

DAS BUCH DER WAHRSAGUNGEN



Orakel der Türme



PATHFINDERTM
ROLLENSPIEL

Du glaubst, das wären bloß Karten? Nur Bilder und Worte, die sich zum Glücksspiel eignen oder um Städtern ein paar Kupfermünzen aus der Tasche zu schwindeln? Das kannst du gerne glauben – mir ist es egal. Meine Karten wissen, woher du kommst und wohin du gehst – und das wird alles andere als angenehm. Also, geh nur. Oder verweile und lerne, wie du die wenigen verbliebenen Seiten der Geschichte deines Lebens mit einer Erzählung füllen kannst, an die man sich noch lange erinnern wird. Oder lass es halt – schließlich sind es bloß Karten.

—Riana, varisische Turmdeuterin

DIE TURMKARTEN

Bei den Turmkarten handelt es sich um eine Art von Tarotkarten, die im Alltagsleben oder auch als Requisit in jedem Rollenspiel genutzt werden können. Unabhängig davon, wie du sie einsetzt, solltest du stets Umsicht walten lassen. In einem Turmkartensatz steckt viel Macht, deshalb musst du lernen, die Karten richtig zu lesen, da dir ansonsten ein furchtbares Schicksal widerfahren könnte.

Auf diesen Seiten wirst du lernen, die Turmkarten zu deuten – dies bedeutet, die Karten so zu lesen, dass du Wissen über das Leben eines anderen erlangst. Für das Ziel der Lesung ist dies ein schwieriger, umfangreicher Vorgang, da seine gesamte Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft offengelegt werden. Manchmal versprechen die Karten Glück und Gutes, manchmal Unglück und dunkle Zeiten. – Doch sie irren sich selten.

Am wichtigsten ist es, deine Turmkarten mit Respekt zu behandeln. Behandle sie schlecht und sie behandeln dich schlecht und dies wäre ein sicherer Weg ins Verderben. Du willst nicht ins Verderben rennen, du willst wissen, wie man diese Karten deuten muss.

TURMKARTEN DEUTEN

Ein Turmkartensatz besteht aus 54 Karten. Jede Karte trägt eines von sechs Symbolen, welche den sechs Attributen zugeordnet werden. Wo sich das Symbol auf der Karte befindet, entspricht einer der neun Gesinnungen.

Beim Paladin befindet sich beispielsweise in der linken oberen Ecke – der Position, welche für Rechtschaffen Gut steht - ein Hammer – dies ist das Symbol für Stärke. Daher ist der Hammer, die Karte für rechtschaffen gute Stärke.

Beim Lügner befindet sich eine Krone – das Symbol für Charisma – in der unteren rechten Ecke – der Position für Chaotisch Böse. Der Lügner ist daher die Karte für chaotisch böses Charisma.

DIE SYMBOLE DER SECHS ATTRIBUTE



Stärke (Hammer)



Intelligenz (Buch)



Geschicklichkeit (Schlüssel)



Weisheit (Stern)



Konstitution (Schild)



Charisma (Krone)

DIE POSITIONEN DER NEUN GESINNUNGEN

| | | |
|-----------------------|--------------|-------------------|
| Rechtschaffen Gut | Neutral Gut | Chaotisch Gut |
| Rechtschaffen Neutral | Neutral | Chaotisch Neutral |
| Rechtschaffen Böse | Neutral Böse | Chaotisch Böse |

Viele behaupten, sie könnten die uralten Karten deuten, doch die meisten wollen nur ein paar dumme Städter ausnehmen. Andere verschwenden ihre Zeit mit Glücksspiel. Doch einige wenige wissen tatsächlich, wie sie die Karten lesen müssen. Für jene mit dieser Begabung können die Turmkarten wichtige Fäden im Gewebe des Lebens offenbaren, egal ob Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft betreffend.

—Riana, varisische Turmdeuterin

EINE TURMDEUTUNG

Es folgt ein kurzer Leitfaden, wie man zu einem Turmdeuter wird – jemandem, der imstande ist, die Turmkarten zu lesen. Natürlich kratzt das gerade etwas an der Oberfläche der Thematik, reicht aber, um wichtige Informationen über dich selbst und jene zu erlangen, denen du begegnest.

Ehe du eine Turmdeutung durchführst, bereite die Bühne für eine dramatische Begegnung vor. Räume den Tisch ab und lege den Kartenstapel vor dich hin.

Die Deutung besteht aus zwei Teilen: Zunächst führst du die Auswahl durch und dann die Verteilung.

DIE AUSWAHL

Frage deinen Klienten – die Personen, welche zu dir kommen, um sich die Karten legen zu lassen -, was sie suchen.

Formuliere das Anliegen deiner Klienten zu einer einzelnen Frage um und entscheide dich, welches der sechs Attribute am besten

zu dieser Frage passt. Eine Frage nach Gesundheit und Wohlverhalten könnte die Konstitutionskarten nahelegen, während bei einer Frage nach Liebe die Charismakarten eher passen würden. Es ist aber an dir, welches Attribut am besten zutrifft. Man bezeichnet die neun zu demselben Attribut gehörenden Karten auch als den Hof des Attributes, also z.B. den Hof des Charismas.

ATTRIBUTE UND EINIGE PASSENDE THEMEN



Stärke: Krieg, Kampf, Ehre



Geschicklichkeit: Ärger, Kinder, Unterhaltung



Konstitution: Gesundheit, Zuhause, Schmerz



Intelligenz: Geld, Schule, Literatur



Weisheit: Uraltes Wissen, Moral, Die Götter



Charisma: Liebe, Familie, Politik

Nimm die neun Karten des gewählten Attributs und mische sie. Verteile sie dann so vor dir auf dem Tisch, dass die Rückseiten nach oben zeigen. Lass deine Klienten jeden eine Karte wählen. Diese ausgewählte Karte trägt eine Botschaft für speziell diese Person hinsichtlich seines aktuellen Platzes in der Welt und in Bezug auf die gestellte Frage. Verwende die Beschreibungen auf den Seiten 13-24 und interpretiere die Karte, um die Rolle des Klienten während der auf ihn zukommenden Ereignisse zu definieren.

Sollte die Karte während der folgenden Verteilung wieder auftreten, trifft sie am stärksten auf die Person zu, welche diese Rolle gewählt hat, und sollte entsprechend interpretiert werden.

DIE VERTEILUNG

Sobald jede Person ihre Rolle kennt, mische alle Turmkarten des Decks, die gerade ausgewählten eingeschlossen, und lege sie vor dir in einem Verteilungsmuster von 3 Karten in 3 Reihen aus. Beim Deuten der Karten bestimmt die Position jeder einzelnen ihre Bedeutung für Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft. Ebenso teilt die Position einer Karte dem Turmdeuter mit, ob sie positiv oder negativ interpretiert werden muss, oder ob sie unklar ist. Diese Tabelle zeigt die Platzierung und ihre Gesinnung und Bedeutung:

| | Rechtschaffen | Neutral | Chaotisch |
|----------------|---------------------------|-----------------------|---------------------|
| Gut | Positive Vergangenheit | Positive Gegenwart | Positive Zukunft |
| Neutral | Unklare Vergangenheit | Unklare Gegenwart | Unklare Zukunft |
| Böse | Negative Vergangenheit | Negative Gegenwart | Negative Zukunft |

Jede Karte in der oberen (guten) Reihe wird in einem positiven Licht interpretiert, während die Karten in der mittleren (neutralen) Reihe unklar sind und die in der unteren (bösen) Reihe in einem negativen Licht interpretiert werden. Ebenso repräsentieren die rechtschaffene Spalte die Vergangenheit, die neutrale die Gegenwart und die chaotische die Zukunft.

Zum Beispiel bezieht sich eine Karte in der Position links oben auf etwas Positives in der Vergangenheit, während eine Karte in der Mitte der unteren Reihe auf etwas Negatives in der Gegenwart hinweist.

DIE KARTEN LESEN

Drehe die Karten in derselben Spalte um, deute sie und gehe erst dann zur nächsten Spalte über. Jede Spalte bezieht sich auf einen anderen Bereich im Leben des Klienten.

Die Vergangenheit: Die linke Spalte bezieht sich auf Handlungen oder Ereignisse der Vergangenheit mit Auswirkungen auf die Gegenwart. Dein Klient mag vielleicht glauben, genau zu wissen, was in der Vergangenheit passiert ist, wird aber möglicherweise eines Besseren belehrt.

Die Gegenwart: Die mittlere Spalte bezieht sich auf Handlungen oder Ereignisse, welche gerade jetzt oder in Bälde geschehen, und Auswirkungen auf die gegenwärtige Lage haben.

Die Zukunft: Die rechte Spalte bezieht sich auf Handlungen oder Ereignisse, welche den Klienten geschehen könnten. Natürlich ist die Zukunft veränderlich, doch die Karten können einen Einblick darin geben, was wahrscheinlich passieren wird.

Drehe zuerst alle Karten der Vergangenheitsspalte um. Untersuche sie genau nach den weiter unten aufgeführten Regeln und wähle eine oder mehrere aus, um sie zu deuten. Wenn du damit fertig bist, mache dasselbe mit den Karten der Gegenwartsspalte und dann mit den Karten der Zukunftsspalte.

Wähle die zu deutenden Karten nach den, während der Wahlphase festgelegten Rollenkarten und Karten, welche auf einer von drei möglichen Weisen durch ihre Platzierung bestimmte Übereinstimmungen erfüllen.

Rollenkarten: Wenn eine Rollenkarte, die von einem Klienten ausgewählt wurde, in der Verteilung wieder auftritt, muss sie interpretiert werden, da sie für den Klienten von großer Bedeutung ist.

Wahre Übereinstimmung: Eine wahre Übereinstimmung tritt ein, wenn eine Karte an ihrer „richtigen“, ihrer Gesinnung entsprechenden Position liegt – z.B. wenn Der Paladin (rechtschaf-

fen gut) in der in der linken oberen Ecke der Verteilung (rechtschaffen gut) auftritt.

Umgekehrte Übereinstimmung: Eine umgekehrte Übereinstimmung liegt vor, wenn eine Karte an einer Position liegt, welche ihrer Gesinnung diametral gegenüberliegt – z.B. wenn der Jongleur (chaotisch gut) in der unteren linken Ecke (rechtschaffen böse) liegt.

Teilweise Übereinstimmung: Eine teilweise Übereinstimmung bedeutet, dass eine Karte in der ihrer Gesinnung entsprechenden Reihe oder Spalte, nicht aber in beiden liegt. – Sollte Die Grille (neutral gut) in der oberen Ecke (chaotisch gut) liegen, stimmt nur die Position für Gut überein und somit liegt eine teilweise Übereinstimmung vor.

Karten zum Deuten auswählen: Du kannst eine beliebige Zahl der Karten in einer Spalte deuten, solange du wenigstens eine pro Spalte interpretierst. Alle Rollenkarten, Wahren Übereinstimmungen und Umgekehrten Übereinstimmungen werden stets gedeutet. Sollte keine davon in einer Spalte erscheinen, achte auf Teilweise Übereinstimmungen. Sollte es auch davon keine geben, dann wähle eine beliebige Karte.

Karten an Positionen, welche ihrer Gesinnung widersprechen: Sollte eine gute Karte, wie Die Posaune in der unteren (bösen) Reihe auftauchen, solltest du sie so negativ wie möglich interpretieren – siehe die Beschreibungen der einzelnen Karten hinsichtlich der Einzelheiten.

Ebenso sollte eine böse Karte, wie z.B. Die Prügel, die in der oberen Reihe liegt, so positiv wie möglich ausgelegt werden. Die Karten gelten als ihrer Gesinnung widersprechend.

Karten in der mittleren Reihe werden normal interpretiert, außer der Zusammenhang der Deutung legt nahe, sie als ihrer Gesinnung widersprechend zu behandeln.

WIE MAN TURMKARTEN IN ABENTEUERN VERWENDEN KANN

Du kannst eine Turmdeutung im Rahmen jedes Abenteuers durchführen. Hierzu benötigst du eine Turmdeuterchronik, dabei handelt es sich um die Extrakarten, welche den Turmkarten beiliegen.

Folgende Schritte sind erforderlich für eine Turmdeutung während eines Abenteuers:

- Lege fest, welches der sechs Attribute am ehesten zur Thematik des Abenteuers passt. Wähle die neun Karten, welche das zu diesem Attribut passende Symbol tragen.
- Führe eine Auswahl durch, indem du jeden Spieler eine der neun Karten ziehen lässt. Notiere die Charakternamen und ihre Rollenkarten auf der Rückseite der Turmdeuterchronik, wie es im Beispiel gezeigt wird. Schreibe dir Notizen hinsichtlich der Ereignisse des Abenteuers auf, bei denen die Rollenkarte eines Spielers passende Auswirkungen andeutet.
- Mische alle Karten und nimm eine Verteilung vor. Wenn du eine bedeutende Karte (eine Rollenkarte oder eine Übereinstimmung) aufdeckst, wähle eine Begegnung, für die dies von Bedeutung sein wird, und schreibe es in deine Chronik. Notiere dir auch, ob Wahre (W), Teilweise (T) oder Umgekehrte (U) Übereinstimmungen vorliegen. Du benötigst nicht für jede Karte eine Begegnung. Wenn es zu einer der von dir gewählten Begegnungen kommt, dann wende die Effekte der zur Begegnung gewählten Karte darauf an.

Du kannst dir zusätzliche Turmdeuterchroniken bei pathfinder-rpg.de herunterladen.

Ein Beispielabenteuer: Wirf einen Blick auf die bereits ausgefüllte Beispielchronik. Der SL leitet ein Abenteuer, bei dem die Spieler eine Burg gegen Ork-Eindringlinge verteidigen. Auf der

Rückseite der Chronik hat der SL notiert, dass Harsks Spieler Die Burg gezogen hat, und entscheidet, dass Harsk einen Vorteil erhält, wenn er die Mauern der Burg verteidigt. Während der Verteilung erscheint Der Erdbeben in der linken unteren Ecke – dies ist eine Wahre Übereinstimmung, deshalb entscheidet der SL, dass einer der kommenden Kämpfe an einer Zugbrücke betroffen sein wird und schreibt auf, dass diese einstürzen wird, während die Charaktere sie verteidigen.

Die Schmiede, Seelahs Rolle, ist eine Umgekehrte Übereinstimmung, weshalb in der Waffenkammer etwas sehr Bedeutsames auf Seelah warten wird, wenn die SC vorbeikommen.

ΨTURMKARTENMAGIE

Wenn ein Charakter Turmkarten verwendet, kann er einen Zauber wirken, um die Ereignisse zu beeinflussen. Der Zauber unterliegt aber der Interpretation durch den SL:

TURMKARTENDEUTUNG

Schule Erkenntnis; **Grad** Brd 3, Hxm/Mag 3

Zeitaufwand 10 min

Komponenten V, G, M

Reichweite Persönlich

Wirkungsbereich bis zu neun Kreaturen

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe oder bis erfüllt

Du kannst Turmkarten verwenden, um für dich selbst oder jemand anderen die Zukunft vorherzusagen. Eine Turmdeutung muss sich auf eine zusammenhängende Reihe von Ereignissen oder Handlungen beziehen (z.B. „Jagd auf den Piratenkönig“). Du führst für jeden Klienten eine Auswahl durch und im Anschluss eine Verteilung hinsichtlich des Handlungsablaufes.

Die neun Karten in der Verteilung repräsentieren Ereignisse oder Faktoren aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Notiere die Karten in der Chronik. Dein SL wählt dann insgeheim Ereignisse und Begegnungen aus, welche von den Ergebnissen der Deutung betroffen sein könnten. Sollten Übereinstimmungen (Wahre, Teilweise oder Umgekehrte) vorliegen, so notiere auch dies.

Eine Teilweise Übereinstimmung verleiht dir einen Bonus von +1 für jeweils 5 Zauberstufen auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe, welche mit dem Attribut der Karte in dieser Begegnung in Verbindung stehen (z.B. würde eine Stärkekarte einen Bonus auf Angriffswürfe im Nahkampf und mit Wurfaffen, Stärkewürfe und stärkeabhängige Fertigungswürfe verleihen). Eine Wahre Übereinstimmung gibt dir einen Bonus von +2 für jeweils 5 Zauberstufen und eine Umgekehrte Übereinstimmung einen Malus von -2 für jeweils 5 Zauberstufen. Sollte sich deine Rollenkarte in der Verteilung befinden, dann verdopple die Wirkung. Der SL kann aufgrund der Position der Karten in der Verteilung auf weitere Modifikatoren oder Effekte zurückgreifen, die ihm passend scheinen.

WIE MAN FÜR BÖSE CHARAKTERE DIE KARTEN DEUTET

Wenn du bösen Leuten die Karten legst, möchtest du eventuell eine „umgekehrte Deutung“ durchführen. In diesem Fall interpretierst du die negativen Karten als schlecht für die Feinde des bösen Charakters und die positiven Karten als positiv für seine Feinde. Du kannst die Karten natürlich auch normal deuten, wenn dir dies lieber ist.

Die Karten sind deine Familie – deine Vettern, Schwestern, Söhne und Eltern. Du wirst niemals größere Liebe oder stärkeren Hass verspüren, als in den Momenten, wenn du ihnen in die Seele blickst. Betrachte jede einzelne als eigenständiges Wesen. Keine von ihnen verrät ihre Geheimnisse jemandem, dem sie nicht traut. Daher stelle sicher, dass die Karten dir vertrauen.

—Riana, varisische Turmdeuterin

WIE MAN DIE KARTEN DEUTET

Jede Karte besitzt ihre eigene Bedeutung. Diese Bedeutung wird durch die Umstände beeinflusst, so dass eine wahre, vollkommene Deutung der Karten nur einem wahrlich befähigten Turmdeuter gelingen kann. Doch selbst mit Grundkenntnissen über die Turmkarten kann man aus ihnen Erkenntnisse gewinnen.

Die Karten der Auswahl werden in ihrer grundlegenden Bedeutung interpretiert. Die Karten in der Verteilung dagegen können durch ihre Position in ihrer Bedeutung modifiziert werden.

Gute und böse Karten haben unterschiedliche Bedeutungen, wenn sie sich an Positionen befinden, die ihrer Gesinnung zuwiderlaufen (d.h. eine gute Karte in der unteren Reihe der Verteilung oder eine böse Karte in der oberen Reihe). Karten, die weder gut noch böse sind, werden niemals als ihrer Gesinnung entgegengesetzt behandelt, da sie keiner Seite im ewigen Kampf des Guten gegen das Böse angehören.

Die folgenden Seiten enthalten eine kurze Zusammenfassung der Bedeutungen der einzelnen Turmkarten.



Der Paladin (Rechtschaffen Gut, Stärke) symbolisiert Durchhaltewille angesichts von Widrigkeiten. Der Paladin weicht unter keinen Umständen zurück. Diese Karte bedeutet, dass man sein Vorhaben durchführen oder tun muss, von dem man weiß, dass es richtig ist, selbst wenn der Preis hoch sein sollte. Sollte die Karte ihrer Gesinnung widersprechen, könnte ein Vorhaben tollkühn und dumm sein.

Die Burg (Neutral Gut, Stärke) ist das Symbol der ruhigen Kraft, die sich bewegen kann, wenn es nötig ist, aber den größten Härten gegenüber standhaft bleibt. Wer durch die Burg repräsentiert wird, kann durch keine Kraft erschüttert werden. Sollte die Karte ihrer Gesinnung widersprechen, kann es bedeuten, dass man der Versuchung nachgeben, oder von noch größerer Stärke in die Knie gezwungen werden wird.

Der Weite Himmel (Chaotisch Gut, Stärke) zeigt einen epischen Moment, in dem die Sklaven einer Nation befreit werden. Die Freiheit der Sklaven symbolisiert eine mächtige, antreibende Veränderung, da alte Fesseln im Licht des Tages abgeworfen werden. Sollte die Karte ihrer Gesinnung widersprechen, könnte dies bedeuten, dass die abgelegten Fesseln durch schlimmeres ersetzt werden.

Die Schmiede (Rechtschaffen Neutral, Stärke) beschwört Stärke durch große Vielseitigkeit. Der Schmied repräsentiert jene, welche durch das Feuer der Mephiten schreiten und überleben, doch die Schmiede brennt so heiß, dass sie viele zu Asche verbrennt. Diese Karte repräsentiert ein gefährliches Ereignis, welches zu überwinden, mehr Kraft erfordert, als ein einzelner vielleicht aufbringen kann.

Der Bär (Neutral, Stärke) ist die reine Stärke. Die Leute machen oft den Fehler zu glauben, dass Der Bär gezähmt oder trainiert werden könnte. Wenn jemand glaubt, Den Bären zu beherrschen,

wird er irgendwann eines Besseren belehrt werden. Hier könnte rohe Kraft erforderlich sein, jedoch könnte ihr Einsatz auch schwerwiegende Folgen haben.

Der Aufstand (Chaotisch Neutral, Stärke) bedeutet, sich in den Fängen von etwas zu befinden, das stärker ist als man selbst. Es handelt sich um eine überwältigende Kraft, die oft zerschmettert, womit sie in Berührung kommt. Die emporgestreckte Krone steht für den Sturz eines Anführers. In der Verteilung bedeutet diese Karte für eine Macht, die stärker ist als der Klient der Turmdeutung.

Der Teufel (Rechtschaffen Böse, Stärke) zeigt einen Teufel, der Unschuldige verschlingt. Diese Karte kann für den Tod vieler in einem großen Unglück stehen oder, falls sie ihrer Gesinnung widersprechend positioniert ist, die Errettung vor diesem Unglück. Der Dämon kann auch für irgendeine finstere, intelligente Kreatur stehen, welche die Bevölkerung gefährdet.

Die Prügel (Neutral Böse, Stärke) stehen dafür, von allen Seiten angegriffen zu werden. Sie können auch einen Angriff gegen den Geist repräsentieren. Egal ob der Körper oder der Geist das Ziel sind, sie geben unter dem erbarmungslosen Angriff nach und werden aufgelöst. Wenn diese Karte ihrer Gesinnung widerspricht, bedeutet sie, dass während des Angriffes zuvor unbekannte Stärke gefunden werden könnte.

Der Wirbelsturm (Chaotisch Böse, Stärke) ist eine Kraft, welche alles zerreit, das ihr begegnet. Diese Katastrophe ist nicht natürlichen Ursprungs, sondern die Folge der Pläne intelligenter Wesen. Der Wirbelsturm steht für Krieg, Brandstiftung oder andere Pläne, die zerstören, womit sie in Berührung kommen. Ihrer Gesinnung widersprechend kann diese Karte für Erholung und Erneuerung nach einer Feuerprobe oder einer Katastrophe stehen.



HOFF DER GESCHICKLICHKEIT

Der Tanz (Rechtschaffen Gut, Geschicklichkeit) ist ein reichhaltiges und feines Gerüst, welches wie das Universum selbst verlangt, dass sich jeder innerhalb des Gerüsts seinen Regeln unterwirft, da das Konstrukt ansonsten zusammenbricht. Es rät dazu, perfekt im Rhythmus zu bleiben und den eigenen Platz im größeren Ganzen zu kennen. Wer aus dem Muster fällt, tut dies auf eigenes Risiko. Sollte die Karte ihrer Gesinnung widersprechen, kann dieses Muster hypnotisch sein, aber nicht dem Nutzen aller dienen.

Die Grille (Neutral Gut, Geschicklichkeit) ist ein Grig, ein Wesen, dessen Verstand ebenso schnell ist wie sein Körper. Sie repräsentiert Geschwindigkeit und rasche Reise. Obwohl Die Grille meist mit Reisen assoziiert wird, steht der Pfirsich, auf dem sie sitzt, für den Schatz am Ende des Weges. Fall die Karte ihrer Gesinnung widersprechen sollte, wird die Reise schlecht verlaufen und der Schatz verloren gehen, statt gefunden zu werden.

Der Jongleur (Chaotisch Gut, Geschicklichkeit) repräsentiert das Schicksal, die Götter oder auch jene, die mit den Leben und dem Schicksal anderer spielen. Sollte dieser titanische Jongleur seinen Rhythmus beibehalten können, wird er seine Ziele erreichen. Sollte die Karte ihrer Gesinnung widersprechend platziert sein, scheitert er und bringt jenen, in deren Leben er eingegriffen hat, Tragödien und Unglück.

Der Schlosser (Rechtschaffen Neutral, Geschicklichkeit) liefert dem Klienten die Schlüssel, welcher er benötigt, um sein Schicksal zu erreichen. Er verleiht ihm die Werkzeuge, um einen Ort betreten zu können, einen Hinweis zu erlangen oder an einen Schatz zu gelangen. Er verrät aber nicht, wo oder wie diese Werkzeuge verwendet werden. Diese Karte repräsentiert häufig einen fremdartigen, uralten oder magischen Gegenstand.

Der Pfau (Neutral, Geschicklichkeit) ist ein Wesen erstaunlicher Schönheit, welche aber nur erhalten werden kann, wenn sie einge-

froren wird wie die Statuen eines Schreckhahns. Klügere Leute akzeptieren, dass die Zeit vergeht und gehen Dem Pfau aus dem Weg. Sein Erscheinen bedeutet stets eine plötzliche Veränderung auf persönlicher Ebene im Verhalten oder gesellschaftlicher Stellung.

Der Hasenprinz (Chaotisch Neutral, Geschicklichkeit) ist ein schneller Geselle. Er steht für die Launen des waffenlosen Kampfes. Der Prinz personifiziert den Kampf selbst und ist die Launenhaftigkeit in Person. Wie sein zerbrochenes Schwert andeutet, kann jeder Kämpfer in der Schlacht fallen, egal wie tapfer oder fähig er ist. Diese Karte repräsentiert zuweilen jüngere Angehörige der Königsfamilie oder anderer mächtiger Häuser.

Der Erdrutsch (Rechtschaffen Böse, Geschicklichkeit) ist die Katastrophe. Er denkt nicht, er lässt nicht mit sich verhandeln, er überrennt alles, was in seinen Weg gerät. Er kann für eine Naturkatastrophe stehen oder die Schäden, welche durch eine in Panik versetzte Menge oder andere nichtdenkende Gruppe oder Wesenheit entstehen. Falls diese Karte in einer ihrer Gesinnung widersprechenden Position auftaucht, kann das Unglück wahrscheinlich abgewendet werden, allerdings nicht ohne Folgen.

Die Krähen (Neutral Böse, Geschicklichkeit) sind ein gefährlicher Haufen, der für den gewaltsamen Raub geliebter Dinge oder Personen steht. Wenn die Krähen erscheinen, geschehen Morde, Diebstähle und es kommt zu furchtbaren, schockierenden Verlusten. Sollte die Karte in der Verteilung ihrer Gesinnung widersprechen, kann die Handlung vereitelt werden oder handelt es sich um einen gerechten Diebstahl.

Das Dämonenlicht (Chaotisch Böse, Geschicklichkeit) repräsentiert Fallen und Tricks, Fingerfertigkeit und Schnelligkeit des Geistes. Diese Irrlichter und derjenige, der ihr Licht gesucht hat, stehen für eine unmögliche oder unlösbare Lage. Bei widersprechender Gesinnung steht diese Karte für eine Gelegenheit oder einen Führer, der im bestmöglichen Augenblick eintrifft, um den Weg zu weisen.



Die Posaune (Rechtschaffen Gut, Konstitution) steht für eine Machterklärung. Dieser Archont ist eine aggressive Kraft, die ohne zu zögern im Namen der Gerechtigkeit in die schlimmsten Situationen hinein marschiert. Falls die Karte ihrer Gesinnung widersprechend auftritt, legt sie nahe, dass die Motive nicht edler Natur sind und zu Verletzungen oder zerbröckelnder Stärke führen. Bei dieser Karte geht es um alles oder nichts.

Der Überlebende (Neutral Gut, Konstitution) repräsentiert eine Person, die irgendeine Prüfung hinter sich hat. Von seinen gefallen Kameraden umgeben, steht er für jemanden oder etwas, von dem man glaubte, ihn oder es für immer verloren zu haben, ihn oder es aber wiedergefunden hat. Er kann auch für Wiedergeburt stehen. Bei widersprechender Gesinnung kann der Überlebende furchtbare Neuigkeiten überbringen oder einen schweren Verlust prophezeien.

Die Wüste (Chaotisch Gut, Konstitution) ist ein trostloses Gelände, in dem niemand ohne Hilfe überleben kann. Wer diese Hilfe finden kann, dessen Reise kann zu großen Dingen führen. Sollte die Gesinnung widersprechend in Erscheinung treten, legt dies nahe, dass der Klient sich nicht auf die Hilfe anderer verlassen kann und sich sicher verlaufen wird. Die Sphinx auf der Karte kann für einen Mystiker oder Heiler stehen, der in Zeiten von Krankheit oder Seuche Errettung bringt.

Der Messingzweig (Rechtschaffen Neutral, Konstitution) zeigt einen Azer, welcher für Unverwundbarkeit gegenüber einer gegenwärtigen Gefahr steht. Obwohl andere scheitern könnten, verbleibt er gesund und stark. Der Messingzweig kann aber auch für den einzelnen Scheitern oder ein finsternes Schicksal bedeuten, wodurch aber alle anderen vor größerer Gefahr gerettet werden.

Der Vorarbeiter (Neutral, Konstitution) ist eine antreibende, äußere Kraft, welche den Klienten vorantreibt, komme was wolle. Die Kraft kann physischer oder mentaler Natur sein, ebenso wie

eine Person, die andere dazu mahnt, weiterzumachen, bis sie keine Kraft mehr besitzen. Diese Kraft kann guter oder böser Natur sein, doch es ist nicht möglich, sie zu ignorieren. Der Halbork auf dem Bild führt ein Leben ständiger harter Arbeit, um seine Existenz zu verbessern.

Der Bergmensch (Chaotisch Neutral, Konstitution) steht für eine Begegnung mit einer physischen Macht jenseits der Kontrolle des Klienten. Der Riese könnte eine Autoritätsperson, eine Armee, ein Erdbeben oder sogar ein verzweifelt benötigtes Gewitter in einem ausgetrockneten Landstrich repräsentieren. Der Macht nachzugeben, könnte durchaus weise sein, doch sie zu überleben, steht an erster Stelle.

Das Dornengestrüpp (Rechtschaffen Böse, Konstitution) ist eine Karte, die für Taten aus uralter Zeit steht. Sie legt nahe, dass ein Gegenstand oder eine Person aus der fernen Vergangenheit bedeutenden Einfluss auf die Lage hat. Der Gegenstand ging auf üble Weise verloren oder die Person wurde mit finsternen Mitteln ermordet. Bei widersprechender Gesinnung bringt die dornige Vergangenheit nicht nur Schmerzen, sondern auch Hoffnung für die Zukunft.

Die Krankheit (Neutral Böse, Konstitution) repräsentiert Seuche, Pestilenz, Hungersnot und Krankheit. Sie kann auch eine Korruption der Seele oder vieler Seelen nahelegen. Bei widersprechender Gesinnung steht Die Krankheit entweder für große Gesundheit oder die Möglichkeit, eine solche Katastrophe aufzuhalten.

Das Wachsfigurenkabinett (Chaotisch Böse, Konstitution) ist ein Ort der Hilflosigkeit und physischer Entropie. Der Geist mag willig sein, doch das Fleisch ist an diesem Ort des Schreckens eingefroren. Diese Karte kann auch für Folter und Gefängnis stehen oder als Symbol für die Unfähigkeit, sich zu bewegen, oder eine eher gewöhnliche Lähmung stehen. Sollte die Position der Karte ihrer Gesinnung widersprechen, legt dies grenzenlose Energie in einem wichtigen, alles verändernden Augenblick nahe.



HOF DER INTELLIGENZ

Die Verborgene Wahrheit (Rechtschaffen Gut, Intelligenz) symbolisiert die Fähigkeit, hinter das Offensichtliche und Banale zu blicken und die größere Wahrheit zu erkennen. Manchmal handelt es sich um eine esoterische Entdeckung, manchmal auch um einen wahren Fund, wie einen Gegenstand, der in einem Raum enthüllt wird. Es ist eine Karte mit der Macht, Geheimnisse zu enthüllen. Bei zur Position widersprechender Gesinnung kann sie bedeuten, dass ein Geheimnis zum Schaden des Klienten enthüllt wird.

Der Wanderer (Neutral Gut, Intelligenz) ist ein Sammler. Dieser Zentaur weiß Dinge zu schätzen, die andere als Müll oder Tand betrachten. Der Wanderer erscheint denen, die klug genug sind, die verborgene Wahrheit zu erkennen, die andere ignorieren oder als wertlos erachten. Bei widersprechender Gesinnung steht Der Wanderer für einen Werteverlust oder die Unfähigkeit, die wahren Werte in einer Person oder Situation zu erkennen.

Der Scherz (Chaotisch Gut, Intelligenz) zeigt einen Schrecken, der überwunden werden muss – allerdings nicht durch physische Mittel. Dieses Monster kann nur durch Trickserei oder List besiegt werden. Die Karte repräsentiert die Bedeutung des Humors bei der Suche nach einem Weg, eine komplizierte Person oder Aufgabe zu überwinden. Falls die Position der Karte ihrer Gesinnung widerspricht, ist dies oft ein Zeichen dafür, dass der Scherz zu Lasten des Klienten geht.

Der Inquisitor (Rechtschaffen Neutral, Intelligenz) akzeptiert nichts als die Wahrheit. Er steht für die nicht veränderbare Wirklichkeit, die weder genarrt, noch irgendwie überredet werden kann. Sich gegen diesen nichtveränderbaren Gegenstand, diese Person oder Idee zu stellen heißt, das Unglück herauszufordern.

Der Fremde Händler (Neutral, Intelligenz) ist die Karte der Spione und Händler gleichermaßen. Jeder, der mit Informationen handelt, untersteht dem Einfluss dieser Karte. Ein Handel, der unter dem Vorzeichen dieser Karte geschlossen wird, wird stets

erfüllt, doch die Folgen des Paktes könnten für jene, die die Bedeutung nicht verstehen, schockierend sein.

Die Vision (Chaotisch Neutral, Intelligenz) repräsentiert arkanes Wissen. Solches Wissen kann die Gestalt von Wahnsinn oder rätselhafter, kryptischer Worte annehmen. Die Karte bedeutet oft, dass der Klient einer verrückten Person begegnen wird, kann aber auch ein Vorzeichen eines Zusammenstoßes mit einem genialen Wesen sein.

Der Rakshasa (Rechtschaffen Böse, Intelligenz) ist die Karte der Herrschaft und Gedankenkontrolle. Die Kreatur, welche voller Ruhe auf dem Rücken des Sklaven sitzt, präsentiert eine Kraft, die sich von außen dem Verstand eines anderen Wesens aufdrängt. Zuweilen handelt es sich auch um wortwörtliche Sklaverei, doch meist ist es geistige Versklavung durch eine Macht oder Idee. Sollte die Karte ihrer Gesinnung widersprechend in Erscheinung treten, kann diese Versklavung angesichts neuer Erkenntnisse abgeschüttelt werden.

Der Narr (Neutral Böse, Intelligenz) ist die Karte der schwerwiegenden Dummheit und der Gier. Sie kann für Bestechung, Erpressung oder so große Gutgläubigkeit stehen, dass jemand nicht fähig ist, Böses zu sehen. Die Goblins haben einen vermessenen Mann gefangengenommen – dies repräsentiert den Umstand, dass man durchaus zuerst die Würde und dann das Leben verlieren kann. Bei widersprechender Gesinnung könnte die Karte andeuten, dass jemand nur Dummheit oder Unwissenheit vortäuscht, um seine Gaben und Fähigkeiten zu verbergen.

Der Schlangengebiss (Chaotisch Böse, Intelligenz) ist eine widerwärtige, vergiftete Waffe. Das Gift kann viele Gestalten annehmen, nicht nur körperliche. Das Gift auf der Klinge des Meuchelmörders repräsentiert den Tod von Ideen und der Freiheit, sowie die Fähigkeit, Freunde gegeneinander aufzubringen oder die Gedanken der Tugendhaften zu vergiften. Bei ihrer Gesinnung widersprechender Position in der Verteilung kann diese Karte einen Gedankensprung, eine neue Freundschaft oder eine Entdeckung bedeuten.



HOF DER WEISHEIT

Die Geflügelte Schlange (Rechtschaffen Gut, Weisheit) ist ein mächtiges Wesen. Wissen und Verständigkeit sind zwei verschiedene Burgen, zwischen denen das Verstehen eine Brücke schlägt. Der Couatl steht für diese Brücke, er weiß, wann es an der Zeit ist zum Handeln. Bei widersprechender Gesinnung bedeutet diese Karte, dass man zu einem bestimmten Augenblick besser nicht handeln sollte, oder dass man schlecht beraten wäre, wenn man es täte.

Die Hebamme (Neutral Gut, Weisheit) ist ein Werkzeug der Schöpfung, kann aber nicht selbst etwas erschaffen. Diese Halb-lingfrau ist der Schlüssel, der neues Leben oder Wissen in die Welt entlässt. Sie erkennt die Bedeutung jedes Neankömmlings, doch bei widersprechender Gesinnung wird der Neankömmling anderen keine Freude bereiten.

Der Wirt (Chaotisch Neutral, Weisheit) steht für Gemeinschaft und Kameradschaft, sowie eine Zufluchtsstätte in der Not. Die meisten halten den Zyklopen für bedeutungslos, dennoch verfügt er über Erkenntnisse, die für die Deutung der Karten oder eine Queste von Bedeutung sind. Tritt diese Karte ihrer Gesinnung widersprechend in Erscheinung, steht sie für eine vergeblich gesuchte, oder verlorene Zuflucht oder falsche Information, die man in einem wichtigen Augenblick erfährt.

Die Königinmutter (Rechtschaffen Neutral, Weisheit) ist das Wissen selbst. Diese Formianerin weiß alles, enthüllt aber nichts, solange man ihr nicht die korrekte Verehrung zukommen lässt. Sie schätzt die Schwachen und die Angehörigen der Unterschicht, denn diese dienen ihr, selbst wenn sich die Mächtigeren ihr verweigern. Sie steht für das Bedürfnis, ein Teil der Gesellschaft zu werden, oder sich vor denen zu verneigen, die mehr wissen als man selbst.

Die Eule (Neutral, Weisheit) repräsentiert die ewige Weisheit der Natur. Sie ist die harte Wirklichkeit, die ein Rudel Wölfe dazu

bringt, die Schwächsten einer Herde Rehe zu reißen – dies ist tragisch für die getöteten Tiere, stärkt aber die Herde. Die Nadel, welche die Eule hält, verbindet die einzelnen Leben, kann diese Bindungen aber auch rasch wieder auftrennen.

Der Jahrmarkt (Chaotisch Neutral, Weisheit) ist die Karte der Illusionen und der falschen Träume. Diese Karte kann die Kräfte des Arkanen stärken, doch kann es sehr riskant sein, sich auf solche sprunghafte, unverlässliche Kräfte zu verlassen. Für andere steht diese Karte für unüberlegte Pläne und unrealistischen Ehrgeiz.

Die Sonnenfinsternis (Rechtschaffen Böse, Weisheit) repräsentiert Selbstzweifel und Sinnverlust. Diese Karte beeinflusst jene, die an das Göttliche glauben, da ihre Fähigkeiten geschwächt werden können. Sie kann auch dafür stehen, den Pfad aus den Augen zu verlieren, und sich zu verirren, körperlich wie spirituell. Bei widersprechender Gesinnung kann sie vorhersagen, dass eine bisher unbekannte Fähigkeit hervor treten oder ein Versteck enthüllt wird.

Die Stumme Vettel (Neutral Böse, Weisheit) mag still sein, doch das Auge in ihrer Hand lässt sie in die Herzen der Menschen blicken. Diese Vettel schließt Blutpakte und kennt vergiftete Geheimnisse der Sorte, die Feindschaft zwischen Brüdern und Eltern und Kindern säen können. Darsteller hassen diese Karte, da sie andeutet, dass sie über ihre Worte und Lieder stolpern werden. Bei widersprechender Gesinnung bedeutet sie unerschütterliche Treue und Loyalität, sowie gewandte Rede.

Der Verlorene (Chaotisch Böse, Weisheit) ist die Karte der Leere und des Verlustes der Identität. Der gezeigte Bodak ist für immer wahnsinnig und verlorenen in einer Welt der Irren, Irrenanstalten und Massenmördern. Wer unter dem Einfluss dieser Karte steht, für den ergibt die Welt keinen Sinn. Sie repräsentiert Augenblicke, in denen man andere nicht versteht, etwa weil sie nur eine fremde, unbekannte Sprache sprechen. Sollte sie ihrer Gesinnung widersprechend in Erscheinung treten, kann sie für Klarheit des Geistes unter Stress stehen.



HOFF DES CHARISMAS

Der Leere Thron (Rechtschaffen Gut, Charisma) vermittelt ein spürbares Verlustgefühl. Der Geist steht dafür, dass die Verstorbenen stets bei uns sein werden. Sie lehrten uns wichtige Dinge, sofern wir ihnen zugehört haben. Diese Karte kann für Informationen aus der Ferne oder uralten Quellen stehen. Falls sie ihrer Gesinnung widerspricht, sind die Geister der Vergangenheit ruhelos und vielleicht muss ihnen Frieden verschafft werden.

Das Theater (Neutral Gut, Charisma) ist die Karte der wahren Prophezeiung. Die Marionetten stellen eine Handlung nach, so wie die Prophetin eine Handlung beschreibt, an der sie nicht beteiligt ist. Die Prophetin ist der Zuschauer und die Prophezeiung ist die Aufführung. Sie hat keinen Einfluss darauf, was sie sieht, und die Bedeutung des Gesehenen wird oft erst klar, wenn es schon zu spät ist. Bei widersprechender Gesinnung ist die Prophezeiung falsch und nur eine Aufführung.

Das Einhorn (Chaotisch Gut, Charisma) ist eine Karte, welche großzügig das anbietet, was der Klient sucht, so wie das Pferd im Bild seine Früchte anbietet. Bei widersprechender Gesinnung bedeutet die Karte Verrat, Vergiftung oder einen falschen Freund.

Die Hochzeit (Rechtschaffen Neutral, Charisma) kann eine Vereinigung von Leuten, Ideen, Königreichen oder anderen Dingen sein. Die Abkömmlinge des Salamanders und des Wassergeistes zeigen, dass solch eine Vereinigung beiden Seiten neue Macht geben kann – es könnte aber auch eine zerstörerische Verbindung von Dingen sein, die niemals zusammenfinden sollten. Sobald sie vereinigt wurden, können die beiden Seiten nie wieder getrennt werden. Dies ist die Karte dauerhafter Veränderung.

Der Zwilling (Neutral, Charisma) steht für verschiedene Seiten einer Absicht oder auch für eine gespaltete Persönlichkeit. Dieser Doppelgänger kann auch für Unschlüssigkeit stehen und eine Person oder Gruppe repräsentieren, die zwischen verschiedenen Möglichkeiten schwankt. Er kann auch für geteilte Loya-

lität stehen. Diese Karte veranlasst den Turmdeuter zur Vorsicht, da sie ebenfalls bedeuten kann, dass die ganze Verteilung eine umgekehrte oder verborgene Bedeutung besitzt.

Die Kurtisane (Chaotisch Neutral, Charisma) steht für politische Intrigen. Ihre Maske verkörpert die sozialen Regeln und Gepflogenheiten, den man Folge leisten muss. Wenn die Maske fällt, können Verhandlungen eine unerwartete Wendung nehmen. Die Karte steht auch für eine mächtige Frau, welche die Geschehnisse steuert und kontrolliert. Wie eine Situation ausgeht, hängt davon ab, wie man diese Frau behandelt.

Der Tyrann (Rechtschaffen Böse, Charisma) steht für einen Herrscher, der eine Bürde und ein Fluch für sein Volk ist. Der Drache könnte auf einen Monarchen, Aufseher oder das Oberhaupt eines Haushaltes hindeuten. Wer auch immer es ist, er schadet denen, die seiner Herrschaft unterstehen, egal ob er dies erkennt oder nicht. Sollte die Karte ihrer Gesinnung widersprechend positioniert auftreten, könnte sie darauf hindeuten, dass ein Tyrann enttarnt oder gestürzt wird.

Der Verrat (Neutral Böse, Charisma) ist die Verkörperung der Selbstsucht. Neid würgt die Seele und führt schlussendlich zur Verwüstung. Sie kann auch für eine Person stehen, deren Liebreiz ihr böses Herz verbirgt. Bei widersprechender Gesinnung bedeutet die Karte Selbstaufopferung oder die Abkehr von der materiellen Welt und ihren Versuchungen.

Der Lügner (Chaotisch Böse, Charisma) ist die Liebe in ihrer verräterischsten Form. Es ist nicht die Liebe, welche Berge versetzen kann, sondern die Liebe, die ein Herz zerreit und die Liebenden dazu bringt, in den Tod zu springen. Die Lamia kann für Besessenheit, unerwiderte Gefühle oder zum Untergang verdamnte Liebe stehen. Wenn die Karte aufgrund ihrer Position in der Verteilung ihrer Gesinnung widerspricht, kann sie den Beginn einer neuen Beziehung verheien, welche allerdings unter dem Schleier etwas weitaus unschönerem verborgen liegt.

BEISPIEL EINER TURMDEUTUNG

Kyra ist zu Riana gekommen, um sich die Karten legen zu lassen. Riana sammelt sich, während Kyra fragt, ob die Pläne ihrer Mutter, wieder zu heiraten, gut seien. Sie überlegt, welche Art von Frage dies wohl sei, und entscheidet sich, dass wohl Charisma am besten passen müsste.

Riana sortiert die neun Karten des Hofes des Charismas aus dem Deck und mischt sie sorgfältig für die Auswahl. Dann breitet sie sie mit den Symbolen nach unten vor sich aus. Kyra nimmt eine und dreht sie um – es ist Der Leere Thron. Riana teilt Kyra mit, dass diese Rollenkarte ihren Platz in Bezug auf die Frage repräsentiert.

Kyra ist eine Verbindung zur Vergangenheit, eine Verbindung zum früheren Ehemann ihrer Mutter – Kyras Vater. Seit einem Krieg vor ein paar Jahren wird er vermisst, jedoch wurde nie seine Leiche gefunden.

Nun packt Riana die Karten des Hofes des Charismas zurück ins Deck und mischt. Dann teilt sie neun Karten mit den Symbolen nach unten aus und nimmt die Verteilung in einem Muster von drei mal drei Karten vor. Riana beginnt, indem sie die drei Karten der linken Spalte umdreht – diese repräsentieren die Vergangenheit. Es handelt sich – von oben nach unten – um „Die Eule“, „Die Hochzeit“ und „Die Grille“.

Riana überprüft, ob sich Wahre Übereinstimmungen in der Spalte befinden. Es gibt eine, die sogar sehr zur Thematik passt: Die Hochzeit. Diese „rechtschaffen neutrale“ Karte liegt in der „rechtschaffen neutralen“ Position. Riana überlegt, welche Bedeutung die Karte für die Frage haben könnte – da Kyras Frage sich auf eine Hochzeit bezieht, ist diese Karte besonders bedeutsam. Riana erklärt Kyra, dass diese Karte die erste Ehe ihrer Mutter mit ihrem Vater darstellt. Denn obwohl der Vater fort ist, übt

diese Beziehung eine starke Auswirkung auf die Verbindung aus, welche sie nun mit ihrem neuen Verlobten formt.

Da es keine anderen Wahren Übereinstimmungen gibt, fährt Riana mit den drei Karten der mittleren Spalte fort und dreht sie um. Von oben nach unten sieht sie „Das Einhorn“, „Der Tanz“ und „Das Dornengestrüpp“. Bei keiner Karte handelt es sich um eine Wahre oder Umgekehrte Übereinstimmung, so dass Riana nach Teilweisen Übereinstimmungen sucht. Sie entdeckt zwei: „Das Einhorn“ steht in Übereinstimmung mit der Position des „Guten“ in der Mitte der oberen Reihe, während „Das Dornengestrüpp“ in Übereinstimmung zur „bösen“ Position in der Mitte der unteren Reihe steht. Riana betrachtet „Das Einhorn“ und erklärt, dass die Ehe Kyras Mutter großes Glück bringen könne, „Das Dornengestrüpp“ aber bedeute, dass jemand von großer Bedeutung für die Hochzeit ein Geheimnis mit sich trüge, welches aufgedeckt werden müsse, da es ansonsten die Ehe zerstören könnte.

Damit dreht Riana die letzten drei Karten um, welche die Zukunft repräsentieren. Von oben nach unten findet sie „Der Tyrann“, „Die Stumme Vettel“ und „Die Burg“. Sie kann keine Wahren Übereinstimmungen feststellen, wohl aber eine Umgekehrte Übereinstimmung: Der Tyrann, eine rechtschaffen böse Karte, befindet sich in der „chaotisch guten“ Position und widerspricht damit seiner Gesinnung – dies kann bedeuten, dass ein Tyrann gestürzt wird. In diesem Fall glaubt Riana, dass es bedeutet, dass Kyra und ihre Mutter ihre Trauer um den Vater hinter sich lassen und aus der neuen Ehe das Beste machen können, vorausgesetzt, dass das giftige Geheimnis aufgeklärt wird, welches von „Das Dornengestrüpp“ in der Gegenwart angedeutet wird.

Kyra schwört, dieses Geheimnis aufzudecken und sein Gift unschädlich zu machen.

Riana lächelt.

Pssst! Hey, hier drüben, beim Ziegenstall. Verrat es nicht der alten Riana, aber ich werde dir zeigen, wozu ein Turmkartendeck wirklich gut ist. Die Alten glauben, dass jeder, der die Karten für etwas anderes als dämliche Wahrsagerei nutzt, ein Lügner und Betrüger ist. Nun, wie man so schön sagt, auch ein Goblin geht auf zwei Beinen. Ich gebe dir mein Wort der Asche meiner geliebten Großmutter, dass du ein paar Silbermünzen verdienen können wirst, wenn du das Turmspiel erlernst. Und weil du so besonders klug aussiehst, habe ich wirklich Angst, mein ganzes Geld in einer einzigen Runde zu verlieren. Wollen wir ein Spielchen wagen?

—Savanj, varisischer Stallbursche

⚔ÜRME: EIN GLÜCKSSPIEL

Türme ist ein Glücksspiel für 2-4 Spieler, bei welchem ein Turmkartendeck verwendet wird.

Jeder Spieler benötigt Spielgeld-Münzen, mit dem er die während des Spiels anfallenden Schulden begleichen kann.

ZIEL DES SPIELS

Vor dir befinden sich sechs große Türme. In jedem Zug versuchst du, auf diesen Türmen zu bauen. Wenn du nicht bauen kannst, verschuldest du dich bei den anderen Spielern. Wenn die Zeit kommt, deine Schulden zu begleichen, möchtest du natürlich, dass jeder dir mehr schuldet als umgekehrt.

SPIELVORBEREITUNG

Sortiere die neutralen Karten aus – das sind die Karten, bei denen sich das Symbol in der Mitte befindet. Lege diese sechs Karten in einer Reihe auf den Tisch, zwischen zwei Karten sollte jeweils mehr als zwei Kartenbreiten Abstand bestehen. Diese Karten repräsentieren die Grundfesten der Türme: der Turm der Stärke, der Turm der Geschicklichkeit usw.

Mische den Rest der Karten. Gib jedem Spieler drei Karten, die dieser mit dem Gesicht nach oben vor sich ablegt – diese drei Karten sind der *Vorrat* eines Spielers. Die Spieler müssen einander gegenüber sitzen, zwischen sich die Reihen der Türme, mit ihren Vorräten parallel zu den Reihen liegend.

Die restlichen Karten bilden einen *Zugstapel*, der mit dem Gesicht nach unten neben dem Spielfeld platziert wird.

BEISPIEL EINES SPIELBEGINNS (NICHT MAßSTABGETREU)

Spieler A



Die Grundfesten



Spieler C



Spieler B

Jeder Spieler besitzt zudem eine *Bank*, einen Kartenstapel, der sich neben ihm befindet. Zu Beginn befinden sich keine Karten in der Bank. Die Bank jedes Spielers repräsentiert die Schulden, die er bei den anderen Spielern hat. Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, muss er diese Schulden begleichen. Der Spieler, in dessen Vorrat sich die Karte befindet, welche alphabetisch zuerst kommt, ist zuerst am Zug.

DER ZUG EINES SPIELERS

Wenn du am Zug bist, kannst du entweder aussteigen oder eine der Karten in deinem Vorrat auf einen der Türme ausspielen.

Solltest du aussteigen, wandern alle Karten aus deinem Vorrat als Schulden in die Bank und du musst sofort **jedem** noch im Spiel befindlichen Spieler Münzen in Höhe dieser Schulden auszahlen. Drehe die Karten in der Bank mit dem Gesicht nach unten, um anzuzeigen, dass du ausgestiegen bist. Du erhältst keine weiteren Karten und häufst auch keine weiteren Schulden mehr an.

Falls du nicht aussteigst, musst du eine Karte so ausspielen, dass sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

1. Der Name der Karte zeigt zu dir.
2. Die Karte liegt ihrem Symbol nach so, dass eine der acht, den Gessinnungen entsprechenden Positionen des Turmes ausgefüllt wird.
3. Die Karte darf keine der bereits liegenden Symbole verdecken.
4. Das Symbol der Karte muss sich neben dem Symbol auf einer anderen Karte des Turmes befinden (dies schließt die Grundfeste des Turmes nicht ein). Dies bedeutet, dass sobald eine oder mehrere Karten in einem Turm platziert wurden, alle Symbole als miteinander verbunden gelten.

Sollte das Symbol deiner Karte dem Symbol des Turmes entsprechen, kannst du eine weitere Karte auf einen beliebigen Turm spielen. Sollte das Symbol dieser Karte ebenfalls zum entsprechenden Turm passen, kannst du deine letzte Karte ausspielen.

Alle nicht auf die Türme gespielten Karten wandern in deine Bank. Anschließend ziehst du drei neue Karten.

Einem Turm ABSCHLIEßEN

Solltest du eine Karte so spielen, dass es unmöglich wird, eine weitere Karte auf diesen Turm zu spielen, gilt der Turm als abgeschlossen. Beginnend mit dem Gegner zu deiner Linken verteilst du nun eine Karte aus dem Turm an jeden deiner Gegner, der noch im Spiel ist, bis alle Karten, die Grundfeste eingeschlossen, verteilt sind. Diese Karten wandern bei deinen Gegnern in die Bank. Sollte sich nur noch ein Gegenspieler im Spiel befinden, erhält dieser alle Karten.

Das Spiel ABSCHLIEßEN

Die Karten in der Bank repräsentieren die Schulden eines Spielers gegenüber allen anderen Spielern im Spiel. Im Gegensatz zu Schulden beim Aussteigen können sich Schulden bei Spielende gegenseitig aufheben. Solltest du also einem Spieler neun Münzen schulden und dieser schuldet dir fünf Münzen, schuldest du ihm insgesamt vier Münzen.

Ein Beispiel

Dieses Beispiel konzentriert sich auf den Turm der Intelligenz – aber genau wie auf Seite 28 gezeigt, sind auch die anderen Türme im Spiel. „Der Fremde Händler“, die neutrale Intelligenzkarte, ist die Grundfeste in diesem Beispiel.

Arye wurde „Das Einhorn“ ausgeteilt, dies ist in alphabetischer Reihenfolge die erste Karte in den diversen Vorräten, weshalb Arye beginnt. Er spielt „Der Rakshasa“ (1), dies ist möglich, da das Symbol der Grundfeste nicht verdeckt wird. Da das Symbol der Karte zudem zum Symbol des Turmes passt, kann er eine weitere

Karte spielen (natürlich könnte er sie auf einen der anderen Türme spielen, aber wir bleiben beim Turm der Intelligenz). Diese Karte muss er so platzieren, dass sich das Symbol neben dem des Rakshasas befindet. Arye spielt „Der Scherz“ (2) aus. Da auch dessen Symbol mit dem der Grundfeste übereinstimmt, kann er seine letzte Karte ausspielen, „Das Einhorn“ (3). Dann zieht er drei Karten, um seinen Vorrat aufzufüllen.

Bree kann nur eine ihrer Karten auf diesen Turm ausspielen. Sie spielt „Die Hebamme“ (4). Da das Symbol dieser Karte nicht dem der Grundfeste entspricht, ist ihr Zug damit beendet, sie legt ihre beiden restlichen Karten in die Bank und zieht drei neue.

Cam spielt in Folge „Der Inquisitor“ (5), „Die Verborgene Wahrheit“ (6) und „Das Theater“ (7) aus. Dies schließt den Turm ab, da niemand Karten zwischen Dem Theater und Der Hebamme ausspielen kann. Er legt vier der Karten des Turmes (einschließlich der Grundfeste) in Aryes Bank und vier in Brees Bank. Siegesgewiss zieht er drei neue Karten für seinen Vorrat.

Arye passt, legt seine drei Vorratskarten in seine Bank – somit hat er dort nun sieben Karten - und bezahlt sieben Münzen sowohl an Bree wie auch an Cam. Bree entscheidet sich weiterzuspielen, daher geht der Kampf um die anderen Türme weiter.



ORAKEL DER TÜRME

Deck Design: Mike Selinker with Kyle Hunter

Divination Design: Teeuwynn Woodruff

Towers Design: Jason Bulmahn and Mike Selinker

Art and Card Concepts: Kyle Hunter

Concept: James Jacobs, F. Wesley Schneider, and James Sutter

Art Director & Graphic Design: James Davis

Editors: Mike McArtor and Vic Wertz

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Director of Marketing & Sales: Joshua Frost

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Staff Accountant: Chris Self

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Special Thanks: Wolfgang Baur, James Ernest, Dan Katz, Scott Kim, Ann Kuykendall, Nicolas Logue, Tanis O'Connor, John Rateliff, Anne and Sigfried Trent, Jeremy Walker and the rest of the Paizo staff.

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Harrow Deck

Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat: Christopher Sadlowski, Mark Lambe

Layout: Christian Lonsing

Das Orakel der Türme kann mit dem Pathfinder Abenteuerpfad "Die Kadaverkrone" und dem Pathfinder Abenteuermodul "Spiel der Türme" eingesetzt werden.

© 2008 Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing and the Paizo golem logo are registered trademarks and Harrow, *Pathfinder*, *Pathfinder Chronicles*, and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe *Orakel der Türme*

© 2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Alle Rechte vorbehalten.