



ARCTIC OCEAN

AR



**ERFORSCH UNENTDECKTE WELTEN,  
LÜFTE VERGESSENE GEHEIMNISSE  
UND FINDE URALTE SCHÄTZE!**

ATLANTIC  
AMERICA

OCEAN



## Autor und Gestaltung

Die Idee, Konzeptionierung und Ausarbeitung dieses Regelwerkes waren Arbeiten von Nic Kraneis.

Veröffentlicht wird das Regelwerk von der  
Kraneis, Novaki, Schmid, Winter & Witting  
**Mycelium Worlds GbR**



**MYCELIUM-  
WORLDS.COM**

## Widmung

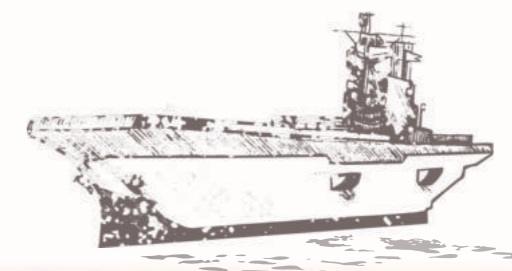
Dieses Regelwerk ist eine Hommage an den bekannten und genialen Autor Jules Verne. Vor allem seine Werke „**Die Reise zum Mittelpunkt der Erde**“, „**20.000 Meilen unter dem Meer**“ und „**Die Stadt unter der Erde**“ haben mich über Jahre hinweg begleitet und mir oft neue Perspektiven eröffnet.

Jule Verne war ein Autor, aber auch ein Visionär. Seine Geschichten sind mitreißend und regen stets zum Denken an.

Ich hoffe, dass mein kleines Regelwerk Menschen inspiriert und ihnen eine wunderschöne und spannende Zeit ermöglicht.

- Nic Kraneis

<b>Vorwort</b>	<b>S. 1</b>
<b>Regelwerk</b>	<b>S. 3</b>
<b>Attribute</b>	<b>S. 3</b>
<b>Fertigkeits-Proben</b>	<b>S. 3</b>
<b>Vereinfachen und erschweren</b>	<b>S. 3</b>
<b>Lebenspunkte</b>	<b>S. 4</b>
<b>Blutung und Vergiftung</b>	<b>S. 4</b>
<b>Stabilitätspunkte</b>	<b>S. 4</b>
<b>Magische Erkenntnis</b>	<b>S. 4</b>
<b>Glück</b>	<b>S. 4</b>
<b>Tatendrang</b>	<b>S. 5</b>
<b>Kampf</b>	<b>S. 5</b>
<b>Vorteil</b>	<b>S. 5</b>
<b>Heilen</b>	<b>S. 5</b>
<b>Berufe</b>	<b>S. 5</b>
<b>Lebenslage</b>	<b>S. 6</b>
<b>Schwäche</b>	<b>S. 6</b>
<b>NSC &amp; Gegner</b>	<b>S. 6</b>
<b>Berufe</b>	<b>S. 7</b>
<b>Der Charakterbogen</b>	<b>S. 9</b>
<b>Waffen</b>	<b>S. 11</b>
<b>Fertigkeiten</b>	<b>S. 12</b>





## Vorwort

**H**allo Abenteurer! Ich freue mich, dass Du den Weg zu meinem Regelwerk gefunden hast und ich freue mich darauf, Dir und Deinen Freunden eine schöne Zeit zu bescheren. Stunden und Tage auf der Suche nach unentdeckten Welten, vergessenen Geheimnissen und uralten Schätzen. Das *EXPEDITIONS* Regelwerk gibt Dir die Möglichkeit, all das zu ergründen.

### Die Idee

Ich spiele jetzt schon ein paar Jahre Pen and Paper mit meinen Freundesgruppen und wir haben schon ein viele verschiedene Settings gespielt. Vom klassischen Fantasy Genre, bis hin zu Schauplätzen realer Zeiten. Bei letzterem aber, stieß ich als Spielleiter öfter auf ein Problem. Die bekannten Regelwerke ließen keine Charakterentwicklung über ein Setting hinaus zu. Wollte z. B. ein Fischer nach einem Abenteuer in die Wüste fahren, würde der Charakter aufgrund seiner Fertigkeiten unnütz. Ich habe mich also entschlossen genau diese Lücke zu schließen. *EXPEDITIONS* erlaubt es, durch den Verzicht auf Fertigkeiten, Charaktere in verschiedenen Umgebungen mit noch verschiedenere Aufgaben zu konfrontieren. Der Charakter selbst wird keineswegs unnütz und soll sich sogar weiterentwickeln können. Wie genau das funktioniert, erfährst Du im Regelteil (S. 3).

*EXPEDITIONS* ist als kleines Zusatzregelwerk für mich und meine Gruppe gestartet. Stück für Stück entwickelte ich die Idee immer weiter und nun ist es tatsächlich mein eigenes kleines Regelwerk.

### Was ist *EXPEDITIONS*?

Was also wollte ich mit diesem Regelwerk erreichen und für wen eignet es sich? *EXPEDITIONS* bleibt seinem Ursprung treu. Es ist ein Kurzregelwerk. Einen Charakter kann man in unter 20 Minuten erstellen und Regeln für Proben und Kämpfe halten sich in Grenzen. Wer vor hat, ein Abenteuer im Zeitraum zwischen den 1880er und 1930er Jahren zu spielen, ist hier gut aufgehoben. Egal ob an Land, zur See, in der Luft oder alles drei; *EXPEDITIONS* macht es möglich.

Da es sich hier um ein kurzes Regelwerk handelt, sind die Regeln nicht wirklich komplex und es wird dem Spielleiter viel Freiraum in Interpretation und Spielführung zugestanden. Generell empfehle ich beim spielen viel Rollenspiel und wenn es der Situation besser tut, können natürlich auch Regeln geändert oder ignoriert werden. Letztendlich sollen alle mit *EXPEDITIONS* Spaß haben.

### Das Rechtliche

Das geschriebene Regelwerk sowie die verwendeten Grafiken stammen von Nic Kraneis und alle Urheberrechte sind geschützt. Andere Grafiken, deren Schöpfer ich nicht bin, darf ich benutzen. Das Regelwerk darf, genau wie die Charakterbögen und alle von mir in diesem Zusammenhang bereitgestellten Materialien heruntergeladen und nicht-kommerziell verbreitet werden. Dass ohne meine schriftliche Erlaubnis Grafiken oder Textstellen herausgenommen und für private oder kommerzielle Zwecke genutzt werden, ist dagegen nicht gestattet.

### Feedback und Hilfe

Wir möchten *EXPEDITIONS* immer weiter entwickeln und würden uns über Feedback sehr freuen! Für Ideen und Kritik sind wir immer offen. Auch wenn Du uns unentgeltlich helfen möchtest das Regelwerk zu übersetzen, melde Dich gerne!

Du erreichst uns bei jeglichen Anliegen per E-Mail unter [info@mycelium-worlds.com](mailto:info@mycelium-worlds.com).

Besuch auch gerne unsere Webseite [mycelium-worlds.com](http://mycelium-worlds.com).

### Disclaimer

Zuletzt noch ein paar Worte über den geschriebenen Text und das Setting.

Zugunsten der Lesbarkeit ist das Regelwerk im generischen Maskulinum geschrieben. Allerdings möchte ich herausheben, dass jede und jeder dazu eingeladen ist dieses Regelwerk mit Spaß zu spielen.

Das Setting des Regelwerks ist am Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts angesiedelt. Es ist eine Zeit der Entdeckung, der Abenteuer, aber auch der Grausamkeit. Auch wenn es nur ein Spiel ist, sollte sich die Gruppe absprechen, in wie weit Themen des Nationalsozialismus, Krieg und Rassismus für die Teilnehmenden okay sind.

Natürlich kann *EXPEDITIONS* auch ganz einfach in anderen Zeiten gespielt werden.

### Was brauchst Du zum spielen?

Um nach den Regeln spielen zu können, braucht jeder Spieler einen Charakterbogen, einen radierbaren Stift und den 2-Seitigen **Charakterbogen**. Die Gruppe benötigt insgesamt mindestens eine Ausgabe des Regelwerks um schnell nachschlagen zu können.

Zum Würfeln nutzt man einen 20-seitigen Würfel. Den brauchst Du hauptsächlich für

Deine Fertigkeiten. Dann brauchst Du noch einen normalen W6-Würfel, wie man ihn aus vielen Brettspielen kennt. Damit wird hauptsächlich der Schaden bestimmt.

### Auf ins Abenteuer!

Nach diesem Vorwort wünsche ich Dir und Euch viele Stunden Spaß mit meinem kleinen Regelwerk!

Weiter geht es auf der nächsten Seite...







## Regelwerk

Charaktere werden in diesem Regelwerk auch Abenteurer genannt. Sie erforschen, rätseln und kämpfen um ihre Abenteuer zu bestehen! Der nachfolgende Teil stellt Dir die Bestandteile Deines Charakters vor und zeigt Dir, wie Du ein Abenteuer meistern kannst.

### Attribute

Das Herzstück Deines Charakters sind seine Attribute. Sie stellen seine intellektuellen und körperlichen Kompetenzen dar.

Die Attribute sind:

- Stärke (**ST**)
- Geschicklichkeit (**GE**)
- Intelligenz (**IN**)
- Bildung (**BI**)
- Charisma (**CH**)
- Konstitution (**KO**)

Jedem Attribut wird ein Wert zugeteilt, um die Stärken und Schwächen des Abenteurers zu ermitteln. Diese Werte sind gleichzeitig eine Erfolgchance für Proben (Siehe S. 2).

Die Werte der Attribute **KO**, **ST**, **GE**, **IN**, **BI** und **CH** können durch unterschiedliche Möglichkeiten bestimmt werden. Für *Pen and Paper*-Einsteiger empfiehlt es sich, diese vorgegebenen Werte zu verteilen: 8, 9, 10, 12, 14 und 15. Erfahrene Gruppen können die einzelnen Attribute auch mit einem **W20** erwürfeln. Diese Methode ist sehr Glück basiert und kann anspruchsvollere Charaktere ergeben. Wer vollständige Freiheit haben möchte, kann insgesamt 68 Punkte frei verteilen. Die Gruppe sollte sich mit dem Spielleiter (**SL**) abstimmen, welche Methode bevorzugt wird.

- Regelwerk -

### Fertigkeits-Proben

Proben dienen dazu, Aufgaben und Fertigkeiten messbar zu machen und zu prüfen, ob ein Abenteurer diese besteht oder nicht. Weil Fertigkeiten aber unterschiedliche Kompetenzen erfordern, bestehen diese aus drei, oft unterschiedlichen Attributen (siehe S.12).

Um eine *Fertigkeits-Probe* zu machen, muss der Spieler dreimal würfeln. Einmal für jedes vorgegebene Attribut. Die Probe gilt als bestanden, wenn dem Spieler mindestens zwei der drei Würfe gelingen. Sonst ist die Probe gescheitert und die Fertigkeit kann nicht oder nur mangelhaft ausgeführt werden.

Ein Wurf gilt als gelungen, wenn man den Wert des Attributs genau trifft oder unterschreitet. Würfelt man eine 20, gilt dieser Wurf immer als misslungen. In jedem Fall müssen alle drei Würfe ausgewürfelt werden, da die *Fertigkeits-Probe* oft noch mit Vorteil bestanden werden (3/3) oder mit Nachteil scheitern (0/3) könnte. In diesen Fällen sollte der **SL** sehr positive oder sehr negative Konsequenzen vollstrecken.

Gelungene Würfe	Die Probe ist...	Die Fertigkeit wird...
3/3	Mit Vorteil bestanden	optimal ausgeführt
2/3	bestanden	erfolgreich ausgeführt
1/3	gescheitert	nicht oder nur mangelhaft ausgeführt
0/3	Mit Nachteil gescheitert	desaströs verhauen

Bei einer *einmaligen Probe* wird nur der verlangte Wert gewürfelt, einmal. Dabei kann der Charakter nur bestehen oder scheitern.

### Vereinfachen und Erschweren

Der Spielleiter kann *Fertigkeits-Proben* erschweren oder vereinfachen. Wird eine Probe erschwert, müssen alle Würfe (also

- Regelwerk -

3/3) gelingen, damit sie als bestanden gilt. Die Fertigkeit kann dann nicht mehr exzellent bestanden werden. Wird eine Probe hingegen erleichtert, muss nur ein Wurf (also 1/3) gelingen.

### Lebenspunkte

Lebenspunkte (**LP**) veranschaulichen den physischen Zustand eines Charakters. Wird der Abenteurer verletzt, verliert er **LP**. Fallen die **LP** auf 0, wird der Charakter bewusstlos und kann so lange nicht mehr aktiv am Spiel teilhaben, bis seine **LP** auf min. 5 geheilt werden (siehe S. 5). Ebenso wird der Abenteurer bewusstlos, wenn er min. 16 **LP** auf einmal verliert (z.B. durch einen Angriff). Hat der Abenteurer 0 **LP** und erhält ein weiteres Mal Schaden (oder ist bewusstlos und fällt dadurch auf 0 **LP**), stirbt er und verlässt unwiderruflich das Spiel (es sei denn, es wurde etwas anderes vereinbart).

Die maximalen Lebenspunkte werden errechnet. Auf standardmäßig 10 **LP** wird der **KO** Wert des Charakters addiert.

### Blutung und Vergiftung

Wenn der Abenteurer mehr als 5 **LP** auf einmal verliert oder vergiftet wird, erleidet er Schaden pro versuchter *Fertigkeits-Probe*. Für jeden Versuch eine Fertigkeit auszuführen, verliert der Abenteurer 1 **LP**. Dabei ist es unerheblich, ob die Probe bestanden wird oder nicht. Für *einmalige Proben* gilt das nicht.

Blutung und Vergiftung können geheilt werden (siehe S. 5).

### Stabilitätspunkte

Die Stabilitätspunkte (**SP**) definieren den mentalen Zustand Deines Charakters. Nicht jeder verkraftet abstoßende Anblicke oder übernatürliche Phänomene ohne Zweifel an der eigenen Psyche. Der **SL** entscheidet, wann Charaktere **SP** verlieren. Der Betrag

wird entweder durch Würfel (z.B. 1W6 würfeln) oder durch den **SL** bestimmt. Wenn das passiert, müssen alle betroffenen Spieler einen Rettungswurf auf ihren **IN** Wert würfeln. Das ist eine *einmalige Probe*. Ist der Rettungswurf bestanden, verlieren die betroffenen Abenteurer keine **SP**.

Fallen die **SP** auf 0, verliert der Charakter unumkehrbar seinen Verstand und scheidet, wie beim Tod, aus dem Spiel aus. Die **SP** können sich regenerieren. Wann das passiert (z.B. nach genügend Schlaf, einem Zeitsprung oder einem Krankenhausaufenthalt), entscheidet der **SL**.

Jeder Charakter startet mit 20 von maximal 20 **SP**.

### Magische Erkenntnis

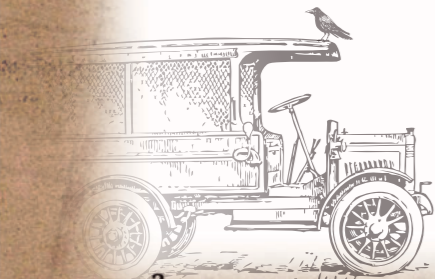
Grundsätzlich startet jeder Charakter mit einer magischen Erkenntnis (**ME**) von 0. Wenn die Geschichte den Abenteurer mit magischen Gegenständen oder übernatürlichen Ereignissen konfrontiert, lernt der Charakter Magisches zu erkennen. Wann und um wie viel der **ME** Wert steigt, entscheidet der **SL**. Eine Kampagne ohne magisches Zutun ist natürlich genauso möglich.

Möchte ein Abenteurer Magisches erkennen oder magische Gegenstände nutzen, muss er eine *einmalige Probe* auf seinen **ME** Wert werfen.

### Glück

Dieser Wert beschreibt die Fortune Deines Charakters. Geschehen Ereignisse, auf die die Spieler keinen Einfluss haben, kann der **SL** den oder die betroffenen Spieler bitten, eine *einmalige Probe* auf Glück zu machen.

Das Glück (**GL**) wird bei der Charaktererstellung bestimmt. Dazu werden drei **W6**-Würfel addiert.





## Tatendrang

Wenn Dein Abenteurer Tatendrang (**TD**) hat, kannst du gescheiterte Proben wiederholen. Dann verlierst du den Tatendrang. Mehr als einen Tatendrang Punkt gleichzeitig, kannst du nicht haben.

Abenteurer starten ohne Tatendrang. Dieser kann vom **SL** als Belohnung für gutes Rollenspiel, kluge Entscheidungen oder andere, herausragende Leistungen vergeben werden. Ebenso als Ausgleich, wenn der Abenteurer seiner Schwäche unterliegt (siehe S. 6).

## Kampf

Um einen erfolgreichen Angriff durchzuführen, muss der Spieler eine *Fertigkeits-Probe* bestehen. Verschiedene Waffenarten erfordern unterschiedliche Attribute. Bei Erfolg wird der Schaden durch die vorgegebene Methode bestimmt.

Für eine Auswahl an typischen Waffen siehe S.11.

Waffe	Reichweite	Attribute	Schaden	Bei Vorteil
Faustkampf	1	ST ST KO	3	+2
Nahkampf klein	1	ST ST ST	1 W6 + 2	+2
Nahkampf groß	2	ST ST GE	2 W6 + 3	+3
Fernkampf leicht	3	GE GE GE	3 W6 + 3	+3
Fernkampf schwer	3	GE GE BI	3 W6 + 5	+5
Magisch	2	ME (einmalig)	2 W6 + 6	/

Wenn Dein Abenteurer von einem Angriff getroffen wurde, musst du einen Rettungswurf auf deinen **KO** Wert würfeln. Es handelt sich um eine *einmalige Probe*. Bestehst Du sie, werden 3 Schaden annulliert. Scheiterst Du, erleidest du den normalen Schaden.

## Vorteil

Wenn eine Angriffs-Probe von dem Abenteurer mit Vorteil bestanden wurde, wird der Vorteil als direkter Schaden zu dem gewürfelten Schaden addiert.

## Heilen

Während **SP** über die Zeit regeneriert werden, muss erlittener Schaden geheilt und eine Blutung gestoppt werden. Unterschiedliche medizinische Ausrüstung bewirkt unterschiedliche Heilung. Grundsätzlich bewirkt jede Form der Genesung, dass ein Abenteurer aus der Bewusstlosigkeit erwacht. Improvisierte Heilung (z.B. Schienen, Kräuter usw.) können bis zu **5 LP** heilen.

Kleinere Medizinische Ausrüstung, genannt Bandagen, heilen **10 LP**. Ein Verbandskasten heilt **18 LP**. Beide Letztere stoppen auch Blutungen, während nur der Verbandskasten eine Vergiftung aufhält. Medizinische Fertigkeiten heilen bei einer bestanden Probe um **5 LP**, bei einer mit Vorteil bestanden Probe um **8 LP**.

## Berufe

Der Beruf gibt die Menge des Tagesgeldes an. Das Tagesgeld wird bar geführt, kann frei ausgegeben werden und berührt das Vermögen nicht. Damit muss nicht bei jeder Bezahlung das Vermögen abgerechnet und auch das Tagesgeld muss nicht genau nachvollzogen werden, es dient lediglich als Orientierung. Sollte ein Spieler dieses System missbrauchen, kann der **SL** das Tagesgeld jederzeit verringern. Ist der Charakter arbeitslos, muss jedes ausgegebene Geld vom möglichen Vermögen abgerechnet werden. Für eine Auswahl an Berufen siehe S.7.

Zudem bietet jeder Beruf einen Erfahrungsvorteil. Er ermöglicht dauerhaft leichte *Fertigkeits-Proben* und andere Vorteile.

## Lebenslage

Die Lebenslage bestimmt das verfügbare Vermögen des Spielers. Je wohlhabender der Abenteurer ist, desto höher ist die Vermögensspanne. Über den genauen Betrag können sich Spieler und **SL** abstimmen.

Stufe	Vermögen (£)
Bettelarm	-
Arm	10 - 90
Bürgerlich	500 - 2.450
Wohlhabend	25.00 - 44.500
Reich	180.000 - 500.000

## Schwäche

Kein Mensch ist perfekt. Auch nicht Dein Charakter. Jeder Abenteurer muss eine Schwäche haben, welche im Bereich „Schwäche“ auf dem Charakterbogen eingetragen wird. Schwächen wirken sich nicht auf die Proben aus, aber zwingen den Charakter in manchen Situationen nach diesem zu richten.

Der **SL** kann entscheiden, wann ein Abenteurer durch seine Schwäche beeinflusst wird. Wenn der Charakter Tatendrang hat, kann er seine Schwäche einmalig ignorieren. Das verbraucht den Tatendrang. Wird der Abenteurer durch seine Schwäche negativ beeinflusst, erhält er Tatendrang.

Beispiele für Charakterschwächen sind:

*Phobien vor etwas haben; Cholerisch-, Perfektionistisch- oder anders zwangsgestört sein; Krankheiten, Verletzungen oder eine Sucht haben; vor dem Gesetz flüchtig sein, starke innerliche Konflikte oder Schuldgefühle haben.*

Religionen, Weltanschauungen, grundlegende negative Charakterzüge, soziales Ansehen und fehlendes Vermögen zählen nicht als Schwäche.

## NSC & Gegner

Wenn Nicht-Spieler-Charaktere oder Gegner angreifen oder eine Fertigkeit ausführen, müssen sie nur eine *einmalige Probe* auf das erste, damit verbundene Attribut bestehen. Das verschlankt Kämpfe und bietet dem **SL** mehr Freiheit.

Übernatürliche Kreaturen können mehr als **20 LP** haben. Glück, Tatendrang und **SP** sollten normalerweise bei NSC und Feinden nicht berechnet werden. Die Magische Erkenntnis sollte bei übernatürlichen Kreaturen mitbedacht werden.





## Berufe

**I**m Folgenden werden Dir ein paar Berufe zur Orientierung gegeben. Dazu stehen immer das Tagesgeld und der Erfahrungs-Vorteil (siehe S. 3).

Erfinde gerne Deinen eigenen Beruf und stimme Dich mit dem **SL** ab.

### Akademiker

Egal ob Professor der Physik oder Altertumsforscher. Die Universitäten sind breit gefächert und bieten schlaun Köpfen viel Potential, um großes zu Schaffen.

Tagesgeld (£): 20

Vorteil: Proben in Deinem Fachgebiet sind Erleichtert.

### Arzt

Von kleinen Verletzungen, bishin zur Überbringung der schlechten Nachricht hast du alles schon erlebt.

Tagesgeld (£): 50

Vorteil: Proben auf medizinische Fertigkeiten sind erleichtert.

### Bankangestellter

Geld. Ein Lebenswichtiges Gut. Und Du verwaltest das Geld vieler Kunden. Vom winzigen Tagespfund bis hin zum Vermögen der Reichen und Schönen.

Tagesgeld (£): 45

Vorteil: Proben auf Finanz- und Wirtschaftsfertigkeiten sind erleichtert.

### Bauer

Während die Industrie viel Ersetzen konnte, ist Dein Gewerbe doch unverzichtbar. Egal ob auf dem Familienhof oder als größerer Landwirt.

Tagesgeld (£): 15

Vorteil: Du hast einen Vorteil auf Proben im Umgang mit Tieren.

### Fabrikarbeiter

Zwischen Maschinen, Feuer und Stahl ist deinem Arbeitgeber nur eines noch unangenehmer als Arbeitssicherheit. Die Lohnzahlung.

Tagesgeld (£): 5

Vorteil: Proben für die Bedienung von Maschinen sind erleichtert.

### Gastwirt

Das Leben als Gastwirt ist nicht immer einfach. Doch die Mühen werden nicht nur mit Geld, sondern auch mit dem Kennenlernen ganz unterschiedlicher Menschen belohnt.

Tagesgeld (£): 30

Vorteil: Fertigungs-Proben im Bereich Essen und Gastronomie sind erleichtert.

### Handwerker

Hämmern, Sticken, Schleifen. Die zahlreichen Handwerkszweige sind so verschieden wie ihre Löhne.

Tagesgeld (£): 25

Vorteil: Proben zur Bestimmung von Materialien sind Dir erleichtert. Zur Bedienung einfacher Werkzeuge, musst Du keine Probe würfeln.

### Inspektor

Kleine Straßendiebe sind nicht mehr Dein Problem. Lange hast du gearbeitet, um dem ruhigeren, aber auch spannenderen Beruf eines Inspektors nachgehen zu können.

Tagesgeld (£): 55

Vorteil: Einmal pro Spieleabend kannst Du "ermitteln". Der **SL** kann Dir dann einen Hinweis für eine Person, Ort oder ein Rätsel geben. Dein Tatendrang kannst Du zusätzlich dafür einsetzen.

### Investigator

Es gibt so manche msysteriöse Erscheinungen in dieser Welt. Du hast es Dir zur Aufgabe gemacht, diese zu erforschen.

Tagesgeld (£): 15

Vorteil: Du startest mit einem **ME** Wert von 5.

### Krimineller

Immer wenn Du an Land bist, vermisst Du die Weiten des Ozeans und die tosenden Wellen. Hoffentlich kommt bald ein Auftrag zur See.

Tagesgeld (£): 10

Vorteil: Kriminelle Handlungen sind dir erleichtert. Daraus entstehende Konsequenzen nicht.

### Matrose

Immer wenn Du an Land bist, vermisst Du die Weiten des Ozeans und die tosenden Wellen. Hoffentlich kommt bald ein Auftrag zur See.

Tagesgeld (£): 10

Vorteil: Proben auf Navigations- und Seefahrt Fertigkeiten sind erleichtert.

### Musiker

Violine? Piano? Oder vielleicht doch lieber etwas einfacheres wie eine Flöte? Die Welt der Noten und Töne liegt dir zu Füßen, um andere zu verzaubern.

Tagesgeld (£): 10

Vorteil: Wähle ein Instrument. Um es zu spielen (oder singen) brauchst du keine Probe zu würfeln. Musikalische Fertigkeiten sind Dir erleichtert.

### Pfarrer

Der Herr gibt, der Herr nimmt. Und Deine Mission ist es, den Pfad des Herrn an andere Lämmer weiterzugeben.

Tagesgeld (£): 35

Vorteil: Kirchen stehen Dir immer offen. Gläubige haben einen Grundrespekt vor Dir.

### Reporter

Du bist dynmaisich und reiselustig? Dann werde Reporter! Unsere Aufgaben sind vielfältig und (nicht) gefährlich.

Tagesgeld (£): 15

Vorteil: Lügen und Überzeugung fallen Dir einfach. Diese Fertigkeiten sind erleichtert.

### Soldat

Die Schrecken des großen Krieges haben wohl die wenigsten vergessen. Umso eher ist es Deine Pflicht dem Vaterland zu dienen.

Tagesgeld (£): 40

Vorteil: Kampf-Fertigkeiten sind erleichtert.



Grundlegende Informationen über den Abenteurer. Das hat keinen direkten Einfluss auf das Spielerlebnis.

Attribute des Charakters: Konsitution, Stärke, geschicklichkeit, Intelligenz, Bildung und Charisma (S.3)

Zeige deinen Mitspielern wie Dein Abenteurer aussieht! Du kannst zeichnen, ein Foto einkleben oder digital einfügen.

Hier findest Du Deine Charakterwerte. Ist der Abenteurer bewusstlos und verliert Leben, stirbt er.

Magische Erkenntnis erlaubt Deinem Charakter Übernatürliche Phänomene aufzuspüren (S.4)

Hier hast Du Platz für Notizen, wichtige Gegenstände und besondere Informationen.

Trage hier die Werte Deiner Lebenslage und deines Berufs ein. Das Vermögen wr nur bei großen Ausgaben belastet.

Vermerke hier alle deine getragene Ausrüstung und gefundenen Gegenstände.

Hier kannst Waffen eintragen, die Du mit Dir führst. Beachte dabei die Liste auf Seite 13 und Deinen Spieleleiter.

**EXPEDITIONS**  
ERFORSCH UNENTDECKTE WELTEN,  
LÜFTE VERGESSENE GEHEIMNISSE  
UND FINDE UNALTE SCHATZE!

Name: \_\_\_\_\_  
 Gespielt von: \_\_\_\_\_  
 Geburtstag: \_\_\_\_\_ Größe: \_\_\_\_\_  
 Geschlecht: \_\_\_\_\_  
 Wohnort: \_\_\_\_\_  
 Nationalität: \_\_\_\_\_  
 Familienstand: \_\_\_\_\_

**ATTRIBUTE**

+ **KO** **ST** **GE**  
**IN** **BI** **CH**

Lebenspunkte **LP / 20** (0 = bewusstlos)  
 Stabilitätspunkte **SP / 20** (0 = verstorben)  
 Glück **GL**  
 Tatendrang **TD**

Magische Erkenntnis  
 00 01 02 03 04 05 06  
 07 08 09 10 11 12 13  
 14 15 16 17 18 19 20

**AUSRÜSTUNG** | **SONSTIGE ANMERKUNGEN**

Tagesgeld: \_\_\_\_\_  
 Vermögen: \_\_\_\_\_

**KAMPF**

Waffe	Name	Reichweite	Schaden	Bei Vorteil
<input type="checkbox"/> Faustkampf	Waffenlos	1	3	+2
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

Beschreibe hier in kurzen Sätzen wie dein Charakter aussieht, was er anhat und welche Erscheinung er macht.

Schreibe hier den grundsätzlichen Charakter und die Wesenszüge Deines Abenteurers auf.

Hier ist Platz für deinen erwählten Beruf und den dazugehörigen Vorteil.

Deine Weltanschauung kann Religiös sein, muss sie aber nicht. Deine ethischen und moralischen Überzeugungen haben hier ebenso Platz wie politische und gesellschaftliche Ansichten.

Beschreibe in ein paar Worten die Lebenslage Deines Abenteurers

Hier ist Platz für Deine Schwäche und mögliche Verletzungen

Diese Felder bieten eine Möglichkeit Dir andere Charaktere einfacher zu merken

Hier ist nochmal eine Kurzanleitung für viele Wertebasierte Regeln, die man schnell mal braucht.

**HINTERGRUND**

Aussehen: \_\_\_\_\_  
 Beruf: \_\_\_\_\_  
 Weltanschauung: \_\_\_\_\_

Wesenszüge: \_\_\_\_\_  
 Lebenslage: \_\_\_\_\_  
 Nachteil: \_\_\_\_\_

**ANDERE CHARAKTERE**

Charakter: _____ Gespielt von: _____	Charakter: _____ Gespielt von: _____	Charakter: _____ Gespielt von: _____	Charakter: _____ Gespielt von: _____
---	---	---	---

**REGELÜBERSICHT**

**Würfelproben**

Mit Nachteil gescheitert	Gescheitert	Bestanden	Mit Vorteil bestanden
0/3	1/3	2/3	3/3

**Schaden und Heilung**

Erlittener Schaden	Konsequenz
1 - 6	-
7 - 15	Blutung
16 +	Blutung + Bewusstlos

Art	Heilung	Stoppt Blutung	Stoppt Vergiftung
Improvisiert	Max. 5	Nein	Nein
Bandage	10	Ja	Nein
Verbandskasten	18	Ja	Ja

Jede Heilung bringt den Charakter zu Bewusstsein

**Rettungswurf**

Rettungswurf	Bestanden	Nicht Bestanden
KO	- 3 Schaden	Voller Schaden
IN	Du verlierst keine SP	Du verlierst SP

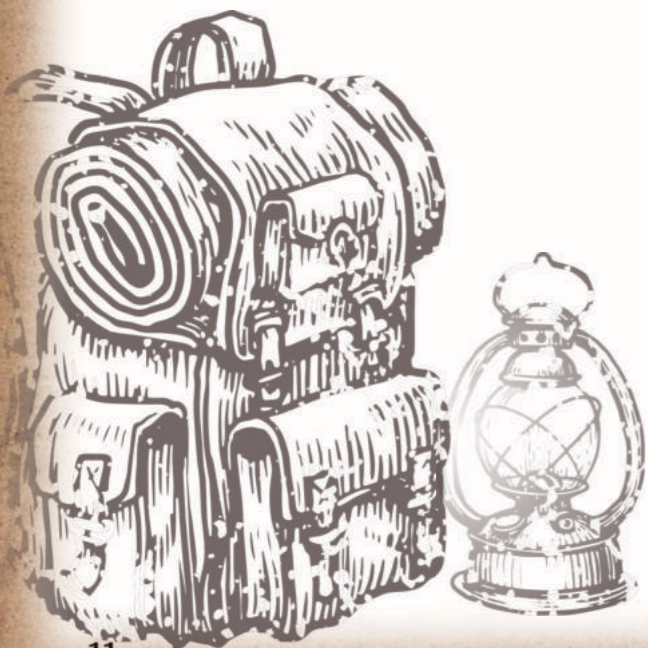
MUCELIUM-WORLDS.COM



## Typische Waffen

Das hier ist eine Auflistung an typischen Waffenarten, welchen man in einem Abenteuer begegnen könnte. Einzelne Waffen können sich von den vorgegeben Attributen unterscheiden. Im Zweifel kann der **SL** entscheiden, welche Attribute eine Spieler Waffe hat.

Name	Waffe	Reichweite	Schaden	Attribute
Improvisierte Waffe	Nahkampf <i>klein</i>	1	1 W6 + 6	ST ST KO
Messer	Nahkampf <i>klein</i>	1	1 W6 + 2	ST ST ST
Schwert/ Machete	Nahkampf <i>groß</i>	1	2 W6 + 3	ST ST GE
Schlagstock/ Baseballschläger	Nahkampf <i>groß</i>	1	2 W6 + 3	ST ST GE
Speer/ Harpune	Nahkampf <i>groß</i>	3	2 W6 + 3	ST ST GE
Bogen	Fernkampf <i>leicht</i>	3	3 W6 + 3	GE GE ST
Pistolen	Fernkampf <i>leicht</i>	3	3 W6 + 3	GE GE GE
Gewehre	Fernkampf <i>schwer</i>	4	3 W6 + 5	GE GE BI
Schrotflinte	Fernkampf <i>schwer</i>	2	3 W6 + 5	GE GE KO
Maschinengewehr	Fernkampf <i>schwer</i>	4	3 W6 + 5	GE GE BI



Fertigkeit	Attribute
<b>A</b>	
Altertumsforschung	BI BI BI
Angeln	BI GE GE
Architektur	BI BI BI
Atem anhalten	KO KO BI
<b>B</b>	
Backen	BI GE GE
Beeindrucken	CH CH IN
Begeistern	CH CH CH
Belauschen	GE GE IN
Beruhigen	CH CH IN
Betören	CH CH IN
<b>D</b>	
Designen	BI IN IN
Duellieren	GE KO IN
Durchschauen	IN IN CH
Durchsetzen / Autorität	CH CH IN
<b>E</b>	
Echauffieren	CH CH CH
Einschüchtern	CH IN IN
Elektronik	BI IN GE
Erste Hilfe	BI GE GE
Erstechen	GE GE ST
<b>F</b>	
Fahren	BI GE GE
Fauna	BI BI IN
Fechten	GE BI GE
Feilschen	IN IN CH
Feuer machen	BI GE GE
Fingerfertigkeit	GE GE GE
Fliegen	BI BI GE
Flora	BI BI IN
<b>G</b>	
Geschichte	BI BI BI
Graben/ Hacken	ST ST KO
<b>H</b>	
Heben / Tragen / Schieben / Ziehen	ST ST KO
Humanmedizin	BI BI IN
<b>J</b>	
Jagen	GE GE IN
<b>K</b>	
Kochen	BI GE GE
Kräuterkunde	BI BI IN
Kriechen	GE GE KO
<b>L</b>	
Literatur	BI BI BI
Lügen	CH CH IN

Fertigkeit	Attribute
<b>M</b>	
Manipulieren	IN IN CH
Mechatronik	BI BI GE
Musizieren	BI IN GE
<b>N</b>	
Naturwissenschaften	BI IN IN
<b>O</b>	
Okkultismus / Mythologie	BI BI BI
<b>P</b>	
Psychologie	BI IN CH
<b>R</b>	
Rechnen	IN IN BI
Rechtswissenschaften	BI BI BI
Reiten	BI GE GE
Religion	BI BI BI
Rennen	ST ST GE
Reparieren	IN GE GE
<b>S</b>	
Schauspielern	CH CH GE
Schlagen	ST ST KO
Schleichen	GE GE IN
Schlösserknacken	IN GE GE
Schneidern	BI BI GE
Schnitzen	BI GE GE
Schweißen	BI GE GE
Schwimmen	ST ST GE
Segeln	BI GE ST
Singen	IN BI GE
Sozialwissenschaften	BI BI IN
Spuren lesen	BI IN IN
<b>T</b>	
Taschendiebstahl	GE GE IN
Tiermedizin	BI BI IN
Treten	ST GE KO
Trinken	KO KO GE
<b>U</b>	
Überlebenstechniken	BI IN KO
Überzeugen	CH IN IN
Untergrund Wissen	BI BI BI
Unterhalten	CH CH CH
Urbanes Wissen	BI BI BI
<b>V</b>	
Verkleiden	CH IN IN
<b>W</b>	
Wahrnehmung	IN IN IN
Weitere Wissenschaften	BI BI IN
Werfen	ST ST GE
Werte schätzen	BI IN IN
Wettessen	KO KO GE





**EXPEDITIONS ist ein Kurzregelwerk,  
welches für Einsteiger und  
Rollenspielenhustisten geeignet ist.  
Erkundet die abenteuerreichen Jahre  
von 1880 bis in die 1930er. Löst dunkle  
Rätsel, lüftet schaurige Geheimnisse  
und entdeckt Welten, die noch kein  
Mensch zuvor erblickt hat.**

**Und das alles kostenlos!**



**ERFORSCH E UNENTDECKTE WELTEN,  
LÜFTE VERGESSENE GEHEIMNISSE  
UND FINDE URALTE SCHÄTZE!**