

# Trickserkarten



Idee: Silke Kotlarski  
Entwicklung: Silke Kotlarski, Keno Dirks  
Illustrationen: Christian Holtfreter  
Skandalöse Kürzung: Esther Dirks



Du darfst das Werk bearbeiten, vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen, sofern du die Namen der Rechteinhaber in oben genannter Form beibehältst und ein auf dieser Grundlage neu entstandenes oder modifiziertes Werk unter den gleichen Bedingungen weitergibst. Eine kommerzielle Nutzung ist ausgeschlossen.

## Vorwort:

Die Idee entstand aus dem Bedürfnis, unsere Spieler zu belohnen, wo Erfahrungspunkte keinen Sinn ergeben, z.B. weil das aktuelle System nicht weiter gespielt werden soll oder das System überhaupt keine Erfahrungspunkte kennt. Deshalb musste eine Belohnung her, die für den Spieler, anders als Erfahrungs-, Drama-, Plotpunkte oder Karma, über ein bestimmtes System hinaus genutzt werden kann. Wir würden uns freuen, wenn du dich als Spielleiter an dieser Idee beteiligst.

## Anleitung:

1.) Drucke diese Seiten aus! Nimm dickeres Papier, das du einmal mit Vorder- (Seite 2 bis 4) und Rückseite (Seite 5) bedruckst!

2.) Schneide die Karten aus und unterschreibe auf jeder Rückseite auf der gekennzeichneten Linie!

Unter dieser ausführlichen Anleitung findest du eine handliche Kurzanleitung mit wichtigen Regeln in faltbarem Kartenformat, ebenfalls zum Ausdrucken und Ausschneiden.

3.) Du kannst selbst entscheiden, ob du nur bestimmte oder alle Karten nutzen möchtest.

4.) Belohne deine Spieler, indem du ihnen eine Trickserkarte gibst! Belohnenswert kann eine heldenhafte Tat des Charakters sein, gutes Ausspielen, ein denkwürdiger InTime-Spruch, vorbildliches Verhalten am Spieltisch, Humor und Witz oder was auch immer für dich als Spielleiter belohnens-

wert erscheinen mag. Das alles liegt in deinem Ermessen. Bedenke nur, dass zu viele Karten in Spielerhände das Spielgefühl nachhaltig beeinflussen können! Wir empfehlen an dieser Stelle eine maximale Anzahl von 6 Karten, die ein Spieler besitzen darf, und von denen er erst welche benutzen muss, ehe er sich neue verdienen kann. Die Karten sollen keine EP ersetzen oder welche Mittel zur Spielerbelohnung das System sonst bereit hält, sondern diese dort ergänzen, wo EP und dergleichen keinen Sinn machen. Du kannst selbst entscheiden, ob du die Spieler eine Karte aus dem Stapel ziehen lässt, bestimmte Karten gezielt in bestimmten Situationen ausgibst oder einen ganz anderen Mechanismus wählst. Wie du die Karten ausgibst, ist allein deine Sache.

5.) Alle Karten gelten nur für den ausspielenden Spieler, seinen Charakter und seine Würfel. Die einzige Ausnahme ist die Karte "Der kipzelt!". Mit dieser kann ein beliebiger Würfel, also auch ein Würfel der Mitspieler oder des Spielleiters manipuliert werden. Bis auf "König für einen Tag", welche für die gesamte Spielsitzung gilt, verfallen die Karten nach dem Ausspielen und du kannst sie wieder einziehen.

6.) Deine Spieler dürfen die Karten jederzeit benutzen. Jederzeit bedeutet: direkt nach Erhalt der Karte, irgendwann im selben Abenteuer, irgendwann in einem anderen Abenteuer, irgendwann mit einem anderen Charakter oder irgendwann in einem gänzlich anderen Rollenspielsystem.

7.) Wir empfehlen, auch die Trickserkarten, die deine Spieler bei anderen Spielleitern erhalten haben, in deinen Spielsitzungen zuzulassen. Du kannst natürlich auch hier bestimmte Karten ausschließen.

8.) Erlaube deinen Spielern, die Karten zwischen den Spielsitzungen (auf keinen Fall mittendrin) untereinander zu tauschen.

Download der Karten und Kontaktmöglichkeit:

<http://www.siebertuerme.de/tk>

Schreibt uns eure Erfahrungen mit den Trickserkarten oder eure Kartenvorschläge!

## TRICKSER



## KARTEN

### Kurzanleitung

Entscheide, welche Karten du nutzen möchtest und unterschreibe auf den Rückseiten!

Belohne damit deine Spieler für Intime-Handlungen, Out-Time-Sprüche, Rollenspiel, Dramatik, usw.!

Lege eine Obergrenze fest, wie viele Karten ein Spieler maximal besitzen darf (unsere Empfehlung: 6)!

Außer "Der kipzelt" gelten alle Karten nur für den ausspielenden Spieler, seinen Charakter und seine Würfel.

Die Karte "König für einen Tag" gilt während der gesamten Spielsitzung. Alle anderen Karten wirken nur für den Moment ihres Einsatzes und werden direkt danach eingezogen.

Karten dürfen jederzeit (gleich, später, nächsten Abend, mit einem anderen Charakter, in einem anderen System) benutzt werden.

Lasse auch Karten anderer Spielleiter in Deiner Runde zu!

Erlaube, dass die Spieler Karten zwischen den Spielsitzungen untereinander tauschen!

Noch! Mal!



Du darfst einen Würfelwurf wiederholen.

Ich bin dran!



Wähle einen beliebigen Platz in der Initiativereihenfolge.

Ich seh doppelt - oder?



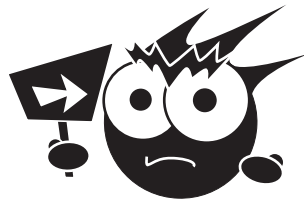
Du darfst das Ergebnis eines Würfelwurfes verdoppeln oder halbieren.

Noch! Mal!



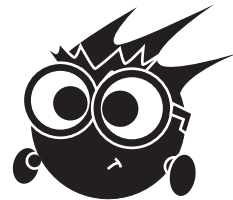
Du darfst einen Würfelwurf wiederholen.

Ich bin dran!



Wähle einen beliebigen Platz in der Initiativereihenfolge.

Ich seh doppelt - oder?



Du darfst das Ergebnis eines Würfelwurfes verdoppeln oder halbieren.

Der kippt!



Du darfst einen beliebigen Würfel auf dem Tisch um eine Stelle hoch oder runter setzen.

Das war knapp!



Du darfst einen Patzer ignorieren.

Ich bin unwichtig, ganz unwichtig...



Ein verfeindeter NSC wählt dich als letzten Gegner oder nimmt seine schwächste Waffe.

Der kipzelt!



Du darfst einen beliebigen Würfel auf dem Tisch um eine Stelle hoch oder runter setzen.

Das war knapp!



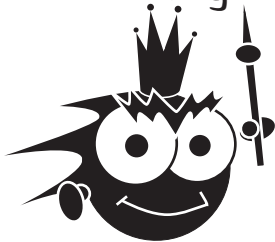
Du darfst einen Patzer ignorieren.

Ich bin unwichtig,  
ganz unwichtig...



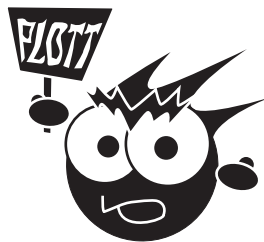
Ein verfeindeter NSC wählt dich als letzten Gegner oder nimmt seine schwächste Waffe.

König für  
einen Tag



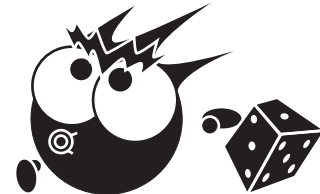
Du darfst als erster in die Süßigkeiten / Chipsschüssel greifen, den Sitzplatz aussuchen, als erster auf's Klo gehen oder eine Pause ausrufen.

Plottwist



Du darfst dem Plot eine signifikante Wendung geben oder eine neue Einzelheit hinzufügen.

Hat keiner  
gesehen.



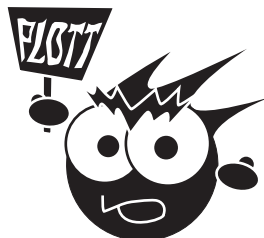
Du darfst EINEN Würfel auf eine beliebige Zahl drehen.

König für  
einen Tag



Du darfst als erster in die Süßigkeiten / Chipsschüssel greifen, den Sitzplatz aussuchen, als erster auf's Klo gehen oder eine Pause ausrufen.

Plottwist



Du darfst dem Plot eine signifikante Wendung geben oder eine neue Einzelheit hinzufügen.

Hat keiner  
gesehen.



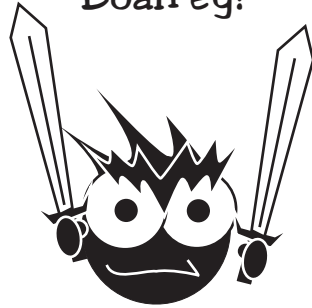
Du darfst EINEN Würfel auf eine beliebige Zahl drehen.

Knapp daneben...



Du darfst den Schaden ignorieren.

Boah ey!



Du darfst deinen angerichteten Schaden verdoppeln.

Irgendwo hier muss es sein...



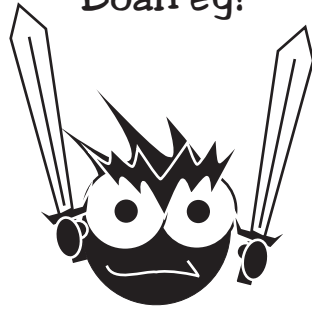
Du bekommst einen beliebigen Gegenstand zur Hand.

Knapp daneben...



Du darfst den Schaden ignorieren.

Boah ey!



Du darfst deinen angerichteten Schaden verdoppeln.

Irgendwo hier muss es sein...



Du bekommst einen beliebigen Gegenstand zur Hand.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER




KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.

TRICKSER



KARTE

Des Spielers Unterschrift

Der Spielleiter hat das letzte Wort beim Ausspielen der Karten.