind ebenso gemeint wie Geldverleiher und Wucherer.



39 Der Bauer

Deutung als Prinzip: Der Bauer bzw. die Bäuerin gelten aventurienweit als das Zeichen für harte und ehrliche Arbeit und für ein genügendes Auskommen aus dieser Arbeit. Damit verbunden sind Nebenbedeutungen von Heimatverbundenheit und Bodenständigkeit, das "Verhaftetsein an der Scholle" (auch im geistig-moralischen Sinn).

Umkehr: In umgekehrter Deutung repräsentiert die Karte die Nachteile dieser Bindung an den Boden: vor allem Leibeigenschaft und Unfreiheit, aber auch mangelnde geistige Beweglichkeit. Andererseits kann ein kopfstehender Bauer aber auch die Überwindung dieser Bindung bedeuten und für Reisen oder neue Ideen stehen.

Elementare Zuordnung: Erz

Deutung als Person: Natürlich können mit dieser Karte Bauern aller Art gemeint sein, aber im erweiterten Sinn gilt diese Karte für alle, die "mit ihrer Hände Arbeit ihr Brot verdienen", also auch Fischer und einfache Handwerker, Seeleute und Lastenträger.

Umkehr: In dieser Form steht die Karte zum einen für Faulenzer und Tagediebe, aber auch für 'Kopfarbeiter' (Gelehrte aller Art), 'Vaganten' (alle reisenden Berufe) und – auch wenn man es ihnen so nicht sagt – für Adlige.



Die Sharisad



Deutung als Prinzip: Diese Karte bedeutet nicht nur das Offensichtliche, nämlich Musik und Tanz in spielerischer Darbietung (aber mit höchster Konzentration), Kunstfertigkeit und körperliche Geschicklichkeit, sondern steht auch für Geheimnisse und Verhüllung, für die sprichwörtlichen 'Sieben Schleier' – eben dadurch, dass die spielerische Oberfläche einen ernsthaften, wahren und wichtigen Kern verbirgt.

Umkehr: Hier ist das Spiel die Wirklichkeit, hier zählt der schöne Schein, gemeint sind auch glanzvolle, aber inhaltsleere Festivitäten und Orgien; kann auch für haltlose Gerüchte stehen.

Elementare Zuordnung: Luft



Deutung als Person: Natürlich steht diese Karte für Sharisadim aller Art, aber auch für alle Künstler, die nicht aus ihrer Intuition heraus arbeiten, sondern ihre Darbietungen hart erarbeiten – gerade Scharlatane und Komödianten sind hier gemeint.

Umkehr: Symbolisiert flatterhafte und oberflächliche Personen, Blender und Hochstapler sowie Männer und Frauen der höheren Gesellschaft, die ihre Erfüllung in eitler Selbstdarstellung suchen.

Die Karawane

Deutung als Prinzip: Die Karawane symbolisiert den Wagemut, ins Unbekannte oder in eine gefährvolle Umgebung aufzubrechen (allgemein: sich in Gefahr zu begeben), um zu Gewinnen oder Erkenntnissen zu gelangen. Sie steht für Vorankommen in schwierigen Umständen, für lohnende, aber risikoreiche Geschäfte – und natürlich auch allgemein für Handelszüge und Fernreisen.

Umkehr: Das Vermeiden von Risiken, das Verbleiben in Heimat und Sicherheit, Warnung vor Reisen oder der Ferne, auch: das Misslingen eines Wagnisses.

Elementare Zuordnung: Luft

Deutung als Person: Die Karawane symbolisiert Menschen, die Wagnisse eingehen und Gefahren überwinden, um persönlichen Gewinn zu machen. Dies können sowohl geschickte Karawanenführer und Naturforscher sein als auch wagemutige Fernhändler.

Umkehr: Personen, die die Ferne und Fremde scheuen und lieber zu Hause bleiben; jemand, der keine Risiken eingeht oder nur nach sorgfältiger Abwägung aller Eventualitäten handelt.



Die Festung



Deutung als Prinzip: Diese Karte bedeutet Sicherheit – sowohl im Sinne eines Platzes, an den man sich zurückziehen kann oder der das Zentrum einer gesicherten Herrschaft symbolisiert, als auch in Form einer festgefassten Meinung, moralischer Prinzipien, eines festen Denkbauwerks oder überlieferter Dogmen.

Umkehr: In dieser Form bedeutet die Festung entweder ein übertriebenes Sicherheitsbedürfnis oder steht für Unterdrückung, oftmals in der Form, freiwillig die Freiheit aufzugeben, um Sicherheit zu gewinnen. Sie kann aber auch für den Verlust eines Rückzugsortes, eine gewonnene Belagerung oder den Umsturz einer bestehenden Lehre stehen.



Elementare Zuordnung: Erz

Deutung als Person: Personen, die durch diese Karte repräsentiert werden, bieten Sicherheit oder agieren von sicheren Positionen aus. Hiermit sind weniger Festungskommandeure oder taktische Meister der Defensive gemeint als vielmehr Autoritäten, die in sicheren Traditionen verharren, namentlich konservative Geweihte oder Vertreter der 'alten Ordnung'. Üblicherweise handeln solche Personen nicht selbst, sondern lassen die Handlungen (auch: Argumente) der anderen an sich abprallen.

Umkehr: Menschen, deren Selbstverständnis erschüttert worden ist, die ihre moralischen Prinzipien verloren haben, Personen auf der Flucht, gesuchte Verbrecher.

43 Die Stadt

Deutung als Prinzip: Die Stadt ist das Symbol für das menschliche Zusammenleben, für Stadtfreiheit, einträglichen Handel, eine Vielzahl von Personen und Meinungen, den Austausch von Wissen und Gütern. Allgemein steht die Karte mehr für eine vielgestaltige Gesellschaft als für eine verschworene Gemeinschaft. Damit verbunden sind auch oft Intrigen und Gerüchte – eben all jene Erscheinungen, wenn verschiedene Menschen zusammenleben.

Umkehr: Zurückgezogenheit und Selbstgenügsamkeit, Warnung vor Menschenansammlungen, vor (Taschen-)Diebstahl, Betrug und Intrigen.

Elementare Zuordnung: Luft

Deutung als Person: Wird selten als eine einzelne Person gedeutet, sondern steht üblicherweise für – meist heterogene – Gruppen und Organisationen wie Gilden und Zünfte, magische und religiöse Orden. Mögliche Einzelpersonen sind Ausrufer und Nanduriaten, Lehrer an Universitäten oder größeren Schulen, Meinungsmacher und Gerüchteköche.

Umkehr: In dieser Form steht die Karte für Eremiten oder Menschen, die größere Ansammlungen von Ihresgleichen meiden, wie Jäger und Prospektoren, Firun-Geweihte und bewusste Einzelgänger. Auch: Personen, die Informationen zurückhalten wie Pastori-Hesindianer.



Die Riesin



Deutung als Prinzip: Hier scheinen sich die uraltesten Legenden um die Riesin Chalwen als Beschützerin der ersten Zivilisation der menschlichen Menschheit bewahrt zu haben, denn diese Karte symbolisiert Schutzmacht (gegen Drachen und Monstren) und Zivilisation, uraltes Wissen und ebensolche Geheimnisse. Diese zivilisatorischen Leistungen gelten als Errungenschaften des Matriarchats, für das die Karte ebenfalls steht. Gewissermaßen ist die Riesin der Widerpart zum Troll.

Umkehr: Machtlosigkeit und überwundene Schutzwälle, Warnung vor drachischen Umtreiben und vor dem Ende der Zivilisation, Epochenwechsel und Karmakorthaion.

Elementare Zuordnung: Humus



Deutung als Person: Es gibt nur wenige Personen, die die Schutzmacht der Riesin oder gar der Großen Mutter *in persona* verkörpern können (und stets sind es Frauen) – uralte und mächtige Hexen und die seltenen Druidinnen, Schamaninnen großer Macht (wie die Kunga Suula), auf Dere wandelnde Avatare der Göttinnen.

Umkehr: Eine alte Vettel, die weder Macht noch Weisheit hat. Auch: eine unterworfenen Frau.

45 Der Troll

Deutung als Prinzip: 'Uralt' wird gerne mit dieser Karte assoziiert, und gemeint sind von Menschen unberührte Barbarenkulturen, Ruinen der Vorzeit, die Zeit vor der Geschichte allgemein. Auch das Bedrohlich-Fremde ist Teil der Kartendeutung: Monstren und fremde (unverständliche, unbekannte) Götter sowie das derische Wirken des Namenlosen. Alle diese Deutungen haben eine körperliche, 'überwältigende' Komponente.

Umkehr: In gleicher Bedeutung, jedoch abgeschwächt, eher als wahrgenommene denn als wirkliche Gefahr.

Elementare Zuordnung: Kraft

Deutung als Person: Natürlich könnte hiermit ein echter Troll gemeint sein, aber eher steht die Karte für jemand Mächtigen, der seine Triebe nicht unter Kontrolle hat und/oder zu Gewalttätigkeiten neigt, natürlich auch für Barbaren und Vertreter körperlich auffälliger Fremdvölker – der Aikar Brazoragh könnte gut durch diese Karte symbolisiert werden.

Umkehr: Jemand, der größer und gefährlicher erscheint, als er wirklich ist.



46 Der Zwerg



Deutung als Prinzip: Üblicherweise wird diese Karte als Standfestigkeit und Sturheit gedeutet, vor allem, wenn es um das Erreichen eines 'höheren Ziels' geht. Dieses Ziel kann der Kampf gegen Drachen oder andere übermächtige Monstren sein, aber auch das Erlangen von Schätzen oder unterirdischen Geheimnissen. All diese Ziele werden ebenfalls durch den Zwerg repräsentiert.

Umkehr: Ein auf dem Kopf stehender Zwerg repräsentiert Feigheit und ausweichendes Verhalten, die Abwendung von derischen Werten, aber auch falsche Schätze.

Elementare Zuordnung: Erz

Deutung als Person: Ein Zwerg oder eine Person, die für die genannten 'zwerghischen' Werte steht, auch eine sehr dem Diesseits verbundene und an materiellem Reichtum interessierte Person.

Umkehr: Rote Zwerge, Tiefzwerge, Verbannte aus einer Gemeinschaft, allgemein Personen, deren Werte von denen eines Zwergen abweichen, auch Elfen.



47 Der Elf

Deutung als Prinzip: Der Elf steht für die 'Magie des Unbekannten', was nicht nur Zauberei im handwerklichen Sinne, sondern den 'Zauber' des Fremden, bislang Unbekannten meint. Auch Ansporn zu überragenden Leistungen der Gewandtheit oder zum Vertrauen auf Inspiration und übermenschliche Sinnesleistungen werden von dieser Karte abgedeckt. In einer Nebenbedeutung können auch Träume und Traumwelten gemeint sein.

Umkehr: Im Umkehrung steht die Karte für das Gewöhnliche, Mundane, das bekannte Mittelmaß, für uninspiriertes, ewig gleiches Handeln.

Elementare Zuordnung: Luft

Deutung als Person: Natürlich können hier Elfen gemeint sein – vor allem solche, die nicht Teil der Gemeinschaft des Fragenden sind –, aber die Karte steht viel allgemeiner für (magisch) begabte Außenseiter, für bislang unbekannte oder verkannte Genies. Zu diesem Kreis zählen auch Personen, die durch besondere Einfühlsamkeit und Sinnesleistungen oder hohe körperliche Gewandtheit auffallen.

Umkehr: Wie bei der Umkehrung des Prinzips sind hier mittelmäßige, unbekannte und uninspirierende Personen gemeint. Gelegentlich auch Zwerge.



Die Dschinni/Der Dschinn

Deutung als Prinzip: Die Dschinni ist ein Symbol für korrekt und kunstfertig angewandte Zauberei, oftmals mit der Eröffnung neuer Möglichkeiten. Wird sie als Deutung und Erklärung eines bereits gelegten elementaren Prinzips gelegt, bedeutet die Dschinni stets die Verstärkung oder Fokussierung dieser elementaren Wirkung. Gänzlich außerhalb eines magischen Rahmens gedeutet, kann die Karte auch für Dienstbeflissenheit und Unterordnung stehen oder die Erfüllung von Wünschen bedeuten.

Umkehr: Missratene oder schlampig ausgeführte Zauberei, die Behinderung einer Unternehmung durch unwillige oder faule Diener, das vergebliche Warten auf Wünsche.

Elementare Zuordnung: Kraft

Deutung als Person: Die Karte wird bisweilen auch als männlicher Dschinn dargestellt und gilt als Zeichen für ein beschworenes Wesen, einen magischen Diener, der üblicherweise nicht von dieser Welt ist. Wenn damit Dämonen gemeint sind, dann solche, die völlig unter der Kontrolle ihres Beschwörers stehen.

Umkehr: Die Deutung als beschworenes Wesen bleibt, jedoch gilt eine umgekehrte Dschinni als Symbol für aufsässige Geister oder solche, die sich bereits der Kontrolle ihres Beschwörers entzogen haben.



49 Der Drache

Deutung als Prinzip: Dies ist die Vereinigung von kaum beschränkter weltlicher und magischer Macht, dazu auch von unvorstellbaren Reichtümern (die auch in Wissen aus uralter Zeit bestehen können). Daneben steht die Karte auch für Dynastien und noch allgemeiner für Herrschaft, die sich über Jahrhunderte erstreckt. All diese Deutungen haben jedoch immer einen Beiklang des 'Übermenschlichen', von Ereignissen, die ganze Landstriche, wenn nicht Kontinente betreffen.

Umkehr: Die Umkehrung des 'familiären Herrschaftsprinzips' ist die Deutung als Zwist einer mächtigen Familie oder Dynastie, als Diadochenstreit und ungeklärte Nachfolge. Auch hier sind jedoch stets 'große' Ereignisse gemeint.

Elementare Zuordnung: Kraft

Deutung als Person: Neben den allfälligen Drachen können hier auch Magokraten wie die Magiermogule der Vergangenheit oder die Hep-tarchen in Borbarads Nachfolge gemeint sein, in der Historie auch Hochelfen.

Umkehr: Eine Person, deren magische und weltliche Macht unterdrückt oder gebunden ist, oder aber jemand, der durch weltliche und magische Macht in Fesseln und Unterdrückung gehalten wird.



Boltan

Was ist Boltan?

Boltan ist schon seit einigen Jahrzehnten das verbreitetste aventurische Kartenspiel und vor allem in Söldnerkreisen und bei Schiffsbesatzungen beliebt. In jüngerer Zeit wird es aber auch immer häufiger in speziellen Glücksspielhäusern angeboten – wohl auch, weil die Phex-Kirche ihre schützende Hand über das Spiel (und die andere Hand zum Empfang von Spenden offen) hält.

Wenn Sie passionierter DSA-Spieler sind und neben den Regeln auch die Geschichte und den aventurischen Hintergrund dieses Spiels erfahren möchten, lesen Sie bitte im einleitenden Kapitel nach.

Aber keine Sorge, selbst wenn Ihnen Begriffe wie Inrah oder Aventurien nichts sagen, können Sie Boltan spielen, denn in diesem Kapitel betrachten wir, wie Boltan in irdischen Gefilden gespielt wird. Sie brauchen dafür die von Ulisses vertriebenen Inrah-Karten, denn es werden sechs unterschiedliche Farben und andersartige Bildkarten benötigt.

Grundsätzliches

Boltan ist das aventurische Gegenstück zum irdischen Pokerspiel und folgt sehr ähnlichen Regeln. Ziel des Spiels ist es, durch Sammeln, Tauschen und Kombinieren eine möglichst hochwertige Kartenkombination aus fünf Karten auf die Hand zu bekommen.

Boltan wird mit dem sogenannten 'profanen' Teil des Inrah-Kartensatzes gespielt, d.h. mit den 72 Karten der sechs Elemente (im Folgenden auch als 'Kartenfarben' oder 'Farben' bezeichnet). Es ist unüblich, Karten aus den Großen Arkana ins Spiel zu mischen und als Joker zu verwenden; wenn, dann sind dies meist die Phex- und Aves-Karten *Wagemut* und *Freiheit*. In den allerwenigsten der bekannten Boltan-Varianten gibt es einen Farb-Vorrang, d.h. zwei Sippen (Poker: Flushs) mit der Kombination Ritter – Knappe – 7 – 5 – 3 sind gleich viel wert, egal, ob es sich nun um Karten der Farbe Erz oder Wasser handelt.

Um an einem Spiel teilnehmen zu können, muss jeder Teilnehmer den **Grundeinsatz** des Spiels in den **Pott** (den Haufen von Münzen oder Spielmarken in der Mitte des Tisches) bezahlen – erst danach erhält er Karten vom **Geber** ausgeteilt. Der Grundeinsatz bestimmt in einigen Spielvarianten auch, wie groß eine Erhöhung ausfallen darf.

Ein **Spiel** dauert von der Zahlung des Grundeinsatzes bis zum Aufdecken. Das Amt des Gebers wechselt gewöhnlich nach einem Spiel an die Person, die links vom Geber sitzt (und im abgelaufenen Spiel **Vorhand** war), bis alle Mitspieler einmal gegeben haben und damit eine **Runde** beendet ist. In den Varianten *Verborgene Fünf* und *Fünfaus Sieben* muss man mindestens eine Runde lang mitspielen, ehe man wieder aus dem Spiel aussteigen darf. Zusätzlich zu den dafür benötigten Grundeinsätzen muss man meist noch eine Summe vom 20-fachen des Grundeinsatzes mit an den Tisch bringen. Da man aber jederzeit passen kann (s.u.), kann man eventuelle Verluste auf die Zahl der Grundeinsätze minimieren.

Was finden Sie in diesem Kapitel?

Vorweg: Die folgenden Abhandlungen gehen von drei grundsätzlichen Dingen aus:

- 1) Sie besitzen ein Inrah-Kartenspiel.
- 2) Sie haben vor, Boltan häufiger und nicht nur als Teil eines Rollenspiellabends zu spielen.
- 3) Sie wollen gewinnen.



Wenn alle drei Voraussetzungen erfüllt sind, werden Ihnen die folgenden Seiten nicht nur die gängigsten Boltan-Varianten vorstellen, sondern ihnen auch allgemeine und variantenspezifische Tipps dazu geben, wie sie möglichst häufig gewinnen.

Wir werfen einen kurzen Blick auf die Wahrscheinlichkeiten des Spiels und empfehlen Ihnen lohnende Starthände in den einzelnen Boltan-Varianten. Wir sprechen über das Bietverhalten, das Täuschen (Bluffen) und die Notwendigkeit, die anderen Spieler 'lesen' zu lernen. Wir beleuchten kurz die Etikette des Spieltisches und geben Ihnen grundsätzliche Tipps an die Hand, um Ihr Spiel zu verbessern.

Kurzum, wir vermitteln Ihnen die Grundlagen des Boltan-Spiels und ein Basiswissen, um eine gewinnbringende Strategie zu entwickeln.

Achtung, illegal!

Während es in Aventurien natürlich gang und gäbe ist, phexgefällig um Heller, Silbertaler oder sogar Dukaten zu spielen, ist das Spiel um Cent und Euro in Deutschland leider grundsätzlich erst einmal verboten. Poker, und damit leider auch Boltan, obwohl es zu Letzterem bisher aus verständlichen Gründen keine Präzedenzfälle gibt, gelten als Glücksspiele, und in Deutschland sind Glücksspiele um "nicht unbedeutende Vermögenswerte" ohne eine behördliche Genehmigung illegal. Dies gilt sowohl für Veranstalter von solchen Spielen als auch für die Teilnehmer. Wenn Sie also Boltan um Geld oder wertvolle Gewinne spielen, und wenn es im eigenen Wohnzimmer ist, machen Sie sich damit strafbar.

Wenn Ihre Runde der Staatsanwaltschaft angezeigt würde, wäre sie verpflichtet, zu ermitteln, sobald es um die erwähnten "nicht unbedeutenden Vermögenswerte" geht. Und das ist ein sehr variabler Begriff und damit ein Risiko, das man nicht eingehen sollte.

Poker- oder Boltanturniere können unter Umständen (in Abhängigkeit vom Antrittsgeld und anderen Faktoren) zulässig sein, aber hier hat jede Gemeinde andere Vorstellungen. Bevor Sie ein Turnier veranstalten oder an einem teilnehmen, ist es darum dringend angeraten, sich bei der passenden Behörde vor Ort zu erkundigen.

Um es noch einmal klar zu sagen: Wir empfehlen explizit, nicht – weder in privater Runde noch öffentlich – um Geld oder andere 'Vermögenswerte' zu spielen, wenn Sie vorher nicht die behördliche Genehmigung dazu eingeholt haben. Sie machen sich damit strafbar!

Da Konzessionen für Glücksspiele um nennenswerte Beträge bisher nur an Spielbanken ausgegeben werden, die in Deutschland schon Poker eher stiefmütterlich behandeln, stehen die Chancen leider nicht sehr gut, dass Sie in absehbarer Zeit Ihren Lebensunterhalt mit dem Boltanspielen verdienen können.

Warnung für den erfahrenen Pokerspieler

Wenn Sie zu der stetig wachsenden Zahl an Personen gehören, die dem Hobby Poker einen Reiz abgewinnen können und die ein oder andere Partie gespielt haben (sei es nun im Casino, im Internet oder in privaten Runden), dann kann Boltan für Sie eine harte Nuss sein. An vielen Stellen lässt der andersartige Aufbau des Kartenblatts (nur 12 Karten pro Farbe, dafür aber 6 Farben) ihr mühsam erworbenes Wissen um die Wahrscheinlichkeiten und ihr 'Poker-Bauchgefühl' ins Leere laufen. Das zeigt sich schon in der andersartigen Wertigkeit der Blätter (siehe unten). Außerdem kommen mit dem Fünfling und dem Hof (5 Bildkarten) ungewohnte Blätter dazu, die es so im irdischen Poker nicht gibt. Beachten Sie bitte auch das besondere Verhalten des Asses (Seite 143) und die Tatsache, dass der klassische Royal Flush nicht das höchste Blatt ist.

Sie werden Ihren Blick für potenzielle Blätter und die Wahrscheinlichkeiten, einen Draw zu vervollständigen, weitgehend neu schulen müssen. Soweit die schlechten Nachrichten. Die guten lauten: Sie können einen Großteil der grundlegenden Strategien (aggressives Spiel, Bluffen, Checkraise usw.) auch weiterhin anwenden – sie heißen nur anders.

Eine ganz andere, rein praktische Empfehlung wollen wir Ihnen ebenfalls mit auf den Weg geben. Sie betrifft das verdeckte Betrachten Ihres Blattes. Wenn Sie, wie so viele Pokerspieler, die Angewohnheit besitzen, die Karten auf dem Tisch liegen zu lassen und nur die Ecken anzuheben, um darunterzulinsen, werden Sie über kurz oder lang Ärger mit dem Besitzer des Kartendecks bekommen. Während viele Pokerblätter nämlich aus Kunststoff bestehen und eine solche Behandlung problemlos überstehen, sind die Boltankarten auf hochwertigen Karton gedruckt, der bei Gewalteinwirkung knicken und ausfransen kann. Es empfiehlt sich also, wie früher beim Mau-Mau, die Karten hochzunehmen und 'eng an der Brust' zu spielen.

Warnung für den Boltan-Strategen

Wenn Sie nach der Lektüre dieses Buches und einigen Tausend gespielten Händen zu einem echten Boltan-Fachmann geworden sind, könnten Sie auf die Idee kommen, sich auch mal am Pokern zu versuchen. Die gute Nachricht: Es wird ihnen sicher ebenfalls viel Spaß machen. Die schlechte: Für Sie gilt dabei mit umgekehrten Vorzeichen die Warnung für den erfahrenen Pokerspieler.

Die Wertigkeit der Kartenhände

Um zu wissen, wie viel eine bestimmte Kartenhand wert ist, müssen sowohl der Wert der einzelnen Karten als auch die Seltenheit und damit der Wert der möglichen Kombinationen beachtet werden. Um es hier noch einmal zu erwähnen: Alle Farben sind gleichwertig; es gibt also – außer in einigen wenigen Boltan-Varianten – keinen Farbvorrang.

Veränderungen zum Beiheft des Inrah-Kartenspiels

Im Beiheft des Inrah-Kartenspiels haben wir Ihnen bereits die grundsätzlichen Regeln und Wertigkeiten eines Boltanspiels präsentiert – diese werden wir weiter unten noch einmal etwas ausführlicher und mit Spieltipps aufgreifen. Diese Beschreibungen waren jedoch explizit für ein Spiel in Aventurien gedacht, also ein Boltanspiel Ihrer Charaktere untereinander oder mit Nichtspielercharakteren.

Nun ist es mit der Kombinatorik in Aventurien nicht allzu weit her, und selbst wenn ein mathematisches Genie die Wahrscheinlichkeiten so genau berechnen könnte, wie uns dies heute möglich ist, würde es ihm wohl schwerfallen, hartgesottene Söldner und göttergläubige Tagelöhner davon zu überzeugen, dass sie rein rechnerisch mit dem namensgebenden Boltan (fünf Assen) gegen eine Ballista (fünf aufeinander folgende Karten in einer Farbe, im Pokern ein Straight Flush) verlieren sollten.

Wenn Boltan aber mehr als eine gelegentliche Auflockerung am Rollenspieltisch sein soll, ist es natürlich wichtig, die Wertigkeit der Blätter gemäß ihrer Wahrscheinlichkeit zu gewichten, um Streit und Frust zu vermeiden. Darum haben wir gegenüber der aventurischen Variante einige Änderungen vorgenommen, um ein gerechtes und berechenbareres Spiel zu gestalten.

Die neue Wertigkeit der Kartenblätter sieht aufsteigend wie folgt aus. Zur leichteren Einordnung sind die irdischen Pokerbezeichnungen in Klammern mitangegeben. Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Blätter folgt untenstehend.

Übersichtsliste Wertigkeiten

Wilder Haufen *oder* Gemüseacker (High Card)

Schwertbrüder *oder* Zwilling (Zwilling)

Maraskaner *oder* Doppelzwilling (Zwei Zwillinge)

Dreizack *oder* Drilling (Drilling)

Offiziersmesse *oder* Hof (–)

Lanze *oder* Gasse (Straight)

Rotte *oder* Familie (Full House)

Sippe *oder* Elementarkreis (Flush)

Pikenwall *oder* Vierling (Vierling)

Pentagramm *oder* Fünfling (incl. Boltan/Fünfass) (–)

Ballista *oder* Elementarer Pfeil (Straight Flush)

Marschallsstab *oder* Hofstaat (Royal Flush)



Die in diesem Buch dargestellten Strategien und Ratschläge beziehen sich auf diese neue, mathematisch korrekte Bewertung der Blätter. Wenn Sie mit anderen Spielern Boltan spielen, sollten Sie im Vorfeld als wichtigste Frage klären: Wird nach irdischer oder nach aventurischer Wertung gespielt? Außerhalb eines Rollenspielabends empfehlen wir die hier angegebene Wertigkeit zu verwenden, um Ungerechtigkeiten zu vermeiden.

Die Wertigkeit der einzelnen Karten

Die Karten sind aufsteigend in folgender Reihenfolge gewertet. Die Bezeichnung in Klammern steht für die in diesem Buch verwendete Abkürzung.



Ass (A)



2



3



4



5



6



7



Knappe (K)



Ritter (R)



Weissagerin (W)



Magier (M)



Fürst (F)



Ass (A)

Das Ass finden Sie in dieser Reihe zweimal, weil es mal als niedrigste, mal als höchste Karte gelten kann. Siehe dazu **Das besondere Ass** auf Seite 143).

Die Wertigkeit der Blätter

So unterschiedlich die verschiedenen Varianten des Boltan-Spiels sind, bleiben doch die Blätter und ihre Wertigkeiten in jeder der in diesem Buch beschriebenen Spielarten bestehen. Es sind, in aufsteigender Reihenfolge:



Wilder Haufen oder Gemüseacker (irdisch: High Card)

Sie haben fünf Karten auf der Hand, die zusammen keine Kombination ergeben und von gemischter Farbe sind. Die höchstmögliche Karte im Gemüseacker ist der Fürst (das Ass wird hier immer als 1 gezählt).



Schwertbrüder oder Zwilling (irdisch: Zwilling)

Zwei Karten des gleichen Wertes, also beispielsweise zwei Weissagerinnen oder zwei Sechser und drei beliebige Beikarten (WWxxx oder 66xxx).



Maraskaner oder Doppelzwilling (irdisch: Zwei Zwillinge)

Zweimal zwei Karten gleichen Werts also z.B. zwei Knappen und zwei Sechser oder zwei Sechser und zwei Zweier, dazu eine beliebige Beikarte (KK77x oder 6622x).



Dreizack oder Drilling (irdisch: Drilling)

Drei Karten gleichen Werts, also z.B. drei Fürsten oder drei Siebener mit zwei beliebigen Beikarten (FFFxx oder 777xx).



Offiziersmesse oder Hof (irdisch: –)

Fünf beliebige Bildkarten, also z.B. RWMFF oder WWMFF.



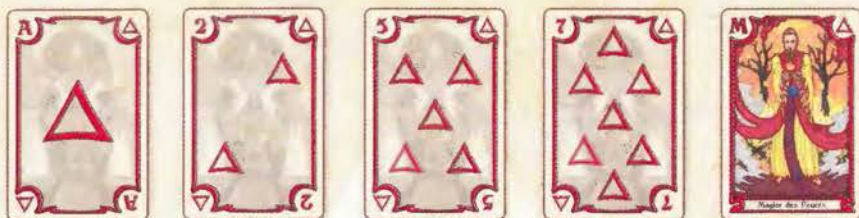
Lanze oder Gasse (irdisch: Straight)

Fünf Karten nicht einheitlicher Farbe, in ununterbrochener Reihenfolge, also z.B. 34567 oder 67KRW. Das Ass kann hier *entweder* als 1 gezählt werden (A2345) *oder* als Ass (RWMFA); ein 'Überschlag' (z.B. MFA23) ist keine gültige Gasse.



Rotte oder Familie (irdisch: Full House)

Ein Drilling und ein Zwilling, also z.B. WWW77 oder FFF22.



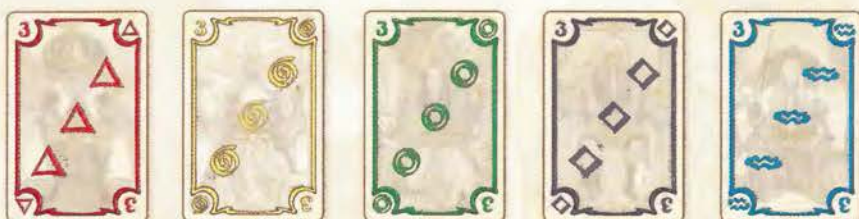
Sippe oder Elementarkreis (irdisch: Flush)

Fünf beliebige Karten (nicht in Reihenfolge) der gleichen Farbe.



Pikenwall oder Vierling (irdisch: Vierling)

Vier Karten gleichen Werts und eine beliebige Beikarte, also z.B. vier Ritter oder vier Sechser (RRRRx oder 6666x).



Pentagramm oder Fünfling (irdisch: –)

Fünf Karten gleichen Werts, also z.B. fünf Dreier (33333) oder fünf Ritter (RRRRR). Obwohl fünf Asse *Boltan* oder *Fünfass* genannt werden und im aventurischen Hintergrund die höchste Hand darstellen, sind sie in der irdischen Variante nur der höchstmögliche Fünfling und den folgenden Blättern unterlegen.



Ballista oder Elementarer Pfeil (irdisch: Straight Flush)

Fünf Karten einer Farbe in ununterbrochener Reihenfolge, also z.B. Vier

bis Knappe (4567K) oder Ass bis Fünf (A2345). Der höchste elementare Pfeil ist RWMFA (in einer Farbe), er ist aber dem Hofstaat unterlegen.



Marschallsstab oder Hofstaat (Royal Flush)

Das höchste Blatt beim irdischen Boltan. Alle fünf Bildkarten einer Farbe, also KRWMF z.B. in Erz oder in Wasser.

Gleiche Blätter

Bei gleichen Blattwertigkeiten (wenn also beispielsweise zwei Spieler jeweils einen Zwilling haben), entscheidet die Wertigkeit der jeweiligen Karten. Jemand mit einem Fürsten-Zwilling gewinnt also gegen jemanden mit einem 6er-Zwilling. Die Farbe spielt dabei keine Rolle.

Bei Doppelzwillingen zählt nur der Wert des höheren Zwillings. Ein Spieler mit FF22 gewinnt also gegen einen Spieler mit WWKK, obwohl sowohl die Weissagerinnen als auch die Knappen höher als die 2er des Gegners sind. Die Weissagerinnen verlieren jedoch gegen die Fürsten.

Bei zwei Rotten entscheidet die Höhe des Drillings. WWWMM verliert also gegen FFF22.

Haben zwei oder mehr Spieler identische Blätter, also beispielsweise dreimal FF, wird die Entscheidung über das sogenannte Beiblatt getroffen. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten oder den höchsten übrigen Karten in seinem Blatt. Es werden dabei stets die fünf besten Karten jedes Spielers miteinander verglichen. Besitzt der eine Spieler 235FF und der andere Spieler 237FF, gewinnt Letzterer, weil er mit der 7 die höhere Beikarte besitzt. Bei gleichen Kartenwertigkeiten wird so lange weiterverglichen, bis ein Gewinner feststeht. Das gilt beispielsweise für 245FF gegen 345FF. Auch hier gewinnt der zweite Spieler.

 Beachten Sie dazu bitte auch **Das besondere Ass** (siehe unten).

 In bestimmten Fällen (vor allem, wenn eine Boltan-Variante mit gemeinsam genutzten Tischkarten gespielt wird) kann es vorkommen, dass die Blätter der Spieler identisch sind. In einem solchen Fall wird der Pott zwischen allen Spielern, die das identische, höchste Blatt besitzen, geteilt. Bleiben dabei Chips oder Münzen übrig, werden sie dem Pott des nächsten Spiels hinzugefügt, also praktisch 'auf dem Tischengelassen'.

Das besondere Ass

Das Ass ist beim Boltan ein wankelmütiger Geselle. Für sich allein ist es nicht viel wert, denn dann wird es als die niedrigste Karte, also als 1 gewertet. Sobald es aber Teil eines wie auch immer gearteten anderen Blattes ist (vom Zwilling aufwärts), also einer sogenannten Kombination, gilt es als die höchste Karte. Dabei kann es jedoch (beispielsweise in der Lanze) nach Belieben auch weiterhin als 1 gewertet werden.

A2345 ist also ebenso möglich wie RWMFA.

Das Blatt A356R verliert gegen das Blatt 356RF, da im Gemüseacker das Ass als niedrigste Karte und der Fürst als höchste gilt.

Auch mit A3355 würde man gegen 23355 verlieren, denn als Beiblatt ist das Ass stets die schwächste Karte.

Ist das Ass aber beispielsweise Teil eines Zwillings, wie in 468AA, so gewinnt man damit gegen jeden andersartigen Zwilling, beispielsweise 468FF.

Und auch RWMFA gewinnt gegen KRWMF, mit einer entscheidenden Ausnahme: Sind alle Karten in der gleichen Farbe, schlägt der sogenannte Hofstaat KRWMF sogar das Blatt RWMFA (den höchsten elementaren Pfeil). Dies ist schlichtweg Konvention des Spiels.

Geld ins Spiel

Kern des Boltan-Spiels ist die **Bietrunde**, in der die Mitspieler je nach persönlicher Einschätzung des Werts ihrer Karten Einsätze in den Pott zahlen, weil sie glauben, ihre Kombination sei (oder werde durch noch auszuteilende Karten) die beste, oder weil sie versuchen, mit einem hohen Einsatz Mitspieler vom Bieten abzuschrecken, um so den Pott einstreichen zu können. Letztere Methode nennt man Täuschen, und dies ist eines der Kernelemente des Boltan-Spiels.

Ablauf der Bietrunde

Nachdem alle Mitspieler ihren **Grundeinsatz** geleistet haben, erhalten sie eine bestimmte Anzahl von Karten und können diese einsehen und bewerten.

Es ist übrigens üblich, vor dem Verteilen der Karten an die Spieler (oder vor dem Auslegen der offenen Karten beim *Meine und Unsere*) eine Karte 'Phex zu opfern', d.h., für das laufende Spiel unbenutzt zur Seite zu legen. Bei vielen Spielern ist es zudem üblich und gilt als höflich, als Geber nach dem Mischen der Karten die Person rechts von sich einmal abheben zu lassen.

Die eigentliche Bietrunde beginnt dann mit der Person links vom Kartengeber, der sogenannten **Vorhand**. Der erste Bieter hat nun drei verschiedene Möglichkeiten:

🌀 Er kann **bieten**, d.h. einen bestimmten Einsatz – abhängig von der Art des Spiels eventuell nur bis zu einer bestimmten Höhe – in den Pott zahlen. Die Zahlungseinheit ist dabei stets ein Grundeinsatz; es ist nicht erlaubt, einen halben oder zweidreiviertel Grundeinsatz zu zahlen, sondern nur ganzzahlige Mehrfache des Grundeinsatzes.

🌀 Er kann **schieben**, d.h. das Bietrecht an seinen linken Nachbarn weitergeben, ohne selbst einen Einsatz zu leisten.

🌀 Er kann **passen**. Wenn er seine Karten als zu schlecht bewertet, kann er aus der laufenden Partie aussteigen, ohne einen Einsatz zu leisten. Er darf dann nicht mehr weiter bieten und erhält keine weiteren Karten mehr; sein bislang eingezahltes Geld bleibt natürlich im Pott.

Wenn die Vorhand geboten, geschoben oder gepasst hat, geht das Bietrecht an den links von ihm sitzenden Spieler über. Dieser kann nun:

🌀 **Schieben:** Dies geht nur, wenn alle Personen vor ihm (in diesem Fall nur die Vorhand) ebenfalls geschoben haben. Sobald ein Spieler einen Einsatz bringt, kann nicht mehr geschoben werden. Schieben alle Mitspieler, ist die Bietrunde ohne Einsatz beendet, und es werden die nächsten Karten gegeben. Wird die letzte Bietrunde eines Spiel durchgeschoben, muss – beginnend mit der Vorhand – aufgedeckt werden (s.u.)

🌀 **Halten:** Wenn die Vorhand einen bestimmten Betrag gesetzt hat, kann der jetzt aktive Spieler denselben Betrag in die Kasse leisten.

🌀 **Erhöhen:** Der Spieler kann den Betrag, den der Spieler vor ihm gesetzt hat, plus einen zusätzlichen Betrag in den Pott zahlen. Auch hier kann es Grenzen für die Erhöhung geben, und auch hier gilt, dass man in Einheiten des Grundeinsatzes zahlen muss.

🌀 **Passen:** Hier gilt das oben bereits Gesagte.

Dem nun folgenden Spieler bleiben ebenfalls die Möglichkeiten zu schieben (wenn alle vor ihm geschoben haben), zu halten (den ersten Bieteinsatz plus eventuelle Erhöhungen), zu erhöhen (nach den obigen Bedingungen) oder zu passen (dito). Dies geht nun reihum so weiter, auch eventuell mehrfach, da Spieler, die im ersten Durchgang der Bietrunde noch nicht geboten, sondern nur geschoben oder gehalten haben, eventuell noch auf Einsätze bzw. Erhöhungen reagieren müssen.

Die Bietrunde endet

🌀 wenn alle Spieler geschoben haben (s.o.)

🌀 wenn alle Spieler gehalten haben.

In beiden Fällen gilt, dass nun entweder neue Karten an die Spieler oder zu den Gemeinschaftskarten ausgegeben werden, oder, falls es die letzte Bietrunde war, dass nun aufgedeckt wird (s.u.). Spieler, die gepasst haben, erhalten natürlich keine weiteren Karten und sie sind auch beim Aufdecken nicht mehr beteiligt.



Aufdecken

Wenn in der letzten Bietrunde eines Spiels keine Erhöhung mehr offen ist, d.h. alle Spieler, die noch im Spiel sind, die letzte Erhöhung gehalten haben, ist das Spiel beendet. *Derjenige, der die letzte Erhöhung gemacht hat, wird dadurch "zum Sehen" gefordert und muss seine Karten aufdecken.*

Reihum wird nun gefragt, ob jemand eine gleich- oder höherwertige Kombination vorzeigen will. Nur wer diesen Anspruch erhebt, muss seine Karten zeigen und seinen Anspruch beweisen. Wer keine genügend gute Kombination hat, muss seine Karten nicht zeigen.

Die beste Kombination gewinnt den gesamten Pott. Ausnahmen gibt es nur, wenn zwei oder mehr Spieler vollkommen gleichwertige Kombinationen auflegen. In diesem Fall wird der Pott gleichmäßig aufgeteilt (siehe oben).

Voll dabei

Wir alle kennen die tollen Szenen aus Pokerfilmen, in denen ein Spieler einen hohen Einsatz bringt und damit den Gegner dazu zwingt, seine Waffe zu setzen oder sich Geld vom zwielichtigen Saloonbesitzer zu leihen. Während solche Szenen im aventurischen Hintergrund tolle Geschichten und Abenteuer aufhänger bieten, sind sie am privaten Spieltisch schwierig. Wenn um Geld gespielt wird (beachten Sie dazu bitte die rechtlichen Vorgaben auf Seite 134), kann ein Spieler sich dadurch gezwungen fühlen, mehr Kapital zu investieren, als ihm lieb ist. Wird nur um virtuelle Werte gespielt, hat ein solcher 'Kredit' keine großen Auswirkungen.

Boltan kennt darum – übrigens auch in aventurischen Spielhäusern oder bei 'offiziellen' Turnieren – das "Voll Dabei" (das *All-In* des irdischen Poker): Wenn ein Spieler nicht mehr genug Chips zur Verfügung hat, um einen Einsatz zu halten, oder wenn er der Meinung ist, sein Blatt ist so gut, dass er all sein Kapital darauf riskieren will, kündigt er an, dass er "Voll Dabei" ist und schiebt all seine Chips in die Mitte.

Selbst wenn er nicht genug Chips zur Verfügung hat, um den Einsatz zu halten, bleibt er dadurch bis zum Aufdecken der Karten im Spiel. Legt er ein *Voll Dabei* vor, gilt dies als normaler Einsatz, der gehalten werden muss, will man weiter mit-spielen.

Ist noch mehr als ein weiterer Gegner am Spiel beteiligt, können die verbleibenden Gegner weiter erhöhen. Es wird dann ein sogenannter Neben-pott eingerichtet, den auch nur diese Spieler gewinnen können. Ein Spieler, der *Voll Dabei* ist, kann von jedem anderen Gegner maximal soviel gewinnen, wie er selbst ein-gesetzt hat. Den Nebenpott erhält derjenige dieser Gegner mit der besseren Hand, selbst wenn er gegen den Spieler, der *Voll dabei* angesagt hat, verliert. Haben mehrere Spieler *Voll dabei* angesagt, gilt respektive das Gleiche. So können im Extremfall mehrere Nebenpötte entstehen, die verschiedene Spieler gewinnen.



Alrik, Sivarin und Nahema spielen Boltan. Alrik hat ein hervorragendes Blatt und setzt 3 Dukaten. Sivarin besitzt leider nur noch 2 Dukaten, will sein Blatt aber nicht aufgeben. Also verkündet er: "Voll Dabei" und schiebt die beiden Dukaten in die Mitte. Aber auch Nahema will weiter mit-spielen. Sie hat die 3 Dukaten noch und bringt den Einsatz.

Da Sivarin nur 2 Dukaten gesetzt hat, kann er auch maximal jeweils 2 Dukaten von jedem der beiden anderen Spieler gewinnen. Es wird nun also der Hauptpott eingerichtet, in dem 6 Dukaten liegen (3 x 2) und ein Nebenpott, in dem 2 Dukaten liegen (das, was von den beiden Einsätzen der anderen Spieler 'übriggeblieben' ist, also 2 x 1).



Das Spiel geht weiter und Nahema glaubt ihr Blatt so gut, dass sie erneut um 4 Dukaten erhöht. Wäre Alrik jetzt ausgestiegen, hätte Nahema die Dukaten aus dem Nebenspott auf jeden Fall schon mal gewonnen. Aber Alrik bringt ihren Einsatz, was den Inhalt des Nebenspotts auf 10 Dukaten erhöht ($2 \times 1 + 2 \times 4$). Während Nahema und Alrik nun also um insgesamt 16 Dukaten spielen (Hauptpott + Nebenspott), kann Sivarin maximal die 6 Dukaten aus dem Hauptpott gewinnen.

Die Karten werden aufgedeckt. Sivarin hat mit einem Fürstendrilling tatsächlich das beste Blatt und gewinnt den Hauptpott mit 6 Dukaten. Der Nebenspott bleibt ihm aber trotzdem vorenthalten. Nahema deckt einen Siebenerdrilling auf. Da kann Alrik mit einem Maraskaner nicht mithalten, also gewinnt Nahema die 10 Dukaten aus dem Nebenspott, obwohl sie gegen Sivarin verloren hat.

Allgemeine Spieltipps

Bevor Sie konkret lernen, wie man *Verborgene Fünf*, *Fünf aus Sieben* und *Meine und Unsere* spielt, wollen wir ein Paar grundsätzliche Dinge besprechen, die Sie in jedem Boltanspiel brauchen werden. Dazu gehört natürlich das beliebte Täuschen, aber auch eine Lektion im sogenannten Angriffsspiel, die Erklärung, warum es so wichtig ist, seine Gegner zu kennen, und einige Ratschläge zu typischen Fehlern, die man als Boltanspieler immer wieder macht, aber nicht machen sollte.

Das Täuschen

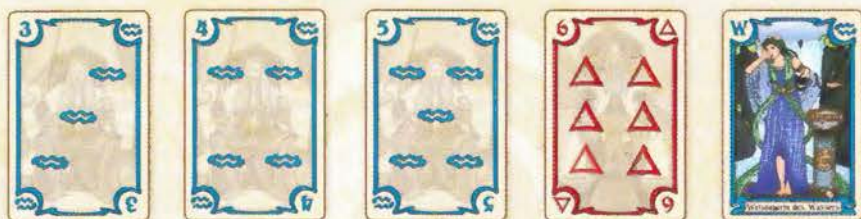
Wenn man einen Aventurier fragt, was das Boltanspiel ausmacht, dann wird er meist auf das phexgefällige Täuschen oder Täuschmanöver zu sprechen kommen. Vom Täuschen spricht man, wenn ein Spieler so setzt, als hätte er eine sehr gute Hand, dabei aber tatsächlich ein eher schlechtes Blatt besitzt. Er drängt seinen Gegner, der in der Regel das bessere Blatt hält, durch dieses Täuschungsmanöver aus dem Spiel und streicht den Pott selbst ein. Zumindest, wenn das Täuschen gelingt.

Alrik hat 5KKRW auf der Hand, also einen Knappen-Zwilling. Betana hingegen hat mit 2467R nur einen Gemüseacker auf der Hand und mit dem Ritter nicht mal eine besonders gute höchste Karte. Aber Betana entschließt sich dazu, zu täuschen, und setzt protzige 3 Dukaten. Das ist Alrik mit einem Knappen-Zwilling zu riskant, denn er muss vermuten, dass Betana richtig gute Karten hat. Also passt er und Betana gewinnt das Spiel.

Viele Anfänger lassen sich dazu verleiten, häufig zu täuschen, weil sie es für ein Erfolg versprechendes Spielprinzip halten. Tatsächlich setzen aber erfahrene Boltanspieler das Täuschen viel seltener ein, als allgemein angenommen wird. Das liegt vor allem daran, dass täuschen sehr teuer werden kann. Denn um dem Gegner glaubhaft weis zu machen, man habe ein gutes Blatt, muss man hohe Einsätze bringen, und wenn der Gegner sich nicht ins Bockshorn jagen lässt, sondern mitgeht, hat man keine Chance, zu gewinnen. Wird man also beim Täuschen 'ertappt', wird es teuer.

Stattdessen betreiben die erfahrenen Spieler etwas, das man hoffnungsvolles Täuschen nennt. Es unterscheidet sich vom normalen Täuschen vorrangig dadurch, dass zumindest die Chance besteht, später im Spiel noch gute Karten zu bekommen. Diese Variante ist bei der Verborgenen Fünf wenig verbreitet, aber bei den andere beiden Varianten, bei denen nach und nach weitere Karten hinzukommen, kann sie sinnvoll eingesetzt werden.

Während ein Gemüseacker mit einem Knappen als höchster Karte ziemlich chancenlos ist, kann z.B. aus diesem Blatt noch einiges werden:



Mit einer 2 oder einer 7 wird die Hand zur Lanze, mit jeder Wasserkarte zur Sippe und auch eine weitere Weissagerin würde zu einem hohen Zwilling führen. Obwohl der Spieler also aktuell noch kein Blatt besitzt, hat er gute Chancen, später noch eines zu bekommen. Wenn er nun also vortäuscht, dass er ein besseres Blatt besitzt, spielt er praktisch auf die Hoffnung, dass sich seine Täuschung noch

als Wahrheit entpuppen könnte. Entweder wirft der Gegner eingeschüchtert seine Karten weg – dann hat der Täuschende gewonnen – oder der Gegner zieht mit, dann hat der Täuschende trotzdem noch gute Chancen, später ein ordentliches Blatt zu bekommen und den Pott so zu gewinnen.

Die Elemente des erfolgreichen Täuschens

Eine Geschichte erzählen

Damit man mit dem Täuschen durchkommt, sollte man von der ersten Bietrunde an den andern Spielern eine glaubhafte Geschichte erzählen. Damit ist gemeint, dass die eigenen Einsätze glaubhaft sind und zu den Karten passen, die man vorgaukeln will.

*Ein Beispiel aus **Meine und Unsere**: Ein Spieler schiebt in allen Runden oder hält selbst kleine Einsätze nur zögerlich. Die Gemeinschaftskarten sind wild gemischt und es ist keine Lanze oder Sippe möglich. Dann wird auf der letzten Karte ein Ritter aufgedeckt und plötzlich ist der Spieler Voll dabei. Welches Bild bietet sich mitdenkenden Gegnern dadurch? Der logische Schluss ist: „Aha, bis zur letzten Karte hatte er nichts, sonst hätte er ja vorher schon erhöht, jetzt hat er den Ritter getroffen, also hat er einen Ritter-Zwilling.“ Jeder, der also etwas Besseres als einen Ritter-Zwilling besitzt, wird mitgehen.*

Hätte der Spieler jedoch bereits in jeder vorherigen Bietrunde moderat erhöht und dann auf den Ritter groß gesetzt, wäre die Geschichte eine andere: „Aha, er hatte einen hohen Zwilling oder vielleicht sogar vier Bildkarten – gut genug, um damit durchgehend zu erhöhen. Jetzt hat er auch noch den Ritter getroffen, also hat er einen Hof oder einen Drilling.“ Schon werden die meisten Gegner aussteigen.

Manchmal kann ein Täuschen aber auch eine Art letzter Rettung sein. Sie haben auf die richtige Karte gehofft, doch die kommt nicht. Sie haben vorher schon dick in den Pott eingezahlt und können es sich eigentlich gar nicht mehr leisten, auszusteigen. In so einem Fall ist das Täuschen oft Ihre einzige Chance, den Pott noch zu gewinnen. Sie müssen versuchen, den Gegner aus dem Spiel zu vertreiben,



denn wenn aufgedeckt wird, haben Sie ohnehin verloren. In der Regel haben Sie bis dahin aber automatisch die richtige Geschichte erzählt – Sie hofften ja auf die passende Karte und wollten etwas verdienen, wenn sie kommt.

Boltangesicht

Wer täuschen will, braucht natürlich ein geübtes ‘Boltangesicht’, muss also seine Züge unter Kontrolle haben, um dem Gegner durch Zeichen der Freude, des Ärgers oder einfach der Nervosität keine Hinweise auf das eigene Blatt zu bieten oder zu verraten, wie man zu seinem aktuellen Gebot steht.



Erfahrene Boltanspieler halten darüber hinaus noch nach sogenannten ‘Macken’ Ausschau. Wenn ein Spieler immer dann anfängt, seine Chips zu sortieren, wenn er vorhat, einen großen Einsatz zu machen oder sich an der Nase kratzt, wenn er täuscht, wird das einem Boltanspieler schnell auffallen und er wird seinen Nutzen daraus ziehen.

Um solche verräterischen Macken zu verschleiern, tragen manche Spieler breitkrempige Hüte, getönte Brillen, weite Ärmel und anderweitige Maßnahmen zum Sichtschutz. Das ist nicht sonderlich höflich, aber auch nicht verboten. Weite Ärmel allerdings können bei zuviel Spielglück schnell zu Misstrauen führen.

Ruf aufbauen

Das Täuschen funktioniert nur, wenn Sie nicht den Ruf haben, ständig zu täuschen. Dann nämlich rechnen sich die Gegner gute Chancen aus, dass sie mal wieder nicht die Karten haben, die sie vorgeben zu haben, und gehen mit. Im Endergebnis werden Sie damit ständig beim Täuschen erwischt und zahlen sich dumm und dusselig. Täuschen Sie also maßvoll – wenn Sie häufig dabei erwischt werden, verwenden Sie diese Taktik vermutlich zu oft.

Haben Sie den Ruf des Täuschers weg, kann es nützlich sein, gute Karten aufzudecken, mit denen Sie erhöht haben, selbst wenn Sie es aktuell eigentlich nicht müssten. So können Sie den Ruf des Täuschers abarbeiten. Andererseits verraten Sie Ihren Gegnern so, mit welchen Karten Sie erhöhen, was auch wieder nicht optimal ist. Entscheiden Sie hier am besten nach Ihrem Bauchgefühl.

Gegnerzahl beachten

Einen Gegner können Sie aus dem Spiel her austauschen, vielleicht auch zwei. Spätestens aber, wenn außer Ihnen noch drei Gegner im Spiel sind und vorher womöglich noch Erhöhungen gehalten haben, ist ein Täuschen aussichtslos. Irgendeiner der drei hat garantiert ein so gutes Blatt, dass Sie ihn nicht loswerden. Das Geld können Sie sich sparen.

Keine schlechten Spieler täuschen

Schlechte Spieler sind viel zu neugierig, wollen wissen, was Sie haben, oder zocken auf schlechte Karten. Selbst wenn sie alles richtig machen und jeder mit ein bisschen Grips passen würde ... der schlechte Spieler hält Ihren Einsatz und lässt damit Ihr Täuschungsmanöver platzen. Seien Sie ihm nicht böse – er weiß es nicht besser. Schenken Sie ihm am besten eine Ausgabe dieses Buches und bis er es gelesen hat, täuschen Sie ihn nicht mehr.

Angriffsspiel

Wie schon Murak-Horas, der große aventurische Kaiser und Heerführer, sagte: "Wer nicht angreift, kann nicht gewinnen!" Auf Boltan bezogen bedeutet dies: Wer immer nur die Einsätze anderer hält oder schiebt, wird nur selten Pötte gewinnen. Woran liegt das?

Wenn Sie nicht erhöhen, spielen alle anderen Spieler, die sich eine Chance ausrechnen, weiter mit. Selbst wenn Sie ein gutes Blatt besitzen, steigt so die Wahrscheinlichkeit, dass irgendeiner der anderen Spieler zufällig ein besseres Blatt trifft. Nur indem Sie erhöhen und so Gegner aus dem Spiel drängen, können Sie gute Hände schützen und mit mittelmäßigen (beim Täuschen sogar mit schlechten Händen) gewinnen.

Also immer rein damit?

Das bedeutet nun nicht, dass Sie immer gedankenlos in den Pott reinbuttern und jede Erhöhung erneut überbieten sollen. Sie müssen sich Ihre Schlachten aussuchen, diese dann aber mit allen Mitteln auskämpfen – um bei dem Heeresvergleich zu bleiben.

Die grundsätzliche Frage, die Sie sich stellen müssen, lautet: Habe ich eine Hand, warte ich auf eine Hand oder habe ich keine Hand?

Lautet die Antwort: "Keine Hand", dann weg mit den Karten. Wenn es Sie nicht gerade in den Fingern juckt, mal ein Täuschungsmanöver ab-zuziehen, sollten Sie schlechte Karten (also Karten, die nur eine sehr geringe Wahrscheinlichkeit haben, sich zu verbessern, und aktuell wenig wert sind) immer wegwerfen. Selbst wenn sie in einem von 10 Fällen damit gewinnen, verlieren sie in den anderen 9 Fällen viel zu viel Geld.

Lautet die Antwort: "Ich warte auf eine Hand", haben Sie also eine Hand, die sich mit weiteren Karten erheblich verbessern könnte, aber aktuell noch nicht viel wert ist, erhöhen Sie natürlich nicht oder nur moderat. Ihr Ziel ist es dann, möglichst solange Karten billig zu sehen, bis Ihr Blatt gemacht ist. Dann gehen Sie jedoch sofort zu "Ich habe eine Hand" über.

Lautet die Antwort: "Ich habe eine Hand", besitzen Sie also ein Blatt mit echten Gewinnchancen, wenn alle anderen bekannten Faktoren einbezogen sind (andere Blätter, die mit den Gemeinschaftskarten möglich sind beispielsweise), dann müssen Sie erhöhen, auch schon in der ersten Bietrunde. Warum?

Erstens vertreiben Sie damit Spieler, die schlechte(re) Karten halten und darauf warten wollen, ob sie nicht zufällig noch etwas treffen. Wie es der Namenlose will, haben Sie sonst einen Drilling und ihr Gegner bekommt noch zwei Bilder, um seinen Hof vollzumachen.

Zweitens zeigen Sie Stärke. Indem Sie erhöhen, signalisieren Sie Ihren Gegnern: "Obacht, ich habe ein starkes Blatt, legt euch nicht mit mir an." Das hält die Gegner eher von eigenen Erhöhungen ab und lässt auch Spieler mit einem mittelmäßigen Blatt überlegen, ob sie Ihre Hand schlagen können. Denken Sie daran: Jeder Spieler der passt, bringt sie dem Pott näher.

Drittens ist es immer leichter, selbst zu erhöhen, als eine Erhöhung zu halten. Das gilt natürlich im besonderen Maße für ein *Voll dabei*, aber auch jede andere Erhöhung sorgt erst einmal dafür, dass alle Spieler aufmerksam werden und nachdenken. Sie möchten lieber derjenige sein, der zum Nachdenken anregt, als derjenige, der überlegen muss, ob er mitgehen will. Denn wenn Sie erhöhen, haben Sie zwei Gewinnchancen: Sie können die besseren Karten haben oder alle anderen Spieler können passen. Wenn Sie aber eine Erhöhung mitgehen, sollten Sie schon ziemlich sicher sein, die besseren Karten zu haben.

Die Gegner kennen

Damit ist nicht (nur) gemeint, nach dem verräterischen Zucken der Mundwinkel zu suchen, das auf ein Täuschungsmanöver hinweist. Viel wichtiger ist es, Informationen über jeden einzelnen Spieler zu sammeln. Mit welchen Händen erhöht er, mit welchen wirft er weg? Wie viel muss man erhöhen, damit er aufgibt? Spielt er nur sichere Hände, oder zockt er mit schwachen Blättern?

Nutzen Sie darum vor allem Spiele, an denen sie nicht beteiligt sind, um Ihre Gegner zu studieren. Sehr oft werden Sie die Karten der anderen Spieler nicht zu Gesicht bekommen, aber wenn, dann ziehen Sie die richtigen Schlüsse daraus und prägen Sie sich das Spielverhalten ein. Nur so können Sie vernünftig abschätzen, ob es sinnvoll ist, eine Finte (s.u.) einzuleiten oder ein Täuschungsmanöver zu versuchen.



Sie werden schon nach kurzer Zeit die möglichen Karten Ihrer Gegner mit größerer Sicherheit errahnen und Ihr Spiel daran anpassen können. Ein vorsichtiger Spieler steigt vielleicht aus, wenn Sie erhöhen, selbst wenn er einen Weissagerinnen-Zwilling hat, ein Haudegen hält schon mit zwei Sechsern gegen ein *Voll dabei*. Andersherum wissen Sie, dass Sie bei einem Spieler, der nur die besten Blätter spielt, mit einem Siebener-Zwilling besser aussteigen, bei jemandem, der dauernd täuscht, kann das hingegen gut genug sein.

Natürlich ist es immer wichtig, zu wissen, wie gut die eigene Hand ist und wie sich die möglichen Blätter der Gegner dazu verhalten. Aber ohne das Wissen, wie die anderen Spieler am Tisch auf bestimmte Manöver reagieren, können Sie keine gewinnbringende Strategie aufbauen.

Position spielen

Sie sollten beim Spielen außerdem auf Ihre Position achten. Wenn Sie als erster nach dem Geber dran sind, wissen Sie nicht, wie die Leute nach Ihnen spielen werden. Selbst wenn Sie aus dem Verhalten ihrer Mitspieler mittlerweile sehr gut schließen können, welche Karten sie haben, nützt Ihnen das wenig, wenn Sie als erster ansagen müssen. Darum sollten die Karten, mit denen sie erhöhen oder Gebote hal-



ten, aus einer solchen 'frühen' Position besser sein, als wenn Sie sich erstmal in Ruhe anschauen können, was die anderen Spieler so machen, also in einer 'späteren' Position sitzen. Wichtig für Sie ist auf jeden Fall, die eigene Position zu beachten! Ein Täuschen aus früher Position oder eine Finte (s.u.) aus später sind beispielsweise sehr schwierig, umgekehrt aber (mit Einschränkungen) empfehlenswert.

Die Finte

Die sogenannte Finte (irdisch auch als *Checkraise* bekannt), läuft wie folgt ab: Sie haben ein gutes Blatt und kommen an die Reihe. Statt nun zu erhöhen, wie Sie es oben bei einem guten Blatt gelernt haben, schieben Sie und hoffen, dass ein anderer Spieler erhöht. Wird nun wie gewünscht von einem anderen Spieler erhöht, erhöhen Sie sein Gebot erneut und in der Regel ordentlich.



Das hat drei Auswirkungen: Erstens kommt mehr Geld in den Pott, als wenn Sie selbst erhöht und die anderen gehalten hätten.

Zweitens sind die Spieler, die bei der ersten Erhöhung mitgegangen sind, nun nicht mehr so ohne weiteres bereit, den Pott sausen zu lassen, also kommt noch mehr Geld in den Pott – und dass wollen Sie bei guten Karten, die eine Finte rechtfertigen, erreichen.

Drittens wird der Gegner überrascht und demoralisiert, weil Sie ihn in eine Falle gelockt haben. Er wird sicher sein, dass Sie ein sehr gutes Blatt auf der Hand haben, und seine eigene Hand neu bewerten.

Hier kommt aber erneut die Psychologie des Boltan ins Spiel, denn wenn Sie schieben, und alle anderen schieben auch, haben Sie die Chance verpasst, den Pott anzufüttern und vielleicht den einen oder anderen Spieler loszuwerden. Eine Finte bietet sich also nur gegen Spieler an, die bereits gezeigt haben, dass sie häufig, auch mit schlechteren Blättern, erhöhen, sonst ist es sicherer, einfach selbst zu erhöhen und die Finte zu vergessen.

Typische Fehler

Die folgenden Fehler werden gerne von Anfängern begangen, aber auch Profis ertappen sich immer wieder dabei. Es gilt sie natürlich zu vermeiden, wenn man gewinnen will.

Selbstbeherrschung ist Trumpf

Sie erinnern sich, wir gehen davon aus, dass Sie gewinnen wollen. Und dazu gehört es, an manchen Abenden Hand um Hand zu passen und das Spiel über lange Strecken als Zuschauer zu verbringen. Natürlich wissen Sie, dass Sie diese Leerzeit in Lehrzeit umwandeln und Ihre Mitspieler beobachten können. Aber gerade in geselliger privater Runde ist der Drang, mitspielen zu wollen, und sei es mit schlechten Händen, oft sehr groß. Nur zu – aber beschweren Sie sich nachher nicht, Sie wären nicht gewarnt worden. Nur wer konsequent darauf achtet, welche Starthände er spielt, und stets bereit ist, zu passen, wenn die Karten zu schlecht für den geforderten Einsatz sind, kann auf lange Sicht gewinnen. Lieber wenige große Pötte einstreichen als Dutzende kleine zu gewinnen (oder gar zu verlieren).

Der hat doch nix!

Viele Spieler stellen sich während des Spiels oft die Frage: "Was soll der schon haben?" und kommen zum Schluss: "Der hat doch nix!" Das mag in vielen Fällen sogar der Wahrheit entsprechen und vielleicht ist man hier wirklich schlechtem Spiel oder einem Täuschungsmanöver auf der Spur. Die wichtigste Frage ist aber: Was hat man selbst? Denn selbst wenn der andere nur einen kleinen Zwilling getroffen hat oder sogar einen Gemüseacker spielt, kann man dennoch verlieren, wenn man selbst auch keine gescheite Hand besitzt. Wichtig ist immer die Kombination aller Variablen.

Dem Einsatz nicht hinterherspielen

"Och, ich hab doch schon den Grundeinsatz im Spiel" – diese Überlegung verlockt manchmal dazu, schlechte Karten zu lange zu spielen, in der Hoffnung, dass man noch was trifft. Man sollte sich aber von vorneherein immer überlegen, was man machen würde, wenn ein Gegner erhöht. Wenn die Karten so chancenlos

sind, dass sie nur durch großes Glück zu einer Gewinnerhand werden können, ist man meist besser dran, sie direkt wegzuwerfen, als auch nur kleines Geld zu investieren, um diese "Hoffnungshand" weiterzuspielen. Man verliert diese Spiele zu oft und macht unterm Strich Verlust damit.

Nicht mit Wut spielen

Wenn Sie einen oder mehrere große Pötte verloren haben, werden Sie sich ärgern. Das ist ganz natürlich – Boltan ist ein Spiel, das engagierte Spieler anlockt, die gewinnen wollen. Wichtig ist jedoch jetzt: Keine Feinde suchen und nicht mit Wut spielen. Verbeißen Sie sich also nicht in das Vorhaben, es einem besonders erfolgreichen Spieler oder einem, der schlecht spielt, aber durch Glück gewonnen hat, heimzahlen zu wollen. Und auch der Versuch, jetzt möglichst schnell möglichst viel zurückzugewinnen, kann fatal sein. In beiden Fällen werden Sie weniger auf die Wahrscheinlichkeiten und die Angemessenheit Ihrer Gebote achten, als gut für Sie ist. Lieber zehn Minuten Pause machen, durchatmen und dann wieder mit kühlem Kopf an den Tisch zurückkehren. Wenn Sie der bessere Spieler sind, werden Sie auf lange Sicht gewinnen. Und wenn nicht, macht es der Ärger nur noch schlimmer.

Die Dreh- und Sortiermacke

Die Bildkarten des Boltanspiels sind nicht gespiegelt, besitzen also ein 'Oben' und ein 'Unten'. Man ist darum geneigt, sie zu drehen, um sie richtig herum auf der Hand zu haben. Da die Zahlkarten jedoch gespiegelt sind, verrät man aufmerksamen Gegnern damit, wie viele Bildkarten man hat. Besitzt man zudem bei der Verborgenen Fünf oder anderen Varianten, bei denen man mehrere Karten auf der Hand hält, die Angewohnheit, gleichartige Karten zu sortieren oder die Karten in die numerische Reihenfolge zu bringen, kann man dem Gegner auch gleich die Karten offen zeigen. Beides sollte man darum ebenso vermeiden, wie an den Fingern abzuzählen, ob man wirklich fünf Karten für Lanze, Hof oder Sippe beisammen hat.

Wenn Sie partout alle Bildkarten richtig herum halten wollen, dann drehen Sie auch immer einige Zahlenkarten um, damit sich der Gegner nie sicher sein kann, welche Ihrer Karten nun Bildkarten sind.

Nicht vom Pott fangen lassen



Es passiert einem immer wieder. Man geht mit, geht mit, geht mit, immer in der Hoffnung, die richtige Karte zu treffen, und dann kommt eine große Erhöhung und man müsste richtig viel Geld investieren, um weitere Karten zu sehen und sein Blatt vielleicht noch zu vervollständigen. Nun hat man aber durch die vorherigen Einsätze schon so viel in den Pott eingezahlt, dass man es sich eigentlich gar nicht mehr leisten kann, auszusteigen. Was nun? Wie man es macht, es ist verkehrt. Steigt man aus, verliert man alle bisherigen Einsätze. Hält man die Erhöhung, geht vielleicht noch mehr Geld verloren. Die Lektion, die man aus solchen Situationen ziehen sollte, ist: nicht vom Pott einfangen lassen! Wenn Sie Karten haben, mit denen Sie keinen hohen Einsatz halten würden, weil Sie auf ein (unwahrscheinliches) Blatt hoffen, dann sollten Sie von Anfang an nicht mitgehen. Lieber einmal Karten wegwerfen, die nachher zufällig ein gutes Blatt geworden wären, als ständig für die Hoffnung zu zahlen.



Dicke Pötte sind das Risiko wert

Wenn der Pott wirklich gut angefüllt wurde, kann es manchmal die richtige Entscheidung sein, auch dann mitzugehen, wenn man unsicher ist, ob man das beste Blatt hält. Sie haben beispielsweise einen mittleren Maraskaner (77 und KK). Ihr Gegner könnte möglicherweise auch einen Maraskaner haben, aber mit höheren Zwillingen. Mitgehen oder aussteigen? Wenn zu diesem Zeitpunkt der Pott wirklich fett und die erneute Erhöhung nicht zu hoch ist, müssen Sie eigentlich mitgehen. Der Grund ist einfach: Wenn Sie aussteigen, 'verlieren' Sie den gesamten Pott. Bleiben Sie dabei, 'verlieren' Sie im Zweifelsfall zusätzlich den letzten Einsatz, aber oft genug werden Sie den Pott gewinnen und so auf lange Sicht im Plus sein.



Das alles ist natürlich müßig, wenn Ihre Karten einfach schlecht sind. Dann sollten Sie sich allerdings fragen, warum Sie weiter fleißig in den Pott eingezahlt und ihn dadurch so fett haben werden lassen.

Boltan-Etikette

Bei einem Spiel wie Boltan können sich die Gemüter schon einmal erhitzen. Während das in aventurischen Kneipen dafür sorgen kann, dass Schwerter gezogen werden, läuft ein solcher Konflikt am heimischen Spieltisch hoffentlich etwas gesitteter ab. Es gibt aber einige Faustregeln zur Spiel-Etikette, die viele Streitigkeiten im Ansatz vermeiden können. Wenn Sie die nachstehenden Tipps zum Boltan-Benimm beachten, bleiben Freundschaften intakt und Gliedmaßen am Körper.

Einigen Sie sich vorher auf die Regeln

Legen Sie im Vorfeld möglichst eindeutig fest, nach welchen Regeln Sie spielen wollen, um Missverständnisse und daraus erwachsende taktische Fehlentscheidungen zu vermeiden. Wichtig sind vor allem Punkte wie:

🌀 Wird nach aventurischen oder irdischen Wertigkeiten gespielt?

🌀 Wird mit "Voll Dabei" (All-In) gespielt?

🌀 Gibt es Hausregeln und wenn ja, welche?

🌀 Wie wird mit versehentlich beim Geben aufgedeckten Karten verfahren?

🌀 Müssen bei einem Gewinnanspruch alle Karten aufgedeckt werden oder nur die, die an der erzielten Hand beteiligt sind (Letzteres kann gerade bei Anfängern dazu führen, dass gute Hände nicht erkannt und nicht aufgedeckt werden)?



Sagen Sie Ihre Einsätze deutlich an

Werfen Sie nicht einfach irgendwelche Chips in die Mitte, sondern sagen Sie an, ob Sie schieben oder halten bzw. bieten oder erhöhen wollen und wenn ja, wie viel. So verhindern Sie auch Streitigkeiten, wenn Sie versehentlich zu viel oder zu wenig setzen.

Setzen Sie alles auf einmal

Es ist nicht zulässig, Chips 'tröpfchenweise' oder in mehreren Teilbeträgen zu setzen, denn dadurch könnten Sie Ihren Gegnern Hinweise dazu entlocken, wie Sie zum jeweiligen 'Teilgebot' stehen. Wenn Sie setzen oder erhöhen, dann zählen Sie die Chips ab und schieben Sie dann alle zusammen nach vorne.

Wenn Sie auf Nummer sicher gehen und Missverständnisse ausschließen wollen, sollten Sie deutlich ansagen, dass Sie bieten oder erhöhen möchten, und erst dann die Chips in Ruhe abzählen.

Werfen Sie Ihre Chips nicht auf den Pott

Chips, die Sie setzen, werden erst einmal deutlich sichtbar vor Ihnen auf dem Tisch platziert. Werfen Sie die Chips nicht in den großen Haufen in der Mitte. Dahin wandern Sie erst, wenn die Bietrunde beendet ist, denn sonst kann kein Mensch mehr nachvollziehen, wie viel genau Sie gesetzt haben und ob Ihre Einsätze den Regeln entsprechen. Wenn Sie in der privilegierten Lage sein sollten, einen Croupier zu besitzen, wird dieser die Einsätze überprüfen und dem Pott hinzufügen. Ansonsten ist das die Aufgabe des Spielers, der aktuell die Position des Gebers innehat.



Seien Sie ehrlich

Versehen können vorkommen, aber bemühen Sie sich nach Kräften, niemals weniger zu setzen, als Sie müssen.

Spielen Sie zügig

Niemand wartet gerne, also spielen Sie zügig und vermeiden Sie unnötige Wartezeiten. Nutzen Sie die Zeit, in der Sie nicht am Zug sind, um sich zu überlegen, wie viel Sie setzen wollen und wie gut Ihr Blatt wirklich ist. Wenn Sie Ihre Gedanken erst sortieren, wenn Sie an der Reihe sind, werden die anderen Spieler schnell genervt sein. Manche Entscheidungen benötigen Zeit, aber denken Sie immer daran: Wer konsequent und zügig setzt, signalisiert Stärke (siehe auch: Angriffsspiel).



Warten Sie, bis Sie an der Reihe sind

Boltan ist ein Spiel, bei dem jede Information wichtig sein kann. Wenn Sie Ihre Karten passen oder eine Erhöhung ansagen, bevor Sie an der Reihe sind, gibt das dem Spieler vor Ihnen verfrüht Informationen, die seine Entscheidung beeinflussen. Das ist schlecht für Sie selbst, kann aber auch andere Spieler einen Teil des Potts kosten, was Sie nicht sehr beliebt machen wird.

Wahren Sie Ihr Gesicht

Sie werden verlieren. Aber mit ein wenig Glück werden Sie auch gewinnen. In beiden Fällen gilt es, die Fassung zu wahren. Niemand verliert gerne mit einem eigentlich guten Blatt, weil der unerfahrene Gegner jede Erhöhung mitgegangen ist und am Ende durch Glück eine Kombination getroffen hat. Aber in einem solchen Fall gilt es die Wut zu zügeln und das Gesicht zu wahren. Fluchen Sie nicht – und schon gar nicht sollten Sie Ihre Mitspieler beschimpfen.



Im umgekehrten Fall ziemt es sich auch nicht, den Verlierer zu verhöhnern oder laut zu jubeln. Niemand wird es Ihnen übelnehmen, wenn Sie sich über einen schönen Pott freuen, aber auch hier gilt: Maß halten.

Kurzum: Seien Sie ein guter Verlierer und ein angenehmer Gewinner.

Karten zeigen?

Grundsätzlich müssen Sie Ihre Karten nur dann zeigen, wenn Sie einen Gewinnanspruch geltend machen wollen. In manchen Runden gilt es aber als höflich, die Karten auf jeden Fall zu zeigen, wenn man gewonnen hat (weil alle anderen ausgestiegen sind), in anderen gilt die Hausregel, dass die Karten eines Gegners nach der Partie für einen gewissen Obulus eingesehen werden dürfen (meist ein Grundeinsatz). Ob Sie einen solchen 'Aufdeckzwang' in Ihrer Runde einführen wollen, bleibt Ihnen überlassen.

Grundsätzlich sollte aus Höflichkeit und Fairness aber gelten: Wenn Sie einem Spieler Ihre Karten zeigen, sollten alle Spieler sie zu sehen bekommen. Das gilt auch bei einem versehentlichen Aufdecken. Und

auf keinen Fall dürfen Sie Ihre Karten absichtlich aufdecken, während eine Partie noch läuft. Werfen Sie Ihren 7er-Zwilling also bitte nicht offen auf den Tisch, wenn Sie passen, und sagen dabei noch so etwas wie: "Guckt mal, womit ich aussteigen muss". Wenn einer der verbleibenden Spieler auf eine 7 wartet, wird er dann ebenfalls passen, was die andern Spieler verärgern wird.

Die beliebtesten Boltanvarianten

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die drei beliebtesten Boltanvarianten vor, erläutern den Spielablauf und geben Ihnen Tipps zum konkreten Spielverhalten und zu lohnenden Starthänden.

Verborgene Fünf

Verborgene Fünf, auch bekannt als 'Halbe Lanze' oder 'Svellttal-Boltan' ist sowohl die einfachste als auch sicherlich die bekannteste Boltan-Variante. Sie wird darum von den meisten auch einfach Boltan genannt. Da sie auch ohne Tisch zum Ablegen der Karten gespielt werden kann und bis zu acht Personen an einem Spiel teilnehmen können, ist sie gerade bei Söldnern sehr beliebt. (Da Boltan die aventurische Entsprechung zum Poker ist, erkennt man leicht in dieser Variante das *Five Card Draw Poker*.)



Bei der Verborgenen Fünf erhält jeder Spieler, der den Grundeinsatz geleistet hat, vom Geber reihum verdeckt eine Karte, bis alle Spieler fünf Karten auf der Hand haben. Danach begutachten die Spieler ihre Karten und es folgt die erste Bietrunde

(siehe oben). In dieser Bietrunde ist die mögliche Erhöhung meist auf fünf Grundeinsätze begrenzt.

Nun haben alle Spieler, die noch im Spiel sind, die Möglichkeit, bis zu drei Karten auszutauschen, was ebenfalls reihum (vom Geber aus nach links) durchgeführt wird. In vielen Spielen ist es möglich, gegen Zahlung eines Grundeinsatzes sogar eine vierte Karte auszutauschen.

Wenn alle Spieler ihre Tauschaktionen ausgeführt haben, folgt eine zweite und abschließende Bietrunde. Hierbei sind die Erhöhungen in der Regel nicht begrenzt; Hausregeln sehen aber oft ein Erhöhungslimit von zehn Grundeinsätzen vor.

Nachdem der Gewinner der Bietrunde den Pott eingestrichen hat, wechselt der Geber eine Position nach links und das nächste Spiel beginnt wieder mit Zahlung der Grundeinsätze.

Tipps für Verborgene Fünf

Lohnende Starthände

Eine gute Faustregel ist: Wenn Sie zwei Karten treffen müssten, um ein Erfolg versprechendes Blatt zu bekommen, ist die Hand zu schlecht. Brauchen Sie also zwei Erz-Karten zur Sippe oder 4 und 7 zur Lanze, lohnt sich der Wetteinsatz in der Regel nicht, weil sie dann für jede getauschte Karte genau die benötigte Karte zurückbekommen müssen. Ein Wackelkandidat ist da der Hof, da Bildkarten recht häufig sind. Je nach Verhalten der anderen Gegner und Höhe der Einsätze in der ersten Bietrunde kann es lohnend sein, zwei Karten abzuwerfen und dafür auf zwei Bildkarten zu hoffen.

Daraus ergibt sich, dass alles, was mit einer Karte zu vervollständigen ist, zu den lohnenden Starthänden gehört, mit denen man sich den Tausch in der ersten Bietrunde erkaufen sollte. Vier Bilder können zu einem Hof werden – wenn bereits ein Zwilling dabei ist oder Sie sogar einen Maraskaner halten, sind auch ein Drilling beziehungsweise eine Familie möglich. Bei vier Karten in Reihenfolge deutet sich eine Lanze an, im Idealfall ist die Lanzenchance “nach beiden Seiten offen”, kann also mit der nächstniedrigeren und der nächsthöheren Karte vervollständigt werden (z.B. 4567, was mit 3 und Knappe zur Lanze wird). Einen sogenannten “Bauchschuss”, also eine Lanzenchance, bei der Sie genau die fehlende mittlere Karte treffen müssen (z.B. braucht 3467 genau die 5) oder eine nur nach einer Seite offene Lanzenchance (z.B. A234 braucht ebenfalls genau die 5) sollten Sie hingegen nur dann spielen, wenn der Einsatz der ersten Runde niedrig bleibt.

Vier Karten in einer Farbe, die den Grundstein für eine Sippe bilden, bieten die Chance, einen sehr großen Pott zu gewinnen. Da die Sippe

aber selten ist, hängt es von Ihrer eigenen Spielart ab, ob Sie hier hoch einsteigen oder erst mal verhalten bleiben und darauf warten, ob sich die Sippe bewahrheitet.

Natürlich sollten Sie auch alle 'gemachten' Hände spielen, also alles von einem Knappen-Zwilling aufwärts. Wenn aus dem Zwilling dann nach dem Tausch nicht mehr geworden ist, gilt es aus dem Tauschverhalten zu schließen, gegen was man steht (siehe unten). Das gilt auch beim Maraskaner. Eventuell muss man hier in den sauren Apfel beißen und einen niedrigen Maraskaner (ohne Bildkarten) auch mal wegwerfen. Alles ab einem Drilling aufwärts sollten Sie jedoch in der Regel bis zum Ende durchspielen.

Sippe, Lanze oder Drilling?

Manchmal bietet Ihnen ein Blatt mehrere Tauschmöglichkeiten. Haben Sie beispielsweise WMFAA auf der Hand, können Sie drei Karten tauschen, um auf den Drilling zu hoffen, oder eines der Asse, um auf eine Lanze zu spielen. Die Entscheidung hängt hier vorrangig von der Zahl der Gegner ab. Wenn Sie viele Gegner haben, sollten Sie es mit der Lanze versuchen, denn wenn Sie treffen, können sie gut abkassieren. Zudem ist ein Ass-Zwilling, falls Sie nicht treffen, bei vielen Gegnern kein wirklich starkes Blatt. Bei wenigen Gegnern ist der gemachte Ass-Zwilling hingegen oft die bessere Wahl.

Was bedeutet der Tausch?

Sie haben bei der Verborgenen Fünf neben dem Bietverhalten und eventuellen Macken nur das Tauschverhalten der Gegner zur Verfügung, um sich ein Bild von ihrem möglichen Blatt zu machen.

Tauscht ein Spieler keine Karte, versucht er entweder zu täuschen oder besitzt eine gemachte Hand, also eine Lanze, eine Sippe, einen Hof, eine Rotte oder sogar ein Pentagramm.

Tauscht er eine Karte, besitzt er entweder einen Vierling oder spielt auf eine Lanze, einen Hof, eine Sippe oder von einem Maraskaner oder Drilling ausgehend auf eine Rotte.

Bei zwei getauschten Karten ist von einem Drilling auszugehen oder von einem Zwilling mit einer hohen Beikarte, in welchem Fall er auf einen Drilling oder Maraskaner hofft.

Drei Karten weisen auf einen hohen Zwillling oder zwei hohe Karten hin, die sich zum Zwillling oder Maraskaner verwandeln sollen.

Vier Karten bedeuten logischerweise, dass der Gegner nur eine hohe Karte besitzt und/oder gänzlich auf Phex vertraut.

Wie man mit diesen Informationen umgeht, hängt natürlich stark vom eigenen Blatt ab. Nach dem Tauschen gilt es dann das Bietverhalten mit der möglichen Hand in Einklang zu bringen. Wer vier Karten tauscht und danach hoch bietet, hat vielleicht unverschämtes Glück gehabt. Wahrscheinlicher ist, dass er ein verzweifelter Täuschungsmanöver versucht.

Täuschen beim Tauschen

Die oben angegebenen Schlüsse werden natürlich andere Spieler auch bei Ihnen ziehen. Es empfiehlt sich darum, ab und an eine Karte weniger zu tauschen, als möglich wäre. Und natürlich muss man davon ausgehen, dass auch die Gegner auf diese Idee kommen ... Das ist das Schöne an Boltan: Man kann sich seiner Sache niemals wirklich sicher sein.

Die Wahrscheinlichkeiten kennen

Die nachfolgende Liste verrät Ihnen einige prozentuale Wahrscheinlichkeiten des *Verborgene Fünf*, die Ihrem Spielgefühl helfen und einige falsche Einschätzungen verhindern können. Die Wahrscheinlichkeiten wurden in der Regel auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet. Die Angaben zur Zahl der Spiele sind allesamt stark gerundet, sollten aber ein etwas konkreteres Gefühl vermitteln.

 Die Chance, dass Sie aus einem Handzwillling durch Tauschen von drei Karten einen Drilling machen, liegt bei 16,31%. Das wird also in etwa jedem 6. Spiel passieren, in dem Sie mit einem Zwillling starten und drei Karten tauschen. Die Chance, dass Sie in diesem Fall einen Vierling bekommen, liegen bei 0,79% (jedes 127. Spiel), und dass Sie sogar drei gleiche Karten zurückbekommen und somit einen Fünfling haben, passiert alle 12.500 Spiele mit einem Startzwillling (0,008%).

 Starten Sie mit einem Drilling und tauschen 2 Karten, wird daraus in jedem 12. Spiel (8,64%) ein Vierling und in jedem 714. Spiel (0,14%) ein Fünfling

Wenn Sie vier gleichfarbige Karten auf der Hand haben und eine tauschen, erhalten Sie in jedem 8. Spiel (11,94%) die passende Karte, um Ihre Sippe voll zu machen.

Starten Sie mit 4 Bildern, erhalten Sie in jedem 3. Spiel (38,81%) das fünfte Bild zum Hof.

Bei einer nach beiden Seiten offenen Lanze (z.B. 3456, wo 2 und 7 zur Lanze führen) erhalten Sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 17,91% eine passende Karte (jedes 6. Spiel). Fehlt Ihnen hingegen genau eine Karte zur Lanze (z.B. bei 3467 oder A234), treffen Sie diese in jedem 11. Spiel (8,96%)

Wenn Sie einen Maraskaner auf der Hand haben, machen Sie beim Tausch einer Karte in jedem 11. Spiel (9,30%) eine Rotte daraus.

Fünf aus Sieben

Fünf aus Sieben, auch bekannt als 'Nur die Besten überleben' oder 'Sphären-Boltan', entspricht weitgehend dem irdischen *Seven Card Stud*. Bei dieser Variante erhält jeder Spieler sieben Karten, von denen drei für alle sichtbar ausgelegt werden. So können Sie Rückschlüsse auf mögliche Blätter der anderen Spieler ziehen, aber auch auf die Wahrscheinlichkeit schließen, Ihre eigene Hand zu verbessern.



Nach der Zahlung der Grundeinsätze verteilt der Geber zunächst an jeden Spieler reihum zwei verdeckte und eine offene Karte (reihum eine verdeckte, reihum die zweite verdeckte, reihum die offene).

Nun folgt die erste Bietrunde, eröffnet von der Vorhand. In dieser Bietrunde ist üblicherweise die Erhöhung auf fünf Grundeinsätze beschränkt. In dieser und der folgenden Bietrunde gilt: Alle Spieler, die passen, lassen ihre Karten unberührt liegen, so dass Mitspieler, die noch im Spiel sind, die offenen Karten erkennen können, die sich mit Sicherheit nicht in der Hand eines Opponenten befinden können.

Der Geber verteilt nun an alle noch im Spiel befindlichen Spieler reihum eine offene Karte und dann reihum eine verdeckte Karte. Es folgt die zweite Bietrunde, wiederum beginnend mit der Vorhand, auch hier mit der üblichen Begrenzung von fünf Grundeinsätzen pro Erhöhung.

Nach Abschluss der zweiten Bietrunde verteilt der Geber reihum eine offene und zum Abschluss reihum eine verdeckte Karte. Daraufhin folgt die dritte und abschließende Bietrunde, üblicherweise ohne Beschränkungen, d.h. beliebige Erhöhungen und *Voll Dabei* sind möglich.

Nachdem der Gewinner der dritten Bietrunde den Pott eingestrichen hat (oder mehrere Gewinner ihn verteilt haben), wechselt der Geber eine Position nach links und das nächste Spiel beginnt wieder mit Zahlung der Grundeinsätze.

Tipps für Fünf aus Sieben

Soweit die Grundregeln, die einfach genug sind. Das Spiel selbst verlangt jedoch eine Menge taktischer Beobachtungsgabe vom Spieler. Beachtenswert sind vor allem die folgenden Punkte:

Lohnende Starthände

Mit welchen drei Karten lohnt es sich, die erste Bietrunde mitzugestalten und für weitere Karten zu bezahlen? Auf jeden Fall sollten Sie im Spiel bleiben, wenn Sie drei Bildkarten erhalten haben (Hof und Zwingling/Maraskaner sind möglich). Das gilt auch für drei Karten in Folge, wenn mindestens eine davon eine Bildkarte ist und Sie nicht zu viele Ihrer zur Lanze benötigten Karten bei den Gegnern liegen sehen. Drei gleichfarbige Karten hingegen sollten Sie nur dann spielen, wenn höchstens eine weitere Karte 'Ihrer' Farbe bei einem Gegner offenliegt.

Besitzen Sie einen hohen Zwillling (Ritter aufwärts), sollten Sie weiterspielen (und erhöhen, um Leute zu vertreiben, die auf eine Kombination warten). Das gilt auch für Zwillinge ab der 6, solange keine offene Karte eines anderen Mitspielers höher ist. Besonders schön sind natürlich Zwillinge, die Sie verdeckt auf der Hand haben.

Tote Karten

Während bei den Varianten *Verborgene Fünf* und *Meine und Unsere* die Karten der anderen Spieler stets verborgen bleiben und man die Wahrscheinlichkeit dafür, dass man eine Karten bekommt, die das eigene Blatt verbessert oder vervollständigt, anhand des gesamten Kartenblatts berechnen muss, ist dies bei *Fünfaus Sieben* gänzlich anders. Da pro Spieler bis zu drei Karten offen liegen, hat man einen deutlich besseren Überblick, welche Karten man bereits nicht mehr bekommen kann. Solche Karten, die für das eigene Kartenblatt nicht mehr verwendbar sind, nennt man tote Karten.

Es gilt also bei dieser Variante nicht nur die eigenen Blätter, das Spielverhalten und die Chancen zu beachten, ein besseres Blatt zu bekommen, sondern dabei auch noch in Betracht zu ziehen, welche Karten bereits bei anderen Spielern liegen.

Sie erhalten zwei Weissagerinnen, eine davon verdeckt, eine offen. Keine schlechte Starthand. Aber bei zwei anderen Spielern sehen Sie ebenfalls je eine Weissagerin liegen. Die Chance, dass Sie aus Ihrem Zwillling im Laufe des Spiels einen Drilling oder gar Vierling machen, sind damit deutlich gesunken, denn immerhin sind nur noch zwei Weissagerinnen im Spiel.

Sie erhalten drei Erz-Karten und hoffen auf eine Sippe. Doch dann sehen Sie sich auf dem Tisch um und finden nicht weniger als vier andere Karten der Farbe Erz. Das bedeutet, von den 12 Erz-Karten sind bereits sieben aus dem Spiel. Die Chancen, dass Sie zwei der verbliebenen fünf Erz-Karten erhalten (und diese sich nicht schon längst unter den verdeckten Karten eines anderen Spielers befinden), sind entsprechend gering.

Gute Blätter

Bei *Fünfaus Sieben* werden Sie öfter auf gute Blätter treffen als bei anderen Varianten. Das gilt natürlich gleichermaßen für Sie selbst wie für die Gegner. Sie sollten davon ausgehen, dass alles unter einem Maraschaner (im Idealfall einer der Zwillinge WW oder höher) selten gewinnt.

Das bedeutet nun nicht, dass Sie mit einem Zwilling unbedingt verlieren müssen, aber Sie sollten Ihre Gegner schon gut lesen oder durch Gebote steuern können, um damit bis zur siebten Karte durchzumarschieren.

Karten kaufen teuer machen

Um eine Sippe, einen Hof oder eine Lanze zu vervollständigen, braucht es selbstredend fünf Karten. Wenn Sie selbst auf eine solche Fünf-Karten-Kombination spielen, freuen Sie sich darüber, wenn in der ersten Bietrunde niemand erhöht. Sie haben gerade kostenlos die Chance bekommen, Ihr Blatt zu vervollständigen.

Haben Sie aber einen hohen Zwilling bekommen (WW aufwärts), wollen Sie natürlich nicht abwarten, bis die anderen ihre Hand treffen. Also erhöhen Sie. Wenn keine der offenen Karten höher ist als Ihr Zwilling, können Sie sogar darüber nachdenken, die vorherige Erhöhung eines anderen Spielers noch zu übertrumpfen.

Entscheidungskarte

Die vielleicht wichtigste Karte beim *Fünf aus Sieben* ist die fünfte Karte. Es gibt ein Sprichwort unter Seemännern, das da lautet: "Wer bis zur fünften mitsegelt, bleibt bis zum Schluss an Bord". Dahinter verbirgt sich die schwerwiegende Entscheidung, die jeder Spieler bei der fünften Karte treffen muss. Wer in dieser zweiten Bietrunde mitgeht, geht bewusst das Risiko ein, in der dritten Bietrunde (ohne Einsatz-Begrenzung) auf hohe Gebote oder sogar ein *Voll Dabei* zu treffen. Wenn Ihr Blatt also mit der fünften Karte noch nicht vollständig ist oder zumindest sehr gute Chancen auf eine Verbesserung besitzt, ist jetzt der Moment zum Aussteigen gekommen. Ansonsten werfen Sie den Einsatz der zweiten Bietrunde möglicherweise aus dem Fenster, weil Sie in der dritten Runde dann doch einsehen müssen, dass Sie ein hohes Gebot nicht mitgehen wollen.

Offensichtlich geschlagen

Es sollte eigentlich selbstverständlich sein: Sobald Sie offensichtlich geschlagen sind, passen Sie, sobald ein Einsatz kommt. Das gilt besonders für alle Fälle, in denen Sie "nur noch auf eine Karte" warten. Diese Karte kommt – egal welche es ist – statistisch zu selten, um damit gegen ein starkes Gegnerblatt anzurennen. Die Hoffnung mag zuletzt sterben, aber vorher zahlen Sie sich dumm und dusselig. Das gilt natürlich in noch größerem Maße, wenn einige Ihrer Wunschkarten bereits tot sind.

Sie halten (456) 27. Beim Gegner sehen Sie WW. Obwohl Sie eine nach beiden Seiten offenen Lanze haben, werfen Sie hier ebenso weg wie bei (366) KR. Sicher, wenn Sie Ihre Karte treffen (3 oder K bzw. die dritte 6), hätten Sie gewonnen. Aber wenn nicht, haben Sie keine Chance und können nicht einmal auf eine erfolgreiche Täuschung hoffen, weil der Gegner sein Blatt wohl nicht passen will. Und wer weiß, ob sich da unter den verdeckten Karten nicht noch eine dritte Weissagerin oder gar drei Bildkarten verbergen?

Die Wahrscheinlichkeiten kennen

Die nachfolgende Liste verrät Ihnen einige prozentuale Wahrscheinlichkeiten des *FünfausSieben*, die Ihrem Spielgefühl helfen und einige falsche Einschätzungen verhindern können. Die Wahrscheinlichkeiten wurden in der Regel auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet. Die Angaben zur Zahl der Spiele sind allesamt stark gerundet, sollten aber ein etwas konkreteres Gefühl vermitteln.

🌀 Die Chance, dass Sie mit den ersten drei Karten einen Zwilling haben, beträgt 19,92%. Das kommt also etwa jedes 5. Spiel vor. In jedem 12.500. Spiel (0,008%) bekommen Sie sogar einen Drilling serviert.

🌀 Allerdings besteht immer auch die Gefahr, dass bis zum Ende des Spiels aus einem Zwilling gar nichts weiter (37,48%, jedes 3. Spiel) oder 'nur' ein Drilling wird (11,99%, jedes 8. Spiel). Ein Zwilling am Anfang ist also keine sichere Bank für ein besseres Blatt.

🌀 Wenn Ihre ersten drei Karten in Reihenfolge und nach beiden Seiten zur Lanze erweiterbar sind (z.B. 345 oder 7KR), werden Sie am Ende des Spiels in jedem 5. Spiel ihre Lanze erreichen (20,74%).

🌀 Wenn unter den ersten fünf Karten vier gleichfarbige sind, steht Ihre Chance, mit den letzten beiden Karten die Sippe voll zu machen, bei 31,72% (jedes 3. Spiel).

🌀 Noch besser stehen Ihre Chancen, wenn Sie mit drei Bildkarten starten, denn dann bilden Ihre sieben Karten in jedem zweiten Spiel (51,20%) einen Hof.

🌀 Wenn Ihre ersten vier Karten ein Maraskaner sind, wird bis zur letzten Karte in jedem dritten Spiel eine Rotte daraus (32,12%).

Varianten für alte Hasen

Die oben beschriebene Variante ist bewusst einfach gehalten. Damit Sie aber, wenn Sie etwas Erfahrung gesammelt haben, ein wenig Auswahl bekommen, möchten wir nachstehend einige alternative Spielarten kurz vorstellen. Sie können jede für sich oder in beliebiger Kombination ins Spiel eingeführt werden, wobei dies natürlich allen Spielern deutlich mitgeteilt werden muss.

1) Fünf Bietrunden

In der Variante mit fünf Bietrunden werden erst zwei verdeckte Karten und eine offene Karte gegeben, dann jede weitere Karte einzeln, also eine offene, eine verdeckte, eine offene und zum Schluss noch einmal eine verdeckte Karte, jeweils gefolgt von einer weiteren Bietrunde.

2) Höchststeinsätze

Fünf aus Sieben wird, zumindest in der Variante mit fünf Bietrunden, oft mit einem Höchststeinsatz gespielt, der sich nach Erhalt der fünften Karte verdoppelt. Wenn man sich also auf ein Spiel mit dem Höchststeinsatz 1 und 2 Silbertaler einigt, darf in den ersten beiden von drei bzw. ersten drei von fünf Bietrunden nur um bis zu 1 Silbertaler erhöht werden, danach um bis zu 2 Silbertaler. Dies gilt pro Spieler. Wenn also Spieler 1 um 1 Silbertaler erhöht und Spieler 2 und Spieler 3 erneut um 1 Silbertaler erhöhen, muss Spieler 4 bereits drei Silbertaler halten, um weiter mitzuspielen. Dabei wird oft auch eine Maximalzahl der Erhöhungen pro Bietrunde festgelegt.

3) Reihenfolge

Die einfache Variante spielt normal mit Vorhand und gleichbleibender Reihenfolge. Es gibt jedoch auch folgende Variante: Bei der ersten Bietrunde wird derjenige zur Vorhand, der die schlechteste offene Karte besitzt (das Ass gilt hier als 1, auch wenn es durch die verdeckten Karten möglicherweise Teil einer Kombination wird – das wollen Sie ja nicht hinausposaunen müssen). In allen folgenden Bietrunden wird derjenige zur Vorhand, der die beste offene Kartenkombination zeigt. Bei gleichen Karten entscheidet hier tatsächlich die Farbe in der aufsteigenden Reihenfolge Eis, Luft, Feuer, Humus, Erz und Wasser.



4) Karten ablegen

Wenn ein Spieler passt, bleiben seine Karten nicht liegen, sondern werden abgelegt. Die noch aktiven Spieler können also nicht auf einen Blick sehen, welche offenen Karten er hatte, sondern müssen es sich merken. Bei bis zu 9 möglichen Mitspielern eine echte Herausforderung.

Meine und Unsere

Meine und Unsere, auch bekannt als 'Einsatztrupp' oder 'Brabaker Täuschen', wird mit zwei verdeckten Karten pro Spieler und fünf offenen Gemeinschaftskarten gespielt. Da hierbei jeder Spieler nur zwei eigene Karten auf der Hand hält, ist eine größere Anzahl von Teilnehmern (in größeren Spielhäusern bis zu einem Dutzend pro Tisch) möglich. Dies ist die Boltan-Variante des bekannten *Texas Hold'em*-Poker. Hierbei versuchen die Mitspieler, aus ihren eigenen Karten und den Gemeinschaftskarten die bestmögliche Hand aus fünf Karten zusammenzustellen. Es gibt meist keine Einsatzbeschränkungen, so dass auch schon zu Beginn (in der ersten Bietrunde) ein *Voll Dabei* möglich ist.



Üblicherweise gilt auch für *Meine und Unsere* ein gleicher Grundeinsatz für alle. In öffentlichen Turnieren mit festem Geber gibt es jedoch bisweilen eine reihum weitergegebene Vorhand-Marke, die einen erhöhten Grundeinsatz zahlen muss. *Meine und Unsere* wird üblicherweise nicht in einzelnen Spielen oder Runden gespielt, zwischen denen man beliebig ein- und aussteigen kann, sondern als Turnier mit festgesetzten Grundeinsätzen und Ausschüttungen.

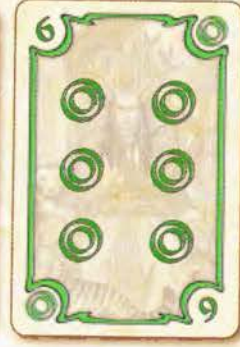
Bei dieser Spielvariante erhalten alle Mitspieler nach Zahlung ihrer Grundeinsätze zunächst reihum zwei verdeckte Karten (reihum die erste, reihum die zweite). Aufgrund dieser Hand und keiner weiteren Informationen beginnt die erste Bietrunde mit der Vorhand oder dem Spieler mit der Vorhand-Marke.

Nach Abschluss der ersten Bietrunde und nachdem der Geber eine Karte Phex geopfert hat, deckt er vom Stapel die obersten drei Kar-

ten auf und legt sie gut sichtbar in die Mitte des Tisches. Diese drei Karten werden auch der Neumond genannt. Mit diesen drei Karten und den Informationen über die eigenen Handkarten spielen die Mitspieler, die nicht bei der ersten Bietrunde gepasst haben, die zweite Bietrunde, beginnend mit der Vorhand-Marke.



Ist diese überstanden, opfert der Geber eine weitere Karte an Phex und legt eine vierte Karte offen auf den Tisch, den sogenannten Halbmond. Es beginnt für alle, die noch im Spiel sind, die dritte Bietrunde, wie gewohnt mit dem Halter der Vorhand-Marke.



Ist noch immer mehr als ein Spieler im Spiel, opfert der Geber eine weitere Karte dem Gott des Glücks und legt die fünfte Karte offen auf den Tisch, den sogenannten Vollmond. Aus diesen fünf, für alle Mitspieler sichtbaren, Karten und den beiden verdeckten Karten versuchen die Mitspieler jeweils die beste Hand aus fünf Karten zusammenzustellen und auf diese Kombination in der vierten und abschließenden Bietrunde zu wetten.

Nach dem Aufdecken und dem Einstreichen des Gewinns wandern die Position des Gebers oder die Vorhand-Marke um eins nach links, und das nächste Spiel beginnt mit den Grundeinsätzen. Da das Spiel, wie erwähnt, fast ausschließlich pro Tisch und nicht pro Hand gespielt wird, wird die Zahl der Mitspieler im Laufe einer kompletten Partie immer geringer. In Spielhäusern werden Varianten gespielt, bei denen sich die ersten drei Plätze die Gewinne teilen, im privaten Rahmen gilt jedoch meist: alles für den Gewinner.



Tipps für Meine und Unsere

Lohnende Starthände

Erfahrene Boltanspieler sagen zu Recht: Auf die Position kommt es an. Wer an einem Tisch mit zwölf Spielern als erster bringen muss, hat eine denkbar schlechtere Gewinnchance, als jemand mit den gleichen Karten, der in der Mitte oder sogar am Ende der Bietreihenfolge sitzt. Denn je später man dran ist, umso mehr Informationen über die Blätter der anderen Spieler konnte man schon sammeln. Darum spielen Profis aus der sogenannten frühen Position bessere Blätter, während sie es in späterer Position auch mal mit schlechteren Karten probieren.

Das Positionsspiel ist jedoch etwas für alte Hasen und schon die hohe Kunst des Boltan zu nennen. Wir befassen uns darum hier nur mit den Starthänden, die Sie aus jeder Position spielen können. Das sorgt naturgemäß dafür, dass Sie mehr Hände wegwerfen als ein Boltanveteran. Umso wichtiger ist es, die eigene Disziplin zu stärken.

Mit welchen Handkarten lohnt es sich also nun, die erste Bietrunde zu bezahlen und sich den Neumond anzusehen?

Grundsätzlich kann man sagen, dass zwei Bildkarten sich immer lohnen, je höher die Karten, umso besser, denn diese können sich beim Neumond in einen Zwilling oder einen Maraskaner verwandeln, der dann auch die nötige Mindesthöhe besitzt, um darauf zu bieten, außerdem lockt ein Hof.

Logischerweise ist damit auch jeder Bildkartenzwilling, den Sie fertig auf die Hand bekommen, eine Einladung ins Spiel, ebenso wie ein Ass-Zwilling. Schwierig ist es mit Ass und Fürst. Siehe dazu "Der Schildknecht muss stark sein". Auch einen Sechser- oder Siebener-Zwilling kann man noch ruhigen Gewissens spielen.

Zwei gleichfarbige Karten kann man spielen, wenn sie eine gewisse Höhe haben. Auch hier bietet sich wegen der stets gegebenen Chance auf einen Hof an, alle gleichfarbigen Bildkarten zu spielen – da Sie ja aber ohnehin alle Hände mit zwei Bildkarten spielen, ist das nur ein weiterer Bonus, der Sie vielleicht zu einem höheren Gebot bewegen kann. Gleichfarbige Zahlenkarten sollte man hingegen nicht spielen. Eine Ausnahme stellt 7R dar, sofern sie gleichfarbig sind.

All diese Hände sollten Sie, im Sinne des Angriffsspiels, natürlich schon in der ersten Bietrunde erhöhen.

Kartenhände mit einem Ass lohnen sich beim Boltan nicht. Um aus ihnen eine gute Hand zu machen, muss man das Ass treffen, weil das Ass selbst als Beiblatt nichts wert ist.

Den Neumond aufgehen sehen

Es kann lohnend sein, sich auch mit mittelmäßigen Handkarten (wohlgemerkt: nicht mit schlechten) den Neumond anzusehen. Immerhin könnten Sie ja einen Maraskaner treffen oder Ihren kleinen Handzwilling zu einem Drilling machen. Die Bedingung dafür ist jedoch immer: Es ist billig, den Neumond zu sehen. Wenn in der ersten Bietrunde nicht oder nur sehr zögerlich erhöht wird, können Sie mitgehen, um auf Ihr Glück zu hoffen. Sobald es aber zu teuer wird, passen Sie und warten auf eine bessere Gelegenheit.

Der Neumond muss schön sein

Nur wenn der Neumond zu Ihren Handkarten passt, sollten Sie überhaupt ans Weiterspielen denken. Ein Zwilling, der zum Drilling wird oder Karten, die sie näher an einen Hof, eine Lanze oder eine Sippe heranbringen, laden zum Halten ein. Passen aber Ihre Handkarten und der Neumond nicht zueinander, ist jeder Einsatz zu hoch, um nur auf Hoffnung zu spielen.

Eine Ausnahme bilden natürlich hohe Zwillinge (je nach Position des Spielers 77 bis WW und aufwärts) in den Handkarten. Da kann Ihnen der Neumond (fast) egal sein, solange er nicht höhere Karten beinhaltet oder verdächtig nach einer Lanze, einem Hof oder einer Sippe aussieht.

Der Schildknecht muss stark sein

Durch die fünf Gemeinschaftskarten ähneln sich die Blätter der Spieler nicht selten. Dann kommt es auf eine hohe Beikarte, auch Schildknecht genannt, an. Hier ist das *besondere Ass* natürlich tückisch. Eine Kombination wie Ass – Fürst sieht erst einmal vielversprechend aus. Trifft man das Ass, ist es auch hervorragend. Trifft man aber den Fürsten, verliert man mit dem Ass als Schildknecht gegen jeden Spieler, der einen Fürsten und eine beliebige andere Beikarte besitzt. Da man sich mit einem Fürsten als Handkarte gerne den Neumond ansieht, ist die Chance außerdem recht hoch, dass noch jemand einen solchen Zwilling hält.

Die Wahrscheinlichkeiten kennen

Die nachfolgende Liste verrät Ihnen einige prozentuale Wahrscheinlichkeiten des *Meine und Unsere*, die Ihrem Spielgefühl helfen und einige falsche Einschätzungen verhindern können. Die Wahrscheinlichkeiten wurden in der Regel auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet. Die Angaben zur Zahl der Spiele sind allesamt stark gerundet, sollten aber ein etwas konkreteres Gefühl vermitteln.

Die Chance, dass bei zwei unterschiedlichen Handkarten eine davon durch den Neumond zum Zwilling wird, liegt bei 37,49%. Das passiert also etwa in jedem 3. Spiel.

Die Chance, dass ihre Handkarten einen Zwilling bilden, liegt bei 7,04% (jedes 14. Spiel).

Die Chance, dass aus diesem Handzwilling mit dem Neumond ein Drilling wird, liegt bei 14,47%. In etwa jedem 7. Spiel, in das Sie mit einem Zwilling starten, bringt der Neumond ihnen also einen Drilling. In jedem 62. Spiel (1,61%), in das Sie mit einem Zwilling starten, wird sogar im Neumond gleich eine Rotte daraus. In jedem 139. Spiel (0,72%) haben Sie mit dem Neumond einen Vierling und in jedem 14286. Spiel (0,007%) einen Fünfling.

Die Chance, mit zwei gleichfarbigen Handkarten auf dem gesamten Mond (also allen fünf Gemeinschaftskarten) eine Sippe zu erhalten, beträgt gerade einmal 1,86% (jedes 54. Spiel, in das sie mit zwei gleichfarbigen Karten starten).

Die Chance, dass mindestens einer Ihrer Gegner auf dem Neumond einen Zwilling getroffen hat, liegt (als mathematisch nicht sauberer Näherungswert) bei etwa 10% pro Gegner. Haben Sie fünf Gegner, beträgt die Wahrscheinlichkeit also rund 50%, dass einer davon einen Zwilling hält. Dabei sollten Sie bedenken, dass kleinere Handkarten in der Regel ohnehin schon vor dem Neumond gepasst werden.

Die Chance, dass Sie mit dem gesamten Mond einen Hof treffen, wenn Sie zwei Bildkarten auf der Hand haben, beträgt 31,22%. Fast jedes dritte Spiel, das Sie also mit zwei Bildern starten, führt sie am Ende zum Hof.

An dieser Stelle soll aber noch einmal erwähnt werden, dass diese Wahrscheinlichkeiten Ihnen nur dann etwas nützen, wenn Sie Ihren Kopf einschalten. Wenn mit dem Neumond keine Bildkarte liegt, kann beispielsweise keiner der Spieler einen Hof vollbekommen; ohne Paar auf dem Tisch kann niemand eine Rotte besitzen und wenn im Mond keine drei gleichfarbigen Karten liegen, ist eine Sippe unmöglich.

Phexkarten

Der Boltanspieler bezeichnet mit dem Begriff Phexkarten diejenigen Karten, die in der aktuellen Situation sein Blatt verbessern bzw. ein angestrebtes Blatt vervollständigen. Hat der Spieler beispielsweise einen Siebener-Zwilling auf der Hand, sind die vier weiteren Sieben im Spiel seine Phexkarten. Er hat also vier Phexkarten.

Hat er mit dem Neumond 7KRW, sind seine Phexkarten jede 6 und jeder Magier, denn sie vervollständigen sein Blatt zur Lanze. Das macht zwölf Phexkarten (sechs 6 und sechs Magier sind im Spiel). Sind 7KRW außerdem in der Farbe Erz, macht jedes weitere Erz sein Blatt zu einer Sippe. Es gibt im Spiel insgesamt zwölf Erzkarten, vier hat er bereits, also bleiben weitere acht. Insgesamt hat er also 20 Phexkarten.

Von der Zahl der Phexkarten kann man dann seine Gebote und die Höhe der Einsätze abhängig machen, die man hält. Ein Blatt mit zwanzig Phexkarten kann einem natürlich mehr wert sein als eines mit vier Phexkarten.

Um zu erraten, wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, dass der Halbmond oder der Vollmond eine der Phexkarten ist, kann man als Näherungswert annehmen:

 Anzahl der Phexkarten * 2,75 = Prozentwahrscheinlichkeit.

Liegt der Halbmond bereits und kommt nur noch der Vollmond, verändert sich die Rechnung zu:

 Anzahl der Phexkarten * 1,5 = Prozentwahrscheinlichkeit.

In unserem Beispiel hätte also der erste Spieler mit vier Phexkarten eine Chance von 11% bzw. 6%, dass die Karte, die er benötigt, aufgedeckt wird. Im zweiten Fall, bei 20 Phexkarten, sieht die Lage mit 55% bzw. 30% schon besser aus. Diese Wahrscheinlichkeiten sagen natürlich nichts darüber aus, ob man mit den getroffenen Phexkarten dann auch gewinnt.

Phex mit Ihnen

Sie haben nun das Grundhandwerkszeug des Boltanspiels in der Hand. Wie bei so vielen Dingen lernt man jedoch nie aus. Bleiben Sie geistig flexibel und erlauben Sie sich Fehler, um aus Ihnen zu lernen – und Sie dann zu vermeiden. Möge Phex, der aventurische Gott u.a. der Spieler, gnädig sein und Ihnen stets eine gute Hand bescheren. Aber wenn Sie gegen mich spielen bitte immer eine etwas schlechtere, als ich sie halte.

Ihr André Wiesler



Die Inrah-Karten im Rollenspiel

Die beiden vorangegangenen Kapitel haben sich damit beschäftigt, wie man die Inrah-Karten unabhängig vom Geschehen am Spieltisch einsetzen kann. Sowohl eine ausführliche Deutung der Karten nach bestimmten Legemustern als auch eine Partie Boltan (oder gar ein echtes Turnier) können – und sollen – ja auch gerade im aventurischen Live-Rollenspiel einsetzbar sein.

Die Betrachtungen im vorliegenden Kapitel konzentrieren sich aber wieder auf den gewohnten Spieltisch. Hier geht es darum, wie Sie den Einsatz der Karten mit dem Verlauf Ihrer Abenteuer und Szenarien vernetzen können und welche Elemente aus den üblichen Tisch-Regeln wie mit den Karten interagieren können.

Boltanspiel und Talenteinsatz

Der erste Komplex, mit dem wir uns hier beschäftigen, ist die Kombination von ausgespieltem Boltan mit den Talentwerten des Helden in *Brett-/Kartenspiel* und *Falschspiel* sowie der Frage, wie der Vorteil *Glück im Spiel* eingesetzt werden kann.

Brett-/Kartenspiel

Das Talent *Brett-/Kartenspiel* – bei Bedarf mit der Spezialisierung *Boltan* – gibt an, wie gut sich ein Held in den Tricks und Kniffen bestimmter Spiele auskennt, ob er schlaue Taktiken und Strategien verfolgen kann, ob er weiß, wann sein Blatt überreizt ist und dergleichen. Eine Probe in diesem Talent bezieht sich also nicht auf eine bestimmte Spielsituation, sondern gibt die längerfristige Erfolgswahrscheinlichkeit bei einem Spiel an – eine komplette Partie oder ein ganzer Spielabend.

Wenn Sie also, anstatt nur auf die Fertigkeit des Helden zu würfeln, ein Boltanspiel in Aventurien auch teilweise durch eine irdisch ausgespielte Runde unter Einsatz der Boltan-Karten darstellen wollen, der Spieler aber in Wirklichkeit kein Boltan-Ass ist, können Sie folgende Methode verwenden:

Jeder der Teilnehmer an den Partien würfelt pro Runde (siehe Seite 133; es sollte auch mindestens eine komplette Runde gespielt werden) eine Probe auf *Brett-/Kartenspiel(Boltan)*; als Spielleiter würfeln Sie entweder für die Meisterpersonen oder lassen (bei unwichtigen oder neutralen Opponenten) diejenigen Spieler würfeln, die sonst nicht an der Partie beteiligt wären. Bei deutlich kleineren Runden oder wenn nur noch ein Spieler und eine Meisterperson eine entscheidende Partie bestreiten, sollten Sie von 5 Spielen pro Runde ausgehen. Für diese Probe können die Talente *Menschenkenntnis* und *Überreden (Lügen)* (zum Täuschen über die wahre Qualität der eigenen Hand) als Hilfstalente (WdS 15) eingesetzt werden.

Pro 2 TaP*, die ein Spieler erzielt, darf er eine Karte seiner Hand gegen eine neu gezogene Karte umtauschen, pro 10 TaP* darf er entweder einmal eine verdeckte gegnerische Hand ansehen oder sich eine Karte aus dem Kartenstapel aussuchen und gegen eine Karte auf seiner Hand austauschen (nur vor der letzten Bietrunde erlaubt). Da diese TaP* für eine ganze Runde (also üblicherweise fünf bis acht einzelne Spiele) ausreichen müssen, sollten sie an strategisch wichtigen Stellen eingesetzt werden. Wenn Ihre Spieler wenige Kenntnisse vom Boltan haben, können Sie ihnen ruhig mit einigen Tipps unter die Arme greifen.

Falschspiel

Ein Held kann das Kartenspiel (seltener einmal Brettspiele wie *Rote und Weiße Kamele*) durchaus nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch als professionelles Handwerk betreiben – ‘professionell’ in dem Sinne, damit größere Dukatensummen zu verdienen, und ‘Handwerk’ nicht unbedingt im zünftischen Sinn, sondern ganz klassisch ‘das Geschick seiner Hände nutzend’. Sprich: Rein mit Phexvertrauen lässt sich kein Lebensunterhalt mit dem Kartenspiel verdienen, aber da das Sprichwort “Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.” lautet, kann man dem Kartenschicksal ein wenig nachhelfen.

Wenn der Spieler also für seinen Helden entscheidet, das Talent *Falschspiel* zu nutzen, können Sie bei einer ausgespielten Boltan-Runde wie folgt vorgehen: Während die anderen Mitspieler wie oben genannt ihr Talent *Brett-/Kartenspiel* einsetzen, darf der professionelle Falschspieler pro Runde eine Probe auf das gleichnamige Talent ablegen und für jeden TaP* eine Karte seiner Hand austauschen bzw. für je 5 TaP*

Railroading

Wo hier in diesem Band so viel von Schicksal und vorgegebener Zukunft und unabänderlichen Charaktermerkmalen die Rede ist, bleibt es natürlich nicht aus, dass wir ein paar Worte zum Thema Rollenspiel auf Schienen ('Railroading') verlieren, was ja für einige Spieler da draußen der wahre Praiosseibeins ist.

Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, an ein Rollenspielabenteuer heranzugehen: Zum einen eine gewollte Geschichte mit einem geplanten Spannungsbogen vorzugeben, die Aktionen der Spieler in diesen Handlungsverlauf einzubinden und als Meister aktiv die geplante 'Story' voranzubringen, zum anderen die 'Bühne', einen Satz Meisterpersonen und deren Agenda und einen Grundkonflikt vorzugeben und die Spieler ihre Helden frei ausspielen zu lassen und als Spielleiter in erster Linie zu reagieren.

Eine einmal klar gedeutete und mit einer gelungenen *Prophezeien*-Probe bestätigte Kartenlegung schränkt Ihren Handlungsrahmen als Spielleiter natürlich massiv ein, vor allem, wenn Sie bereits einen Verlauf der Geschichte geplant haben. Unter anderem deshalb (und natürlich um den Barnum-Effekt zu bedienen) haben wir die Aussagen zu den Karten bewusst mehrdeutig gehalten. Sie müssen das aber gar nicht als Einschränkung sehen, sondern können dies als Chance nutzen, ihre geplante Handlung um die gedeuteten Elemente zu *erweitern*.

Wenn Sie aber befürchten, dass eine Zukunftsdeutung ihre Pläne vollkommen über den Haufen wirft, sollten Sie sie bestenfalls als *Stimmungselement* verwenden und sich darüber freuen, wenn die Spieler versuchen, ihren Szenenplan und die Deutung in Einklang zu bringen ...

Wenn Sie ohnehin vom Konzept der 'Bühne' ausgehen, kann Ihnen dagegen eine solche Kartendeutung sogar helfen, den weiteren Verlauf der Ereignisse zu strukturieren.

entweder die Hand eines Gegners ansehen oder gezielt eine Karte aus dem Stapel auf seine Hand tauschen. Auch hier können *Menschenkenntnis* und *Überreden (Lügen)* als Hilfstalente eingesetzt werden.

Aber: Jedes Mal, wenn der Falschspieler seine TaP* einsetzt, steht einem aufmerksamen Beobachter eine Probe auf *Menschenkenntnis* zu, die um so viele Punkte erschwert ist, wie der Falschspieler an TaP* für diese Runde erzielt hat. Gelingt diese Probe, hat er ein Anrecht darauf, misstrauisch zu sein, was im Gegenzug die nächste *Falschspiel*-Probe um 3 Punkte erschwert. Gelingen dem Beobachter sogar zwei Proben hintereinander, so ist der Falschspieler aufgefliegen. Handelt es sich beim Beobachter ebenfalls um einen Falschspieler, darf er statt *Menschenkenntnis* auf *Falschspiel* würfeln (keine Hilfstalente erlaubt; erschwert um die TaP* des Falschspielers) und erkennt das falsche Spiel bereits bei der ersten gelungenen Probe. Ein Falschspieler hat also unter Umständen mehr Erfolg (die sprichwörtlichen 'besseren Karten'), aber er muss auch besonders vorsichtig vorgehen.

Der Vorteil *Glück im Spiel*

Für einen Helden, der eine Karriere als professioneller Glücksspieler anstrebt, ist der Vorteil *Glück im Spiel* (WdH 251) natürlich unabdingbar. Nun ist Boltan nur in geringem Umfang ein Glücksspiel – zumindest wenn man über einen längeren Zeitraum betrachtet, wer bei diesem Spiel erfolgreich ist und wer nicht. Daher sollte der Vorteil nur recht geringe Auswirkungen haben. (Er kostet schließlich auch nur 3 GP.) Wenn Sie also ein Boltanturnier mit Karten am Tisch ausspielen, erlauben Sie dem Spieler einmal pro Spiel, eine zugeteilte Karte zurückzuweisen und eine neue zu verlangen (egal, welche der verbreiteten Varianten Sie spielen). Er könnte also bei einer Partie *Meine und Unsere* eine Weissagerin der Luft und eine Erz-5 ausgeteilt bekommen und die 5 gegen eine neue Karte austauschen. Diese muss er dann allerdings nehmen, auf wenn sie unpassend ist (z.B. eine Humus-4).

Wahlweise kann der glückliche Spieler auch seinen Talentwert in *Brett-/Kartenspiel* um 3 Punkte erhöhen und nach den oben genannten Regeln einsetzen. Dies gilt ausdrücklich *nicht* für den Einsatz des Talents *Falschspiel*.

Die Gabe *Prophezeien* und das Berufsgeheimnis *Inrah*

In Aventurien sind sicherlich ein halbes Dutzend verschiedener Methoden der Zukunfts- und Vorzeichenschau (bosp.: Divination) und der Charakterdeutung bekannt, von denen die Benutzung eines Inrah-Spiels nur eine, aber eine mittlerweile weit verbreitete ist. Allen diesen Methoden ist gemein, dass sie entweder nutzlose Scharlatanerie sind (und mit Proben auf *Menschenkenntnis* und *Überreden* (*Lügen*) geregelt werden können) oder dass sie in der Tat einen – wenn auch verschwommenen – Blick in die Zukunft oder das Seelenleben einer Person gewähren und dann mittels Proben auf die Gabe *Prophezeien* (WdH 255) geprüft werden.



Um mittels einer Inrah-Deutung eine *Prophezeien*-Probe abzulegen, muss der Wahrsager mindestens eine halbe Stunde Zeit aufwenden (gilt prinzipiell für alle Methoden, die Gabe einzusetzen). Daneben sind Ruhe und Konzentration nötig, dazu die Möglichkeit, den Fragesteller ausführlich betrachten zu können. Noch besser ist es, mit ihm ein, zumindest kurzes, einführendes Gespräch zu führen. Letzteres erlaubt den Einsatz der Talente *Menschenkenntnis*, *Überreden* und *Heilkunde Seele*, egal, ob man als Wahrsager nun ein Scharlatan oder ein wirklich begnadeter Seher ist. Neben der 'mystischen' Atmosphäre ist das wichtigste Element einer gelungenen Legung natürlich, möglichst genau und persönlich auf den Fragenden einzugehen. Dazu muss sich der Kartendeuter in diesem Gespräch nicht nur einen Einblick in Wünsche und Persönlichkeit des Fragenden verschaffen, sondern auch die Legevariante passend zu den Wünschen des Klienten wählen. Daher können auch die drei oben genannten Talente als Hilfstalente (WdS 15) bei einer *Prophezeien*-Probe mittels Inrah-Karten verwendet werden.

Berufsgeheimnis Inrah

Um die Inrah-Karten bestmöglich nutzen zu können, ist die Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis: Inrah* nötig. Zwar kann jeder, dem die Gabe *Prophezeien* in die Wiege gelegt wurde (oder die ihm durch schicksalhaftes Wirken zuteil wurde), eine entsprechende Probe ablegen, aber nur mit der Kenntnis dieser SF ist es möglich, Boni aus *hochwertigem* bzw. *außergewöhnlich hochwertigem* Arbeitsgerät (s.u.) zu nutzen.

Voraussetzung: KL 11, IN 13, anstelle eines Handwerk-Talentes die *Gabe Prophezeien*

Verbreitung: 3, bei Wahrsagern, Scharlatanen

Kosten: 50 AP

Qualität der Kartendecks

Wie schon in der Einleitung zu diesem Buch erwähnt, verwenden professionelle Kartenleger gerne handgezeichnete Karten auf Holztäfelchen, die von besonders inspirierten Künstlern angefertigt wurden (entweder direkt aufgemalt oder als hauchdünnes Papier aufgezogen und lackiert). Solche Karten können – je nach ‘Inspirationsgrad’ des Künstlers (hoher IN-Wert, Nachteil *Medium* oder schlicht Meisterentscheid) – als (*außergewöhnlich*) *hochwertiges* Handwerkszeug für die *Prophezeien*-Probe des Wahrsagers gewertet werden (3 bzw. 7 Punkte Erleichterung auf die Probe). Solche Unikate sind selten für weniger als 5 bzw. 20 Dukaten erhältlich; besonders künstlerisch gestaltete Exemplare auch leicht ein Mehrfaches davon. (Was bedeutet, dass sich bestenfalls ein Wesir eines tulamidischen Potentaten ein solches Kartenspiel leisten kann.)

Ein *Fälscher* (ein spezialisierter Handwerker mit der gleichnamigen Sonderfertigkeit und einem TaW von 7+ in *Falschspiel*) kann auch *hochwertiges* bzw. *außergewöhnlich hochwertiges* Arbeitsgerät für Proben auf das Talent *Falschspiel* anfertigen und seinen Kunden in den entsprechenden Tricks und Kennzeichnungen unterweisen. Solche Kartensätze werden üblicherweise

nur für den profanen Teil – also für das Boltanspiel – angefertigt, sind nur mit entsprechenden Beziehungen erhältlich und kosten mindestens 5/15 Dukaten. Speziell präparierte Inrah-Kompletts für den Scharlatan von Welt – der für seine Deutungen nicht *Prophezeien*, sondern *Falschspiel* nutzt – sind nicht unter dem Doppelten dieses Preises erhältlich.

Es gibt nun zwei mögliche Methoden, wie Sie als Spielleiter diese spezielle Form der *Prophezeien*-Probe ins Spiel einbringen können. (Prinzipiell gelten diese Möglichkeiten natürlich auch für andere Arten, die Gabe *Prophezeien* einzusetzen.)

Methode 1: Zuerst die Probe, dann die Legung

Die sicherlich in den meisten Gruppen übliche Variante einer Prophezeiung mittels Inrah-Karten wird es sein, den Wahrsager zuerst eine nach den Umständen modifizierte *Prophezeien*-Probe ablegen zu lassen (bei Bedarf auch verdeckt), und dann am Tisch eine Legung mit den Karten durchzuführen.

Je nach Ergebnis der Probe kann der Spielleiter als ‘Schicksal’ eingreifen und die Deutung den Erfordernissen der Geschichte, den Plänen seiner Meisterpersonen oder den Vorstellungen der Spielgruppe anpassen.

Bei nur wenigen TaP* sollte sich der Meister darauf beschränken, Tipps zur Deutung einzelner Karten zu geben, wenn deren Interpretation zweideutig ist (was ja häufig der Fall ist).

Bei höheren TaP*-Zahlen kann er auch einzelne Karten austauschen, um die Deutung in eine bestimmte Richtung zu lenken. Dabei ist es praktisch, wenn er die gewünschten Karten vorher aus dem Stapel nimmt und sie dann zum passenden Zeitpunkt an die entsprechende Stelle legt.

Bei wirklich spektakulären Ergebnissen sollte der Spielleiter zum einen den endgültigen Stapel, von dem gezogen wird, entsprechend vorbereiten, damit die Karten in der passenden Reihenfolge gezogen werden, zum anderen auch hier Tipps zur Deutung bei ambivalenten Interpretationsmöglichkeiten geben.

Methode 2: Die Legung als Meister aufnehmen

Wenn Ihre Gruppe einen freieren Spielstil pflegt und sich weniger an den Vorgaben einer Geschichte orientiert, ist es auch möglich, dass Sie als Spielleiter dem wahrsagenden Spieler freie Hand lassen und den weiteren Verlauf der Story von den gezogenen Karten entscheiden lassen.

Bei dieser Methode legt der Kartendeuter zuerst seine Karten aus und deutet sie gemäß den hier im Buch zu findenden Auslegungen. Greifen Sie als Meister nur bei krassen Fehlinterpretationen ein.

Würfeln Sie dann verdeckt für den Wahrsager eine *Prophezeien*-Probe mit allen anzuwendenden Modifikationen. Je nach Qualität dieser Probe können Sie nun entscheiden, Personen und Ereignisse in die von ihnen geplante oder sich frei entwickelnde Geschichte einzubauen. Wichtig ist, dass Sie an dieser Stelle die Deutung und deren einzelne Karten in Erinnerung behalten. Am besten, sie machen hier kurze Notizen und geben auch die Qualität der *Prophezeien*-Probe an. Wenn Sie an einer passenden Stelle der sich entwickelnden Geschichte angekommen sind, können Sie nun Orte, Personen und Umstände einbauen, auf die die Deutung zutreffen *könnte* – das Erkennen dieser Zusammenhänge sollten Sie aber tunlichst der Spielrunde überlassen.

Diese Methode ist sowohl zur Zukunftsdeutung als auch zur Charakterbestimmung einer Meisterperson geeignet.



Inrah-Karten und Charakterdeutung

Neben dem Einsatz im Boltanspiel und zu Zwecken der Divination ist die dritte verbreitete Verwendungsmöglichkeit der Karten diejenige als Hilfsmittel bei der Analyse der Motivation und Seelenzustände einer Person. Hier wird die Kartenlegung (und damit die dafür nötige *Prophezeien*-Probe als Hilfstalent (WdS 15)) genutzt, um dem Kartenleger Proben auf die Talente *Menschenkenntnis* bzw. *Heilkunde Seele* zu erleichtern.

Setzt der Spieler am Tisch die Karten ein, können Sie als Spielleiter passend zur Situation eine der beiden oben genannten Methoden des Umgangs mit der Deutung wählen. Bei wichtigen, vorgegebenen Meisterpersonen empfiehlt sich die erste Methode, bei eher unwichtigen oder von Ihnen mit mehr Spielraum einsetzbaren Personen die zweite. (Aber wechseln Sie hier bisweilen die Methode, damit die Spieler hier keine 'Metagaming'-Rückschlüsse auf den 'Wert' der Meisterperson ziehen können.)

Einige Anmerkungen zum irdischen Einsatz der Karten

Tarotkarten sind toll. Bunte Bilder, die einen tiefen Einblick in die Gedankenwelt des magischen Denkens und der Symbole bieten. Wenn man die Entwicklung der Darstellungen über die Jahrzehnte und Jahrhunderte betrachtet, kann man Trends und Moden der Deutung und damit des Umfelds der Künstler erahnen. Die in den Karten transportierte Stimmung reicht von düster-schicksalshaft bis fröhlich-lebensbejahend. Es gibt Tarot-Karten zu allen möglichen und unmöglichen Themen. Man kann sie sammeln und vergleichen. Man kann sie auch einfach nur ihrer Schönheit wegen anschauen.

Tarotkarten und eine entsprechende Legung lassen sich auch einsetzen, wenn man eine Entscheidung überdenken will. Sich auf seine Möglichkeiten zu besinnen, Alternativen anzudenken und potentielle Entwicklungen zu betrachten, können wirksa-

me Hilfsmittel sein, um Antworten auf Lebensfragen zu erhalten. Nur: Die Antwort kommt aus dem eigenen Kopf – nicht aus den Karten. Sie sind nicht mehr als ein Mittel, die eigenen Gedanken zu fokussieren oder frei fliegen zu lassen. Sie sind nicht mehr als ein zufälliges Sandbild, in das wir Bilder hineininterpretieren, die aus uns selbst stammen.

Ja, ein gut gemischter Stapel Karten ist ein Zufallsgenerator (wenn man nicht absichtlich schummelt). Es gibt keine nachgewiesene – oder nachweisbare – Verbindung der Karten zu Situationen des realen Lebens außer der eigenen Interpretation. (Nein, Geschwurbel zu falsch verstandener Quantenphysik zählt nicht als Nachweis.) Und es gibt schon gar keine Verbindung in die Zukunft, keinen Determinismus, der von den Karten 'offengelegt' wird. Sich auf solche vermuteten Verbindungen zu berufen und schlimmstenfalls von ihnen abhängig zu machen, ist eine groteske Über-Interpretation von Dingen, die man selbst in die Karten hineindenkt.

Und mit Inrah-Karten im 'echten Leben' – dem gefürchteten RL – verhält es sich genauso. Die Symbolik ist erfunden, versucht aber, so viele Bereiche des Lebens wie möglich abzudecken, um eben auch möglichst viele Arten der Interpretation zu erlauben. Die Positionen bei den Legungen sind willkürlich und ihre Bewertungen nach Kochrezept erstellt. Und die Kartendeutungen zusammenzustellen, war – um mal schamlos Thomas Alva Edison zu zitieren – 1% Inspiration und 99% Transpiration. Also: Denken Sie sich *Ihren* Teil dabei und lassen Sie sich von den Karten nichts aufschwätzen ... und von Kartendeutern schon gar nicht!

Ganz anders in Aventurien: Hier können mit den Karten Aussagen über Meisterpersonen oder sogar über zukünftige Ereignisse gemacht werden. Nicht, weil es eine andere, magischere Welt ist, sondern weil es eine Spielwelt ist, die vom Willen der Spieler und Spielleiter geformt ist, deren Wünsche und Handlungen eben die Zukunft bestimmen.

Die Karten als Zufallsgenerator

Wenn Sie einmal weg von Würfeln als Zufallsgenerator wollen und auch die 'Feinkörnigkeit' des 20er-Ereignisraumes nicht benötigen (oder ihnen die 3W20-Proben zu umständlich sind), können Sie die Inrah-Karten verwenden, um Zahlen von 1 bis 12 zu erzeugen (und unter Umständen einige spektakuläre Sondereffekte). Bedenken Sie hierbei auch, dass alle Inrah-Karten eine 'erzählerische' Komponente haben, die sich im Ausgang der Proben durchaus niederschlagen sollte (wenn es keine allzu großen Verrenkungen des Hirns erfordert).

Die Zahlenkarten der Elemente zählen so viel wie ihr aufgedruckter Wert. Bei den Hofkarten zählen Sie einfach weiter: Ein/e Knappe/Knappin zählt also als 8, ein Ritter als 9, eine Wahrsagerin als 10, ein Magier als 11 und ein Fürst als 12 Punkte. Die Großen Arkana zählen jeweils 6 Punkte.

Variante 1: Sie können bestimmten Karten auch spezielle 'Joker'-Funktionen zuordnen, z.B. wie folgt: Die *Weltfülle* verdoppelt den Wert der folgenden Karte (es darf also nachgezogen werden). Mit dem *Weltgesetz* kann der Spieler eine seiner bislang gezogenen Karten zur Seite legen und eine neue ziehen *oder* es kann (bei Duellen) eine Karte des Gegners für ungültig erklärt und er zum Ziehen einer neuen Karte gezwungen werden. (Ist das Weltgesetz die erste gezogene Karte des Spielers, kann die nächste gezogene Karte getauscht werden.) Das *Chaos* bedeutet, dass die Probe automatisch misslingt.

Variante 2: Eine mögliche Variante ist es, den Spielern Hofkarten je nach Typ und Auftreten ihrer Helden zu geben (möglichst jeweils von einheitlichem Wert, also z.B. alle Fürsten). Wird nun eine Karte der Farbe gezogen, die dem Charakter des Helden entspricht (die gleiche Farbe wie die vor dem Spieler liegende Hofkarte), zählt diese Karte doppelt. Handelt es sich um das Gegenelement, wird der Wert der Karte mit einem negativen Vorzeichen versehen. Die Großen Arkana sind den Elementen gemäß den Angaben auf den Seiten 83ff. zugeordnet, die 'Kraft'-Karten sind neutral (oder können für 'Joker'-Zwecke verwendet werden).

Bei all diesen Methoden ist es am praktischsten, wenn Spielleiter und alle Spieler ihre Zufallskarten von einem einzigen Stapel ziehen. Das erlaubt ein wenig Vorplanung und bringt Spannung mit, ob eine be-

stimmte Karte nun doch noch kommt (und bei wem). Vom Stapel sollte aber nicht gezogen werden, bis keine Karten mehr vorhanden sind. Stattdessen ist es empfehlenswert, die verbrauchten Karten wieder in den Stapel zu mischen, wenn eine Szene beendet ist. (Denken Sie bei 'Szene' einfach an Filme oder Serien und sie haben bereits eine grobe Vorstellung, wann eine Szene wechselt.)

Die Karten lassen sich nun folgenderweise verwenden:

🌀 Die einfachste Methode ist es sicherlich, den Wert der Karte auf einen Eigenschafts- oder Talentwert zu addieren und die Summe mit dem Gesamtwert eines Gegners zu vergleichen. Die höchste Summe gewinnt; bei Gleichstand wird jeweils eine weitere Karte gezogen. Dabei kann der 'Gegner' auch 'eine Tür der Konstitution 12' oder ein 'Graben der Breite 8' sein, für die/den ebenfalls eine Karte gezogen wird (um Situationsmodifikatoren darzustellen). Reine Umweltbedingungen, gegen die eine Probe abgelegt wird, haben nur dann eine elementare Komponente, wenn dies offensichtlich ist.

🌀 Eine weitere Möglichkeit ist es, zwei Karten zu ziehen und den Wert der zweiten vom Wert der ersten abzuziehen. Dies streut die Ergebnisse etwas weiter, betont aber den eigentlichen Talent- oder Eigenschaftswert und lässt die Möglichkeit spektakulärer Erfolge und Fehlschläge zu. Mit der Summe aus diesem errechneten Kartenwert und dem Talentwert verfahren Sie wie oben.

🌀 Eine dritte Variante wäre es, zuerst den Talent- bzw. Eigenschaftswert des Helden durch 7 zu teilen. Dies ergibt eine Skala, wie wir sie in ähnlicher Form z.B. für Meisterpersonen als Kurzcharakteristik verwenden ("durchschnittlicher Bogenschütze, brillanter Zecher"), die mit einer Schwierigkeitsskala in 6er-Schritten verglichen wird (6: kinderleicht bis 42: kolossal schwer). Ein Held oder eine Meisterperson darf nun so viele Karten ziehen, wie sein Talent-/Eigenschaftswert beträgt. Die Werte der gezogenen Karten werden aufaddiert und mit der Schwierigkeit oder dem Ergebnis eines Konkurrenten verglichen. Hier ist die Verwendung der obigen Variante 2 sinnvoll – was einen Held besonders charakterisiert, geht ihm leichter von der Hand. Wegen der größeren Anzahl der Karten und Addiervorgänge ist diese Methode (ein 'Kartenpoolsystem') für einen aus vielen Einzelaktionen bestehenden Kampf eher weniger geeignet.

Die Karten als Schicksalspunkte

Wenn Sie in Ihrer Gruppe vereinbart haben, dass nicht alle Geschehnisse in Ihren Abenteuern vom Resultat der Würfel abhängig sein sollen, Sie Methoden suchen, die Heldentod-Problematik zu umschiffen oder den Spielern mehr Einflussmöglichkeiten auf die Geschichte zu geben ... haben Sie sich vielleicht bereits mit dem System der Schicksalspunkte beschäftigt, das Sie im Band **Wege des Meisters** auf den Seiten 163ff. finden. Eine Alternative zu diesem System, und zwar eine, die auf den Inrah-Karten beruht, finden Sie hier. Sie sollten sich jedoch für eines der beiden Systeme entscheiden, nicht beide nebeneinander verwenden.

Das hier präsentierte System ist 'grobkörniger' und schneller als die Vergabe und Verwendung von SchiPs, erfordert allerdings von Spielern (ein wenig) und Spielleiter (etwas mehr) Vertrautheit mit den Inrah-Karten und ihren üblichen Deutungen.

Hand und Stapel

Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl von Karten für seine eigene **Hand**. Diese darf er ansehen und im unten angegebenen Rahmen zur Verbesserung seiner Probenergebnisse oder zur Steuerung des Handlungsverlaufs einsetzen. Auch der Spielleiter erhält eine bestimmte Anzahl von Handkarten, die er für die Aktionen der von ihm geführten Meisterpersonen verwenden kann.

Die verbleibenden Karten bilden den **Stapel**, der in die Mitte des Tisches gelegt wird und der das Schicksal der Meisterpersonen und der Umgebung der Helden bestimmt.



Die Hand

Für die durchschnittliche, erfahrene Heldengruppe und die für sie typischen Abenteuer halten wir *drei Karten pro Spieler* für angemessen. Einsteiger-Gruppen müssen mit einer Karte weniger auskommen, Experten-Helden können auch vier Karten erhalten. Wenn Sie als Spielleiter wissen, dass das Abenteuer besonders fordernd (oder besonders 'schicksalsträchtig') ist, können Sie auch mehr Karten pro Spieler austeilen – oder entsprechend weniger, wenn es z.B. nur ein kurzes Zwischenspiel ist. Auf jeden Fall eine zusätzliche Karte erhalten Spieler für Helden mit den Vorteilen *Vom Schicksal begünstigt* oder *Glück* (WdH 258 bzw. 251).

Die Handkarten können nun vom Spieler für jede Aktion verwendet werden,

 in die sein Held verwickelt ist (aktiv oder passiv – Hauptsache, daran beteiligt; also vor allem nicht für andere Helden oder Meisterpersonen) und

 die 'schicksalsträchtig' genug ist (also nicht bei *Singen*-Proben, um in der Taverne ein paar Silbertaler zu verdienen, wohl aber bei *Musizieren*-Proben im Wettstreit mit einem Gregoroth ...).

Die beiden Verwendungsmöglichkeiten als Verbesserung von Würfelergebnissen bzw. zum Eingriff in die Geschichte sind unten detaillierter beschrieben. Der Spieler sagt an, wie er die Karte verwenden will, und legt sie dann als 'verbraucht' auf einen Ablagestapel (oder mit dem Bild nach oben unter den Stapel). Es kann nur eine Karte pro Held und Aktion eingesetzt werden. Das heißt, dass bei einer Zusammenarbeit der Helden natürlich eine entsprechende Anzahl von Karten eingesetzt werden kann.

In wenigen Situationen, besonders dann, wenn der Held dem Schicksal spektakulär ein Schnippchen geschlagen hat, z.B. weil er eine kritische Probe trotz widriger Umstände mit Bravour bestanden oder sich besonders 'heldenhaft' (im erzählerischen, nicht moralischen Sinne) verhalten hat, können Sie als Meister dem Spieler eine zusätzliche Karte zugestehen. Dies sollte aber die Ausnahme sein.

Wenn am Ende des Spielabends das Abenteuer noch nicht beendet ist, schreibt jeder Spieler auf, wie viele Karten er noch zur Verfügung hat. Dann werden alle Karten ins Deck zurückgepackt. Beim nächsten Mal wird neu gemischt, und jeder Spieler erhält so viele Karten, wie er am Ende der letzten Sitzung auf der Hand hatte. Vielleicht sind sie 'besser', vielleicht schlechter ... nun, das Schicksal ist eben launisch. (Wenn Sie regelmäßig spielen und das Kartendeck in der Zwischenzeit nicht benötigen, können die Spieler ihre Handkarten auch zu ihren Charakterbögen packen und zur nächsten Spielsitzung mitbringen. Aber irgendwer vergisst immer seine Unterlagen ...)

Die Hand des Spielleiters

Für die Aktionen der Meisterpersonen, die den oben genannten Kriterien entsprechen (in die betreffende Aktion persönlich verwickelt, kritische/wichtige Entscheidung), erhält der Spielleiter eine Anzahl von Karten, die der *Zahl der Spieler + 1* entspricht, bei besonders 'schicksalsrelevanten' Abenteuern bis zu zwei Karten mehr. Diese Karten kann er für die unten genannten Verwendungsmöglichkeiten einsetzen.

Der Stapel

Alle Karten, die nicht in der Hand von Spielern oder Spielleiter landen, bilden den Stapel. Dieser kann von Spielern und Spielleiter verwendet werden, um nicht schicksalsträchtige Fragen zu klären oder als Zufallsgenerator für Tagesereignisse.

Nicht schicksalsträchtige Fragen oder solche zu Tagesereignissen könnten sein: "Wie ist die Stimmung in der Taverne?", "Wie wird das Wetter heute?", "Versteht der Koch sein Handwerk?", "Erreichen wir heute noch Perricum?" und dergleichen mehr. Die Antworten auf diese Fragen können regelrechte Sub-Questen auslösen oder auch nur der Stimmung dienen.

Wird z.B. auf die Frage, ob die Gruppe heute noch Perricum erreicht, der Troll gezogen, findet sich wohl ein Hindernis, das die Gruppe aufhält, sei es der sprichwörtliche Brückentroll, ein Monsterüberfall, ein solcher von Barbaren aus den Trollzacken oder die langwierige Untersuchung alter Ruinen am Wegesrand. Andererseits: Wenn die Gruppe sich in den Trollzacken verlaufen hat, könnte es auch bedeuten, dass ein wohlmeinender Troll sie auf einem der verhehlten Trollpfade aus dem Taler-Labyrinth herausführt ...

Verändern von Probenergebnissen

Die erste Möglichkeit, die Karten einzusetzen, ist es, nach dem Würfeln den Wert einer Karte zu den TaP* einer (Talent-/Zauber-/Mirakel-)Probe zu addieren, um entweder

🌀 das Ergebnis zu verbessern (TaP* addieren),

🌀 eine misslungene Probe gelingen zu lassen (fehlende TaP ausgleichen und eventuell TaP* erzeugen),

🌀 einen Patzer in ein normales Misslingen zu verwandeln (kostet eine beliebige Karte, hier muss nicht gerechnet werden).

Dabei zählen die Karten gemäß der oben (Seite 189) genannten Werte. Hier noch einmal kurz wiederholt: Zahlenkarten: aufgedruckter Wert, Knappin 8, Ritter 9, Wahrsagerin 10, Magier 11, Fürst 12 Punkte; Große Arkana jeweils 6 Punkte ohne die genannten Ausnahmen.

Soll eine Karte eingesetzt werden, um eine einfache W20-Probe zu verändern (z.B. die angesagte Attacke eines Todesstoßes gelingen zu lassen oder die schiere Körperkraft für das Aufstemmen einer Tür aufzubringen), zählen die Karten nur mit ihrem halben Wert. (Wie üblich bei DSA wird echt gerundet, beim Halbieren also aufgerundet.)

Die Karte kann auch verwendet werden, um die Würfelergebnisse eines Gegners zu verändern (wenn offen gewürfelt wird, was sich beim Einsatz von Schicksalselementen ohnehin empfiehlt). In diesem Fall zählen die Karten aber auch nur mit ihrem halben Wert, bei einzelnen W20-Ergebnissen also mit einem Viertel. (Einem Gegner im Kampf eine glückliche Attacke 'abzukaufen', erfordert also mindestens eine Karte vom Wert 2.)

Die verwendete Karte sollte sich natürlich auch erzählerisch im Ausgang der Probe wiederfinden. Eine Eis-Karte könnte besonders genaue Überlegungen repräsentieren, eine Feuer-Karte eine besonders mutige Herangehensweise usw.

Beim Verändern von Probenergebnissen haben weder Spieler noch Spielleiter ein Vetorecht. Wenn in einem Duell Held gegen Meisterperson beide Seiten Wertungskarten ausspielen, zählt einfach das bessere Gesamtergebnis. (Und der Meister muss natürlich den von ihm gewählten/niedergeschriebenen Wert der Meisterperson beibehalten.)

Verändern des Handlungsablaufs

Die zweite Art, eine zu Schicksalszwecken eingesetzte Karte zu nutzen, verwendet keine Zahlen und Werte, sondern bezieht sich gänzlich auf die Bedeutungen der Karte. Dadurch, dass ein Spieler (oder Spielleiter) die Karte einsetzt, gibt er seiner Handlung oder einer Aktion der Umwelt eine übergeordnete Bedeutung mit und greift so 'in das Schicksal ein'.

Das klingt nun etwas theoretisch, aber im Endeffekt bedeutet es, dass der Spieler eine neue, meist kleine Szene erzeugt, an seinem Helden eine einmalig wirkende Besonderheit entdeckt oder einer Meisterperson eine bestimmte Handlung vorschreibt.

Die 'kleine Szene' des ersten Beispiels könnte sein, dass der Held verletzt in einer Hütte liegt und am Wundfieber dahinsiecht. Keiner der Kameraden ist in der Lage, ihm zu helfen, aber ein junger Medicus auf Wanderschaft (ein ausgespielter Knappe des Humus), der dieselbe Schutzhütte aufsucht, mag dazu durchaus in der Lage sein.

Im zweiten Fall kann es bedeuten, dass ein eigentlich eher behäbiger Held eine Luft-6 (mit der Hauptbedeutung Geschwindigkeit) einsetzt, um den unerbittlich nahenden Verfolgern schließlich doch zu entkommen.

Das dritte Beispiel wäre ein ausgespielter Bettler (in der Bedeutung Gnade), um einen siegreichen Gegner dazu zu bringen, den Helden zu verschonen. Da der Bettler aber auch für Versehrtheit steht, könnte das ein gewagtes Spiel sein ...

Der Spielleiter kann natürlich mit seinen Karten ebenfalls Szenen generieren; er sollte nur nicht in die Entscheidungen der Spieler eingreifen (also auf die dritte Variante verzichten).

Eine solche Wunschszene kann von einem Betroffenen (also üblicherweise dem Spielleiter, dessen Meisterfigur etwas aufgezwungen wird) zwar im Rahmen der Deutung Karte *interpretiert*, nicht aber unterbunden werden. Es ist jedoch durchaus möglich, die Szene (oder Handlung der Meisterperson) mit einer eigenen Karte zu *erweitern*.

Im zweiten Beispiel kann eine ausgespielte Entschlossenheit bedeuten, dass die Verfolger zwar kurzfristig abgehängt sind, sich aber auf eine lange Hatz einrichten.

Rettung in letzter Sekunde

Eine weitere Möglichkeit, wie Sie die Karten einsetzen können, um den Handlungsablauf zu beeinflussen, ist es, jedem Helden eine Schicksalskarte zuzuteilen, *die der Spieler aber nicht ansehen darf*. Diese Methode können Sie zusätzlich zur oben genannten 'Schicksalshand' einsetzen oder auch als einzige Methode, die Karten einzubringen.

Wann immer nun eine wirklich 'schicksalshafte' Entscheidung ansteht – also in erster Linie, wenn es um das Leben des Helden geht – und die Würfel bereits gefallen sind, darf der Spieler eine Schicksalsfrage stellen ("Wird Alrik den Sturz vom Turm überleben?" "Können wir noch verhindern, dass der Schurke die Geisel tötet?") und seine Schicksalskarte aufdecken. Wohlgemerkt, er *darf*, er ist nicht dazu gezwungen. Wenn er diese Möglichkeit nutzt, beantwortet die Karte die Schicksalsfrage und es tritt die Wirkung ein, die als übliche Interpretation der Karte genannt ist. Bei dieser Interpretation sollten Sie als Spielleiter natürlich mit der Gruppe und speziell dem betroffenen Helden zusammen eine plausible, befriedigende und wenn möglich positive Deutung finden – aber einige Karten sind so eindeutig negativ besetzt, dass immer ein gewisses Risiko bleibt.

Sie sollten nur eine solche Schicksalskarte pro Held und Abenteuer zulassen. Wenn der Held die kritische Situation überlebt, hat er also für den Rest des Abenteuers keine Möglichkeit mehr zur Verfügung, um 'unabwendbare' Ereignisse zu beeinflussen. Einzig Helden mit den Vorteilen *Glück* und *Vom Schicksal begünstigt* erhalten eine neue Schicksalskarte. (Aber auch hier sollten Sie es dann bei zwei Karten pro Abenteuer und Held belassen.)

Die Karten als Abenteurgenerator

Die Inrah-Karten enthalten ganz Aventurien: Helden, Monster, Götter, Pathos, Gefühle, Schurken, Katastrophen ... also all das, was auch ein Abenteuer ausmachen könnte. Wieso also nicht die Karten verwenden, um daraus ein Abenteuer zu basteln?

Sonderlich weit von einer Zukunftsdeutung ist die Erstellung eines Abenteuers auch nicht: Es gibt eine Startbedingung und von dort aus verschiedene Positionen, die unterschiedlich gewertet bzw. mit Themen gefüllt (anstatt gedeutet) werden. Wenn Sie also ein kurzes Abenteuer improvisieren wollen (für längere Abenteuer sollten Sie etwas mehr an Planung hineinstecken, da dieser kleine Baukasten eigentlich nur lineare Szenarien produziert), können Sie sich von den Karten und ihrer Deutung leiten lassen.

Einige Punkte sind in jedem Abenteuer vorhanden und damit gibt es grundsätzlich folgende Arten von Positionen:

 **Aufhänger:** Der Punkt, wie die Helden ins Abenteuer kommen. Was kann sie dazu treiben, das Abenteuer zu unternehmen? Wer vermittelt ihnen den Auftrag? Sind sie vielleicht durch die Situation ohnehin bereits gefordert und das Abenteuer ist unumgänglich? Wo beginnt das Abenteuer? Diese Position wird nur einmal besetzt, sollte aber jeweils eine Karte für den Ort, die Motivation und den Auftraggeber beinhalten, um daraus eine passende Anfangsszene zu generieren. Die Karte für die Motivation ist besonders wichtig – hier müssen Sie unter Umständen improvisieren, damit Sie die Töne anspielen können, auf die Ihre Spieler üblicherweise reagieren. Sollte sich die Karte für den Auftraggeber partout nicht als Person deuten lassen, ist es wohl tatsächlich eine Situation, in der sich die Helden befinden. In diesem Fall muss an Position 2 auf jeden Fall eine *Information* gespielt werden.

 **Gegner:** Auch wenn die Spieler und ihre Helden es vielleicht erst spät im Abenteuer herausfinden, Sie als Spielleiter sollten von vornherein wissen, wer die Opposition der Helden darstellt. Diese Karte stellt auch gleichzeitig die Motivation des Gegners dar. Diese Karte sollten Sie, wenn irgend möglich, als Person deuten – es ist meist einsichtiger und auch befriedigender, gegen eine Person zu kämpfen/ihre Pläne zu vereiteln, als gegen anonyme Umstände anzukämpfen.

 **Information:** Wie finden die Helden heraus, was als nächstes zu tun ist – und was ist als nächstes zu tun? Am besten wird auch ein

Punkt Information aus zwei Karten aufgebaut, die die beiden vorigen Fragen beantworten, wobei die erste Frage natürlich auch mit einer Personenkarte (einem 'Informanten') beantwortet werden kann. Eine solche Position kann und sollte natürlich mehrfach vorkommen, in einem einfach aufgebauten Abenteuer vielleicht dreimal hintereinander, jeweils gefolgt von der Position Hindernis. Informationen, die sich aus Feuer-, Luft- oder Wasser-Karten oder aus ungeradzahligen Großen Arkana ergeben, können Verzweigungen darstellen, also in verschiedene Richtungen führen (wenn Sie dies so wollen).

🌀 **Hindernis:** Was steht den Helden im Wege, um ihre Etappenziele zu erreichen oder zur nächsten Informationsszene zu gelangen? Ist es ein Scherge des Gegners (eine Hofkarte), ein hindernder Umstand (wie ein Schneesturm, ein erzwungener Umweg, mangelnde Vorräte; eine elementare Zahlenkarte), ein herrenloses Monster (darunter fallen auch Angriffe von Räubern und Barbaren oder gar der Obrigkeit; Große Arkana)? Jede dieser drei Arten von Hindernissen sollte weiter ausgedeutet werden:

🌀 **Scherge:** Je nach Wert der Hofkarte sollten Sie die Fähigkeiten des Schergen bestimmen; ist die Karte ein Fürst, steht dies für den Gegner selbst. In diesem Fall ist diese Hindernis-Szene entweder die Schlussszene oder (wenn sie als erstes Hindernis gezogen wird) eine erste Demonstration der Fähigkeiten des Gegners. Ziehen Sie auf jeden Fall je eine weitere Karte für die Talente, die Kampffertigkeiten und die übernatürlichen Möglichkeiten des Gegners (je nach Wert der erklärenden Karte).

🌀 **Umstand:** Hier ergibt sich die Art des Hindernisses aus dem gezogenen Element; die Schwierigkeit können Sie entweder aus dem Wert der Karte entnehmen oder die typische Deutung der Karte verwenden. Erz-Karten können auch als mögliche Dungeons gedeutet werden, wobei der Wert der Karte dann die Komplexität der Anlage angibt. (Bei einer Erz-7 werden Sie nicht umhin kommen, einen solchen Keller genauer auszuarbeiten ...) Allgemein können Sie die Siebener auch als die 'finale Entscheidung' des Abenteuers deuten und den Gegner als Teil des Hindernisses auftauchen lassen.

🌀 **Monster:** Wenn Sie sich nicht von der Deutung der Karte inspirieren lassen wollen, verwenden Sie die elementare Zuordnung der Großen Arkana. 'Kraft'-Karten deuten dabei immer auf übernatürliche Fähigkeiten des Monsters hin, und auch hier könnten Erz-Karten für unterirdische Verstecke oder Höhlenbewohner stehen. Ein 'herrenloses Monster' sollte nicht der Endpunkt des Abenteuers sein.

Wenn Sie *Aufhänger* und *Gegner* des Abenteurers im Vorhinein bestimmt haben, können Sie die Schritte *Information-Hindernis* (oder *Hindernis-Information*) nach Belieben wiederholen oder die oben genannten Stopp-Bedingungen verwenden. Vor allem können Sie – vorausgesetzt, Sie haben sich schon etwas näher mit den Karten und ihrer Deutung befasst – diese Schritte am Spieltisch, während des laufenden Abenteurers, bestimmen und sofort ausspielen. (Eine **Zoo-Botanica Aventurica** und der Band **Katakomben und Kavernen** sind für Kreaturen-Begegnungen oder die Ausgestaltung von Dungeons natürlich immer hilfreich.)

Nach dem Finale können Sie noch eine Karte für den **Epilog** spielen, um zu sehen, ob sich etwas Besonderes im 'Abspann' tut, ob vielleicht besondere Schätze zu erbeuten sind oder sich ein Aufhänger für ein Folgeabenteuer ergibt.ü

Für das Beispiel (siehe Abb. auf Seite 200) haben wir folgende Karten gezogen: Um das Abenteuer in Gang zu bringen, benötigen wir die drei Teile des Aufhängers: Motivation, Ort und Auftraggeber. Und es ist natürlich gut, jetzt schon den Gegner zu kennen.

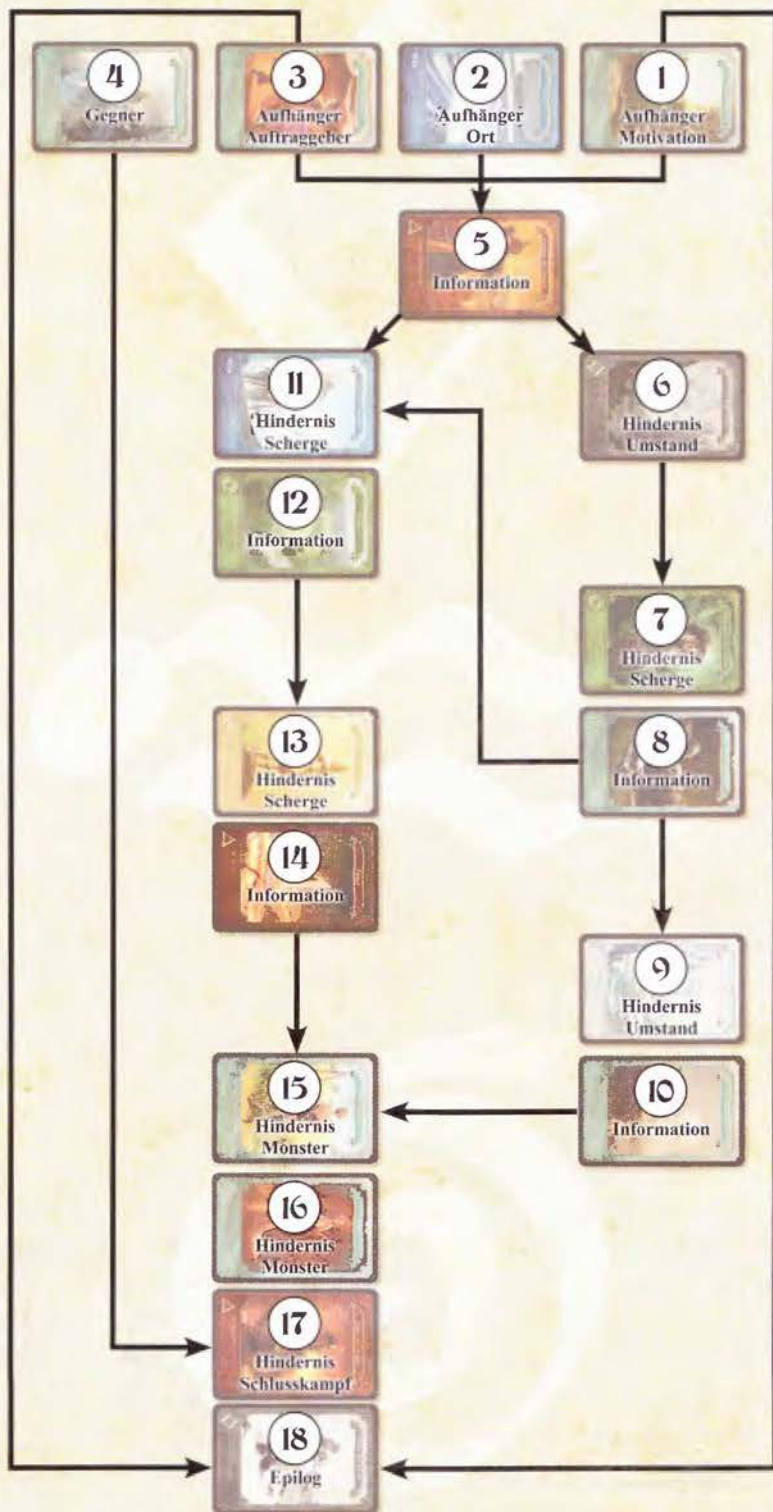
Für die Motivation ziehen wir *Wandlung* (1) – dass sich ein Abenteuer um Tränke und Elixiere dreht, vielleicht gar um eine lebensverlängernde Tinktur, könnte viele Spieler und Helden motivieren. Der Zweit aspekt des Wissens ist wenig innovativ, und Amazeroth-Paktierer bei einer eventuellen Umkehr der Karte sollen es auch nicht sein ("schon wieder").

Als Ort zeigt sich das *As des Wassers* (2) – stetige Verwandlung und auch Alchimie passen gut, kombiniert mit Wasser wäre eine Hafenstadt mit einer Magierakademie, die sich mit Verwandlung befasst, also Festum oder Khunchom. Auf einem Schiff ginge auch, aber die Helden auf die Sulman al-Nassori zu bringen, wäre ein Abenteuer für sich ...

Als Auftraggeber(in) ziehen wir die *Sharisad* (3). Beliebige Künstler, die sich ihre Meriten mit harter Arbeit verdienen, wären natürlich überall möglich, aber hier kann man der Intuition folgen und die Karte als das nehmen, was sie ist – als Sharisad. Damit ist auch Khunchom als Ort eigentlich festgelegt.

Die *Festung* als Gegner (4) zu deuten, ist etwas schwieriger, und wir entscheiden uns hier für die Deutung als 'umgedrehte' Person: ein Verbrecher auf der Flucht, vermutlich ein Hochstapler.

Maske Abenteuerstruktur 1



Damit haben wir den Aufhänger des Abenteuers beisammen: "Die Helden werden in Khunchom von einer Sharisad angesprochen, die ihre verschwundene Lehrerin sucht. Nach ein wenig Herumdrucken kann sie erzählen, dass ihre schon betagte Meisterin auf der Suche nach einem Elixier war, das ihr Gelenkigkeit und gutes Aussehen auch in ihrem fortgeschrittenen Alter geben sollte. 'Vielleicht hat sie sich auf eine Suche begeben, aber dann hätte sie mir doch etwas mitgeteilt ...'"

In Khunchom zum Thema Elixiere zu suchen, heißt, die Drachenei-Akademie aufzusuchen. Für die dortige Information wird die *Knappe des Feuers* gezogen (5), die entweder eine Person auf dem Weg zur Erleuchtung oder junge Revoluzzer bezeichnen kann. Wir entscheiden uns dafür, beide Deutungen anzubieten (Feuer-Karte) und ziehen die beiden möglichen Deutungen: Nein, in der Akademie gibt es kein Elixier der ewigen Jugend. Aber vor einiger Zeit ist ein Eremit dagewesen, der von einer solchen Substanz geredet habe, die aus einem alten Echsentempel ein wenig flussaufwärts stamme (der Hinweis auf die Erz-Drei). Und natürlich behaupten immer wieder Scharlatane, die Wissenschaft der Alchimie vollständig revolutioniert zu haben. Erst letzten habe man einen jungen Kerl mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt und ihm bei Todesstrafe verboten, Khunchom je wieder zu betreten. So erfolgreich wie der war, habe er aber bestimmt Helfershelfer gehabt. War nicht von hier, da müsse man zuerst wohl mal am Hafen nachfragen (der Hinweis auf den Ritter des Wassers).

Wenn wir dem Hinweis auf den alten Echsentempel folgen und die *Erz-Drei* (6) klassisch deuten, haben wir es hier mit einem Bauwerk voller Fallen zu tun. Ein solcher Dungeon erfordert ein wenig mehr Ausarbeitung, muss aber nicht wirklich detailliert sein, denn wir haben einen 'gewöhnlichen' Schergen als nächste Karte auf diesem Weg gezogen; der Echsentempel ist also keine Endstation.

Der Scherge (oder die Schergin) ist als *Weissagerin des Humus* (7) entweder ein Botaniker und Alchimist in Diensten des Gegners oder gar eine Verwandlungsmagierin, die ebenfalls dem Gerücht um den Echsentempel gefolgt ist, um die Geheimnisse für ihren Herren zu ergründen. (die Deutungen als Druide oder Elf sind in Mhanadistan eher unpassend). Da eine Weissagerin schon eine recht hochwertige Karte ist, sollte sie die Helden kompetent mittels Zauberei und Alchimie bekämpfen, und ein oder zwei Sub-Scherger dabei haben; in diesem Fall würden sich tierische Begleiter wie Kampfhunde anbieten.

Die mit dem Schergen verbundene Information ist jedoch *Vergeblichkeit* (8). Da es sich um eine ungeradzahlige Karte der Großen Arkana handelt, sind hier zwei Deutungen möglich. Die eine ist, dass die Magierin Dokumente bei sich trägt, die – zusammen mit den bereits von den Helden gewonnenen Erkenntnissen in der Anlage – darauf hindeuten, dass der Weg zum Tempel wohl eine komplette Sackgasse ist. Dies führt die Helden zurück auf die andere Deutung der Knap-pin des Feuers, also ein “zurück auf Start”.

Die andere Deutung besagt, dass es bei einer bestimmten Sternkonstellation eine geringe Möglichkeit gibt, dass Untote einen Hinweis geben können (der Verweis auf die *Eis-Zwei*; “dünnes Eis” und “Nebel” sind eher untypisch für die Tulamidenlande). Diese Sternkonstellation ist natürlich genau jetzt (9) – deswegen hat die Magierin den Tempel aufgesucht, und pünktlich zur Nacht beginnen im Tempel die Echsenmumien ein unheiliges Leben. Sind sie besiegt, kann man an ihren Grabbeigaben jedoch erkennen, dass sie ‘nicht von hier’ stammen – von Maraskan, um genau zu sein, also wohl aus der Zeit der echsischen Auswanderung (Information: *Die Karawane* (10)).

Wir haben jetzt einen Hinweis auf Maraskan, wollen die Helden aber nicht auf die besetzte Insel schicken, sondern das Abenteuer einigermaßen lokal halten. Was ist aber typischer für Maraskan als Meuchler und verrückte Philosophen? Maraskan-Taranteln! Ein Monster also, ein gefährliches noch dazu, vielleicht geeignet für einen Endkampf. Da wir keine zwei komplett unabhängigen Stränge des Abenteuers aufbauen wollen, schauen wir einmal, ob es im anderen Strang eine passende Möglichkeit gibt, dieses Monster einzubauen.

Der verzweigte Hinweis 5 hatte auch die Möglichkeit eines *Ritters des Wassers* geboten, den wir hier als Schergen platziert haben (11): ein erfahrener Seesöldner, der für unseren Gegner die weltlichen Angelegenheiten erledigt – Dinge besorgen, Personen entsorgen. Wenn ihm auffällt, dass die Helden nach seinem Meister suchen, wird es über kurz oder lang zur Konfrontation kommen (als Ritter stehen ihm ein paar Handlanger wie z.B. Schauerleute zu).

Alle seine Tätigkeiten deuten darauf hin (Information: *Humus-Fünf* (12)), dass er für seinen Auftraggeber Monster aus allen Teilen der Welt zusammengetragen hat – und es lässt sich auch eine ‘Lieferadresse’ herausfinden.

Allerdings ist einer seiner Mitarbeiter bereits auf dem Weg zum Auftraggeber, um diesen zu warnen: der *Knappe der Luft* ist eine typische

Boten-Karte (13). Ihn abzufangen, bevor er den Gegner erreicht, ist Aufgabe der Helden in diesem Abschnitt. Hierbei muss es noch nicht einmal zu einem Kampf kommen; wichtig ist nur, dass die Helden ihm die Information (14) abjagen: Die *Feuer-Vier*, "Gewinn aus Feuer", steht für einen wärmenden Ofen, ein Herdfeuer, vielleicht ein abgelegenes Gasthaus in der Wildnis, in dem sich der Gegner eingenistet hat.

Das nächste Hindernis ist wieder ein Monster (15) – der *Bauer*. Schwierig zu deuten ... sicherlich kein Bauer, der die Helden mit der Mistforke von seinem Land vertreibt. Irgendetwas ortsverbundenes, was seinen Standort verteidigt. So etwas wie eine Maraskan-Tarantel und ihr Eitriger Krötenschemel. Hier könnte es also eine Zusammenführung geben – aber wenn sowohl der Hinweis 'Gasthaus' als auch 'Maraskantrantel' an diese Stelle führen, nähert sich der Endkampf. Die nächste Karte (16) ist aber ein weiteres Monster und kein Scherge, noch dazu die ebenfalls schwer zu deutende *Lust*. Ein Kämpfer, der völlig unter Drogen steht? Ein bösesartiges Pferd? Hier bietet die Umkehr wieder die Lösung, indem wir hier eine Lamijah, ein Vampirwesen aus dem Gefolge Belkelels auswählen. Auch dies sicherlich kein 'Aufwärmmonster'.

Die folgende Karte (17) ist dann aber in der Tat der *Fürst des Feuers*: Hindernis/Scherge, Abschluss der Kette und das Verhalten des Gegners 'Festung' in der finalen Konfrontation. Wir fassen die letzten Karten also zum Endkampf zusammen: Bewacht von einer – oder eventuell mehreren – Maraskan-Taranteln, aus deren Gift er durch bizarre alchemistische Umkehr ein Elixier der ewigen Jugend brauen will, sitzt der von der Lamijah beherrschte / ihr verfallene Alchimist/ Verwandlungsmagier in dem von ihm requirierten Landgasthaus / der Karawanserei, um sein fast fertiges Gebräu an der Sharisad-Meisterin auszuprobieren, die ihm in der Tat in Khunchom auf den Leim gegangen ist. Die Beherrschungsfähigkeiten der Belkelel-Vampirin, die feurige Alchimie des Gegners und ein unkontrolliertes, cholerisches Verhalten der beiden sollten für einen erinnerungswürdigen Endkampf sorgen.

Im Epilog muss dann natürlich noch geklärt werden, wie der Alchimist dem Vampir verfallen ist und wie sie ihm die Idee einpflanzte, mittels Gift ein Verjüngungselixier zu brauen – und festzustellen, dass dies natürlich nicht funktioniert. Die Sharisad ist auf jeden Fall mit ihrer Lehrerin wieder vereint und der *Fürst des Erzes*, der für den Epilog gezogen wird (18), verheißt auf jeden Fall wirklich reiche Beute ...

Ein zweites Beispiel, in ähnlichem Aufbau:

Als Motivation (1) haben wir hier die Arkana-Karte *Erneuerung*, als Ort (2) die *Wasser-Sieben* und als Auftraggeber oder Initiator (3) den *Ritter des Eises*. Gegner (4) ist der *Bettler*.

Erneuerung steht für das Erschaffen oder Wiederherstellen von Kunst und Kunsthandwerk. Es geht also um Artefakte irgendeiner Form – eine Motivation, die den meisten Helden liegen dürfte. Das Abenteuer beginnt auf einer (gefährlichen, unsicheren) Seereise. Da wir den Auftraggeber nicht unbedingt als Kämpfer benötigen, deuten wir den Ritter des Eises hier als einen Kronanwalt und Verbrecherjäger.

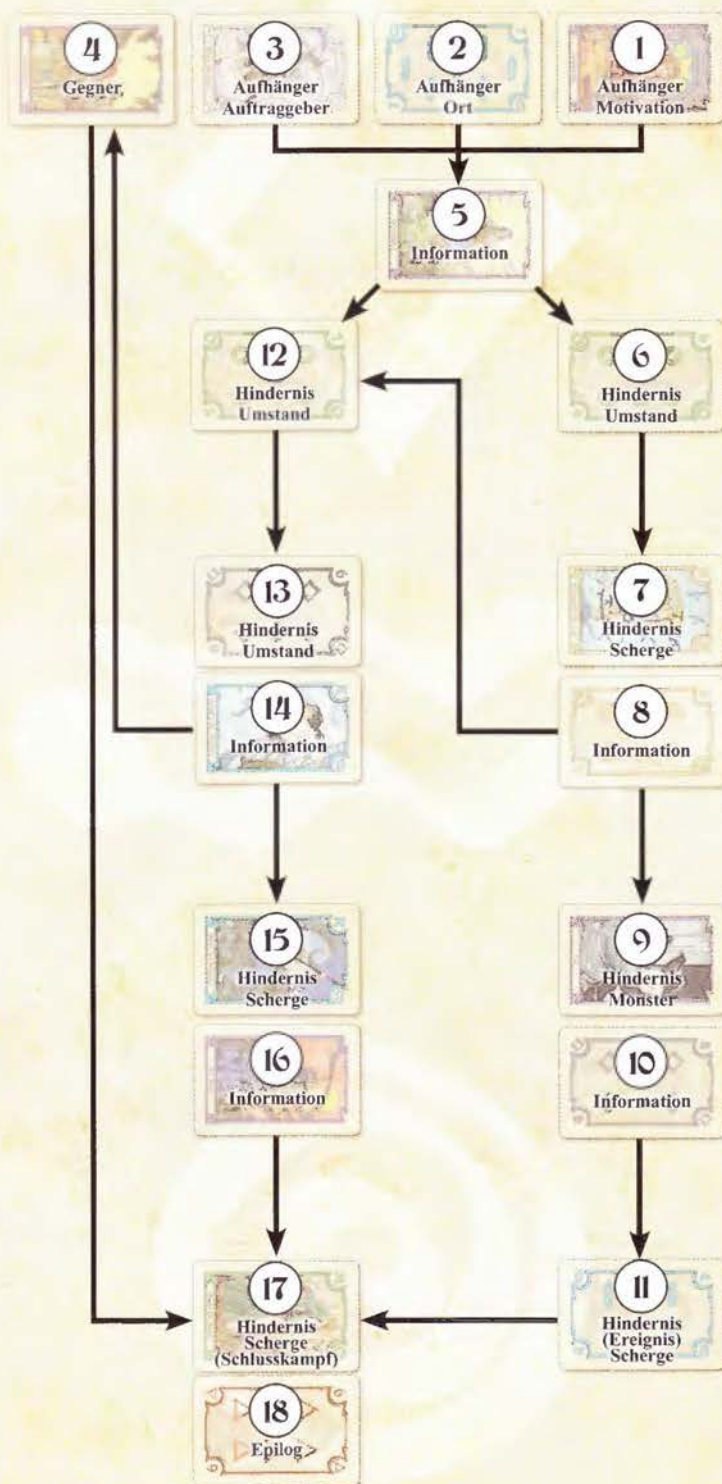
Den Bettler deuten wir wieder umgekehrt: eine Person, die unerkannt (weil unscheinbar) Teil eines kriminellen Netzwerks ist – vielleicht eines albanischen oder liebfeldischen Verbrecherbundes, damit er auch überregional und auf See agieren kann und um ein Spannungsverhältnis zum Auftraggeber bekommen.

Wir setzen also: "Auf der Fahrt von Salza nach Grangor geratet ihr auf Höhe von Nostria in einen schweren Sturm. Das Schiff tanzt wie ein Korken auf den Wellen, Brecher schlagen über die Reling und drohen die Mannschaft über Bord zu spülen, Elidasfeuer tanzt um die Masten, Befehle werden gebrüllt und ihr tut euer Bestes, um euch nicht die Knochen zu brechen. Ein Klopfen an der Tür eurer Kabine. Als ihr öffnet, fällt euch ein lebloser Körper entgegen. Ihr habt den Mann bislang nur kurz bei der Einschiffung gesehen. Nach seinem Namen fragen könnt ihr ihn nicht mehr, denn er ist unzweifelhaft tot. In seiner verkrampften Hand hält er einen geschliffenen Edelstein, der offensichtlich in eine Fassung gehört."

Die erste Information (5) ist *Gerechtigkeit*. Als ungeradzahlige Arkana-Karte gibt sie mehrere 'Ausgänge', was wir bei den Voraussetzungen auch nutzen, um möglichst viele weitere Informationen zu streuen. Die eigentliche Information findet sich bei der Durchsuchung der Leiche: Ein Pergament mit horaskaiserlichem Siegel weist Alrigio Z. als Kronanwalt z.B.V. aus. Eventuell haben die Helden von diesem Verbrecherjäger schon einmal gehört. Bei dem Edelstein könnte es sich also um ein Beweisstück handeln.

Bedauerlicherweise stehen momentan andere Probleme an, denn das Schiff ist abseits aller Ansiedlungen an die Küste des Seenlands gespült worden – sogar ein Stück landeinwärts, so dass die Helden nun im Sumpf festsitzen und sich um ihr Überleben und das anderer Passagiere kümmern müssen (*Humus-Sechs* (6)).

Maske Abenteuerstruktur 2



Unter den gestrandeten Passagieren ist aber auch ein Scherge (7), in diesem Fall repräsentiert durch eine *Weissagerin der Luft*: Jemand berichtet der Gegenseite, dass die Helden im Besitz des Edelsteins sind und bekommt im Gegenzug Unterstützung versprochen. Jetzt hilft nur noch schnelles Handeln, vorzugsweise eine Flucht in Richtung Horasreich ((8), die *Luft-Sechs* steht für Geschwindigkeit). Eine andere Möglichkeit, den Hinweis auf die Geschwindigkeit zu deuten, wäre es, jetzt auf den zweiten Pfad zu verweisen und "so schnell wie möglich Gerechtigkeit walten zu lassen" (zurück auf die (12) und den zweiten Pfad).

Als Hindernis bei der schnellen Flucht erweist sich ein Monster (9): der *Tod*, vorzugsweise umgekehrt als Untote gedeutet; in diesem Fall wohl Opfer des Sumpfs. Glücklicherweise behindern sie sowohl Helden wie Verfolger. An einem der umgekommenen Verfolger können die Helden erkennen, dass der Gegner wohl über genügend finanzielle Mittel verfügt, um Schergen anzuheuern (10; die *Erz-Vier* steht für Reichtum). Dabei handelt es sich um albanische Dublonen ...

Wenn die Helden aber schnell genug wieder die Küste erreichen, kann ein Fischerboot (11, *Wasser-Vier*, hier nicht als Hindernis, sondern einfach als 'Ereignis' gedeutet) sie nach Grangor bringen.

Wenn sich die Helden nicht von den 'anderen Problemen' abhalten lassen, können sie die Gerechtigkeit natürlich auch so deuten, dass sie nicht auf den Kronanwalt verweist, sondern das Schaffen von Gerechtigkeit in ihre Hände legt – sie müssen also den Mord aufklären und ermitteln, was es mit dem Edelstein auf sich hat.

Erstes Hindernis (12) dabei sind Monstren (die *Humus-Fünf*) – im Sumpf bieten sich Morfus an, die z.B. einen Teil der möglichen Zeugen vergiften und delirierend aufs Krankenbett schicken. Informationen sind von ihnen nicht zu erwarten.

Ein weiteres Hindernis (13) sind Trägheit und Unbeweglichkeit (*Erz-Sechs*), vor allem der verbliebenen Autoritäten. Immerhin lässt sich ihnen ein Hinweis (14) auf einen potentiell verdächtigen Matrosen (*Knappin des Wassers*) entlocken. Dieser jedoch flieht und lässt seine Flucht durch einen weiteren Kumpanen decken (15; *Ritter des Wassers* als Seesöldner). Wird dieser überwunden, kann er den Helden die Information (16) geben, dass der Gegner wohl in die *Stadt* (nach Grangor) geflüchtet ist, um dort auf die Helden zu warten und ihnen am Hafen den Edelstein abzunehmen. Bei dem Stein handelt es sich angeblich um einen Stein aus der Herzogskrone, mit dem Herzog

Cusimo erpresst werden soll. Alrigio Z. hatte dem Gegner den Stein bereits abgejagt; die Organisation setzt aber alles daran, das Unternehmen doch noch gelingen zu lassen.

In Grangor angelangt, ziehen wir einen weiteren Schergen – und da wir keine weitere Verfolgungsjagd durch die Kanäle von Grangor inszenieren wollen, setzen wir diesen Schergen, den *Magier des Humus*, als das Verhalten des Endgegners (17): In umgekehrter Deutung steht die Karte für Lykanthropen, und der Gegner könnte sich von seinen Auftraggebern erhoffen, von der Krankheit geheilt zu werden. Wenn es den Helden gelingt, ihn so in die Enge zu treiben, dass er sich verwandelt, werden seine Spießgesellen von ihm ablassen und sein Plan ist gescheitert.

Nachforschungen nach dem Kampf auf den Docks (18) werfen Licht auf die Ereignisse (*Feuer-Sechs*) und zeigen eine alananische Verschwörung gegen den Herzog. Die Helden können für ihre Taten beim Herzogenhaus einigen Ruhm gewinnen – und Herzog Cusimo ist auch nicht für seine Knauserigkeit bekannt.

