



# R o l l e n s p i e l k a r t e n

Die Rollenspielkarten sind für das Trauma Universalrollenspiel entwickelt worden, können aber auch mit anderen Rollenspielen verwendet werden. Ein Satz reicht für 6 Spieler.

**Inhalt:** insgesamt 42 Karten – 6 x Szene, 6 x Bla, 10 x Schicksal und 20 x Glück.

## **Szene:**

Jeder Spieler und der Spielleiter bekommen eine Szene-Karte. Sie kann jederzeit hochgehalten werden. Der Spielleiter kann damit kurz signalisieren, dass die Szene keine weiteren spielrelevanten Informationen mehr bietet, die Spieler können damit signalisieren, dass eine zu lange dauernde Szene jetzt zum Ende kommen soll.

## **Schicksal:**

Charaktere können zu Beginn oder während des Spiels Schicksalspunkte bekommen, die im Spiel ihr Leben retten können, bzw. einen W100-Wurf zu einer 01 machen. Jede Schicksal-Karte repräsentiert einen Schicksalspunkt und muss abgegeben werden, wenn er angewendet wird.

## **Glück:**

Wenn ein Spieler etwas wirklich bemerkenswertes oder unterhaltsames sagt oder mit seinem Charakter tut, kann ihm von jedem anderen eine Glück-Karte verabreicht werden, aber immer nur eine Karte pro Szene am ganzen Tisch. Jeder kann dagegen Veto einlegen. Die Glück-Karte kann nach einem Würfelwurf ausgegeben werden und gibt einen nachträglichen Bonus von +1 auf den Wurf.

## **Bla!:**

Wenn ein Spieler oder der Spielleiter während des Spiels über Dinge redet, die nicht zum Spiel gehören (herumlabert), kann ihm eine Bla!-Karte verabreicht werden. Eine Bla!-Karte zerstört sofort eine Glück-Karte. Wenn ein Spieler keine Glück-Karten hat, werden die Bla!-Karten gesammelt. Sind drei zusammen, zerstören sie eine Schicksal-Karte. Wenn ein Spieler dem Spielleiter eine Bla!-Karte verabreicht bekommt er dafür eine Glück-Karte.