

Lanze, Helm und Federkiel

Eine Spielhilfe für Das Schwarze Auge

aus der

Ideenschmiede Paul & Paul

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben soeben eine neue Welt betreten. Eine Welt, die keine Grenzen und keine Verständigungsprobleme kennt, denn ihre Sprache ist universal. Eine Welt, die schon immer existiert hat, die aber doch nur von den Wenigsten erforscht wurde — die wunderbare Welt der sichtbaren, greifbaren Gegenstände ...

—Haben Sie, lieber Spieler, sich noch nie gefragt, welches Bild Ihr Held abgeben mag, wenn er vollbepackt die Straße hinuntergeht? Oder haben Sie sich je Gedanken darüber gemacht, wie die Sachen, die Ihre Heldin bei sich trägt, überhaupt genau aussehen? Etwa die Kleidung, die Rüstung oder das Amulett, das Sie gerade dem Wegelagerer, der Sie überfallen wollte, abgenommen haben? Wollten Sie nie das reich verzierte Schwert, das Ihnen der Meister gerade hat zukommen lassen, exakt beschrieben haben - vor allem, weil zwei weitere Ihrer Mitstreiter ebenfalls ein verziertes Schwert besitzen, und sich schon ständig darüber streiten, welches denn nun das Schöner ist.

—Haben Sie als Meister sich nicht schon immer darüber geärgert, daß Sie manche Dinge, wie zum Beispiel ein geschnitztes Holzkästchen, ganz genau beschreiben müssen, weil die Spieler sonst niemals den Öffnungsmechanismus fänden, der den doppelten Boden des Kästchens öffnet? Im Gegensatz dazu, tut es Ihnen nicht jedesmal leid, wenn Sie einen 'normalen' Gegenstand aufgrund des Zeitmangels nicht genauso detailliert beschreiben können, auch wenn er keinen geheimen Mechanismus besitzt? Haben Sie sich nicht schon immer gewünscht, all diese Gegenstände wirklich sehen zu können?

Wenn ja, dann haben Sie mit dieser Box den ersten, wenn auch kleinen, Schritt dazu getan, denn sie enthält eine Fülle von Gegenständen aller Art. Angefangen von vielen der in Aventurien gebräuchlichsten Waffen und Rüstungen über die verschiedensten Werkzeuge und Gebrauchsgegenstände bis hin zu Kleidung und Proviant, all das bietet der Inhalt dieser Box. Sie versucht, das Leben (und das Spielen) in Aventurien auf eine völlig neue Art für Sie lebendig werden zu lassen - und das buchstäblich vor Ihren Augen.

Lanze, Helm und Federkiel bildet den Grundstock für eine Ausrüstungssammlung, die in weiteren Publikationen des **Schwarzen Auges** erweitert und vervollständigt wird.

Zum Inhalt der Box

Neben dem Begleitheft, das Sie gerade in Händen halten, finden Sie in **Lanze, Helm und Federkiel** zehn Bögen mit jeweils zwanzig Ausrüstungskarten, drei großformatige Ausrüstungsmappen, eine kleinformatige Ausrüstungsmappe sowie einen Spielleiterschirm mit Ausrüstungslisten. Die beiliegenden Folientaschen sind dazu gedacht, sie in die Ausrüstungsmappen zu kleben und darin schließlich die Ausrüstungskarten unterzubringen. Mappen wie auch Karten sind dafür ausgelegt, von einer kleinen Heldengruppe von drei Spielern (und einem Meister) benutzt zu werden.

Alrik - Ein ausgerüsteter Held

Egal welches Basis-Spiel des **Schwarzen Auges** Sie besitzen, Sie werden sich sicherlich noch an Alrik erinnern können, jenen unerschrockenen jungen Abenteurer, der Sie in die neue Welt des **Schwarzen Auges** begleitet hat. Nun, auch Alriks Leben ist auf Aventurien stetig fortgeschritten, und er hat, genauso wie Ihr eigener Held, schon einige gewagte Unternehmungen hinter sich. Alrik wird uns auf unserer Reise durch die Welt der Gegenstände begleiten und uns als Beispiel dienen, wie der Inhalt von **Lanze, Helm und Federkiel** zum Leben erweckt werden kann.



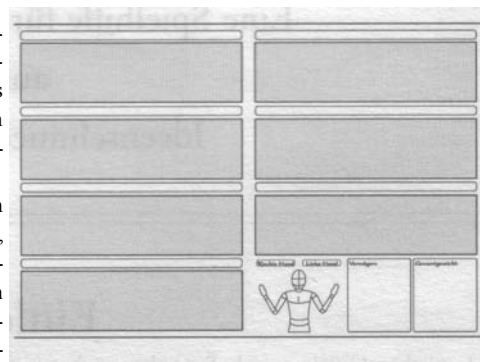


Die Ausrüstungsmappen

Die folgende Abbildung zeigt eine der Mappen, wie sie der Spieler Alriks vor sich auf dem Tisch liegen haben könnte.

Die Ausrüstungsmappe kann auf den beiden Innenseiten mit den beiliegenden Folientaschen versehen werden, die denen eines Briefmarkenalbums nicht ganz unähnlich sind. In diese Folientaschen steckt man die Karten, auf denen jeweils ein Ausrüstungsgegenstand abgebildet ist.

Über jeder der einzelnen Karten-Reihen ist ein zeilengroßer Zwischenraum freigelassen worden, in dem man die Stelle angeben kann, wo die Gegenstände getragen werden (beispielsweise "Am Gürtel", "Im Rucksack" usw.). Die genaue Aufteilung dieser Reihen bleibt jedem Spieler selbst überlassen.



Alriks Spieler beispielsweise könnte in seiner Mappe zwei Reihen für Gegenstände reservieren, die direkt am Körper getragen werden (die Kleidung, alle Arten von Rüstungen, der Waffengurt, der Rucksack, aber auch Ringe, Armreife oder sonstiger Schmuck).

In zwei weiteren Reihen mögen sich laut Alriks Ausrüstungsmappe die Gegenstände finden, die an seinem Gürtel befestigt sind (ein Dolch, ein Langschwert, ein Lederbeutel, ein Seil).

Die letzten drei Reihen - die durchgehenden Reihen auf der rechten Seite der Mappe - könnten nun für den Inhalt des Rucksacks vorgesehen sein.

Wie Sie sehen, ist auf der rechten Seite der Mappe unten etwas Platz ausgespart worden: Links kann der Spieler die Gegenstände einstecken, die sein Held gerade in den Händen hält. (Dies könnte in manchen Situationen von Bedeutung sein, zum Beispiel wenn Ihre Figur neben seiner Waffe noch eine Fackel trägt). Rechts davon können das Vermögen und das Gesamtgewicht aller Gegenstände eingetragen werden, was wohl keiner näheren Erläuterungen bedarf.

Wir haben bewußt auf irgendwelche einschränkenden Vorgaben verzichtet, da jeder Spieler dies für sich selber entscheiden soll. Alriks Spieler hat neben der oben erwähnten Aufteilung beispielsweise das Kästchen für das Gesamtgewicht noch einmal unterteilt. So kann er, sollte ihm einmal sein Rucksack abhanden kommen, schnell sein neues Gesamtgewicht errechnen. Inwieweit dies jedoch nötig ist und ob das genaue Gesamtgewicht aller getragenen Sachen überhaupt von Belang ist, muß jede Spielrunde selbst entscheiden. Zu genaue Buchführung wird auf Dauer lästig, und immerhin soll dieses Ausrüstungssystem gerade das ständige Aufschreiben und Ausradieren ersetzen.

Die kleine Ausrüstungsmappe ist für die Gegenstände gedacht, die der Held nicht selbst bei sich trägt. Alriks Gruppe verfügt über ein Packpferd, so daß sich alle Gegenstände, mit denen das Pferd beladen ist (Zelte, Kochgeschirr und dergleichen), in dieser Mappe finden. Natürlich könnte die Mappe auch für die Behältnisse eines Karrens, für den Inhalt einer Truhe oder für einen anderen Aufbewahrungsort benutzt werden. Auch diese Mappe kann je nach Geschmack der Spieler eingeteilt werden.

Die Rückseite der Folientaschen

Wie Sie sicherlich schon bemerkt haben werden, ist es möglich, die Folientaschen der Ausrüstungsmappen wie eine Buchseite umzublättern, so daß man auf die Rückseite sehen kann. Diese Rückseite können Sie nutzen, um hier mit einem Folienschreiber Informationen zu den einzelnen Gegenständen zu vermerken - Informationen, die normalerweise nur dem Besitzer der Ausrüstungsmappe bekannt sind.

Dies können bestimmte Informationen über einen Ihrer Gegenstände sein, die hinter der jeweiligen Karte vermerkt werden (z.B. "mit Schlaftrunk versetzt" auf der Rückseite eines Weinschlauchs); oder aber es handelt sich um Gegenstände, die vor den Blicken anderer verborgen sind. Diese werden dann einfach verkehrt herum in die Folientasche gesteckt, so daß die Vorderseite des Kärtchens nach hinten schaut. Alrik beispielsweise trägt unbemerkt ein goldenes Medaillon um den Hals, das er vor kurzem in einer verlassenen Kultstätte gefunden hat und von dem er vermutet, daß es magische Kräfte in sich birgt. Der Spieler hat es einfach umgedreht hinter Alriks Kleidung gesteckt, so daß man es nur sehen kann, wenn man auf die Rückseite der Folie blickt.

Genauso verhält es sich übrigens mit Dingen, die sich in Behältern aller Art befinden, wie z.B. das Geld in einem Lederbeutel. Alriks Spieler verfuhr hier genauso wie mit dem Medaillon zuvor, d.h. er steckte es umgedreht hinter den Beutel. So kann niemand genau wissen, was sich genau in dem prallen Beutel an Alriks Gurt befindet...

Natürlich könnte ein Genauigkeitsfanatiker jetzt einwerfen, daß alle Gegenstände, die sich beispielsweise in Alriks Rucksack befinden, demzufolge ebenfalls umgedreht eingesteckt werden müßten. Wir halten dies jedoch für ein wenig übertrieben, denn immerhin sollte man nicht allzu viele Geheimnisse vor seinen Mitspielern haben. Außerdem könnte man dann zwar die Vorderseiten der Kärtchen nicht sehen, wohl aber deren Rückseiten, auf denen so manch geheime Information vermerkt sein könnte ...

(Für die absoluten Geheimniskrämer unter den Spielern, die selbst ihren Mitstreitern keinen Blick auf ihre Habseligkeiten gönnen möchten, empfehlen wir jedoch eine andere Methode: Mit ein paar einfachen Schritten kann man sich aus einem Stück dünner schwarzer Pappe einen gut funktionierenden Sichtschutz basteln, den man entweder in die Folientasche steckt oder aber mit einem Klebestreifen an der Folie befestigt, so daß man ihn bei Bedarf auf- und wieder zuklappen kann.)

Die Ausrüstungskarten

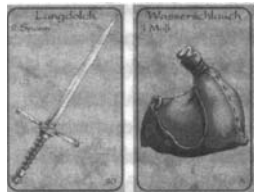
'Was gibt es schon an so einem Kärtchen groß zu erklären?' werden Sie sich vielleicht fragen, und Sie haben ja auch im Grunde Recht, denn die Karten sind so konzipiert, daß man möglichst auf einen Blick das Wesentliche, nämlich den Gegenstand selbst, erfassen kann. Doch neben diesem 'Wesentlichen' gibt es noch einige mehr oder weniger wichtige Informationen auf jeder Karte, die einer näheren Erläuterung bedürfen. Schauen wir uns dazu doch mal ein paar Karten näher an:

Bezeichnung

Zuoberst auf jedem Kärtchen finden wir die *Bezeichnung* eines jeden Gegenstandes. In manchen Fällen mag eine Bezeichnung überflüssig erscheinen, da die Abbildung schon so gut wie alles über den Gegenstand aussagt. Doch meistens macht es die Bezeichnung einfach leichter, den Gegenstand direkt zuzuordnen. Allerdings sei hier bemerkt, daß es sich wirklich nur um eine grobe Klassifizierung, nicht um eine genaue Beschreibung handelt, denn dafür soll ja schließlich die Abbildung zuständig sein.

Details

In der Zeile direkt unter der Bezeichnung findet man nähere Angaben zur Beschaffenheit des Gegenstandes. Diese variieren in ihrem Informationsgehalt von Objekt zu Objekt. Bei vielen Gegenständen ist das Material angegeben, aus dem sie hergestellt wurden. Bei Behältern hingegen wird bevorzugt ihr Fassungsvermögen angegeben, wie im nebenstehend abgebildeten Wasserschlauch. Bei anderen Dingen, beispielsweise einem Dolch, entdeckt man Angaben zu ihrer Länge.



Wie Sie sehen, die Möglichkeiten zu Detailangaben sind relativ breitgefächert, orientieren sich jedoch immer an der Frage 'Was wäre eine wichtige, wenn nicht sogar notwendige Anmerkung zu diesem Gegenstand?'.

Es kommt sogar manchmal vor, daß man mehrere Angaben in dieser Zeile vorfindet, weil sie alle für den Gebrauch dieses Gegenstandes wichtig sein könnten.

Verbrauchsgegenstände

Bei manchen Gegenständen (wie der hier abgebildeten Fackel) befinden sich unter der zweiten Zeile noch eine dritte oder vierte, die allerdings nur aus einer Reihe von Kreisen bestehen. Diese Zeilen kommen nur bei den Gegenständen vor, die sich in irgendeiner Weise verbrauchen können. Neben Fackeln oder Kerzen fallen auch Pfeile für den Bogen oder einzelne Blätter Pergament in diese Abteilung. Die Kreise stehen also für die vorhandene Stückzahl der jeweiligen Dinge, also in diesem Fall für *einen* Pfeil oder *einen* Pergamentbogen. Wenn Sie sich nicht die gesamte, auf dem Kärtchen vorgesehene Stückzahl zulegen wollen, streichen einfach von vornherein die Kreise durch, die sie nicht benötigen.



Vergrößerungen

Auf manchen Kärtchen kann man gleich zwei Abbildungen entdecken, von dem die eine den Gegenstand als Ganzen zeigt, während die andere einen bestimmten Teil des Gegenstandes vergrößert wiedergibt. Diese Darstellungsweise hat den Vorteil, daß man wichtige Details, wie etwa das verzierte Heft eines Degens, hervorheben kann. Außerdem hat man die Möglichkeit, extrem lange und gleichzeitig sehr dünne Gegenstände so darzustellen, daß man wenigstens einen Teil davon in einer augenfreundlicheren Größe sehen kann.





Gewichte

Das Gewicht eines Gegenstandes ist in der unteren rechten Ecke des Kärtchens vermerkt. Inwiefern Sie auf die detaillierten Gewichte Wert legen, bleibt natürlich ihnen überlassen, aber wenn Sie es ganz genau wissen wollen, finden Sie auch diesen Wert auf der Karte.

Hintergrundfarben

Für den Hintergrund der Kärtchen werden vier verschiedene Farben verwendet, die wir hier — der Einfachheit halber — nur *Gelb*, *Grün*, *Blau* und *Rot* nennen möchten. Diese Farben stehen jeweils für bestimmte Gruppen von Gegenständen:

Gelb kennzeichnet alle Utensilien, die grundsätzlich etwas mit *Kampf* zu tun haben. Dies meint im Grunde nur die zwei Gruppen *Waffen* und *Rüstungen*, also sowohl Schwerter, Äxte und Bogen als auch Lederrüstungen, Helme und Schilde. Da beide Gruppen jedoch recht umfangreich sind, werden Sie auch eine große Anzahl gelber Karten finden.

(Dies soll nicht heißen, daß man ein Brotmesser oder eine Schaufel nicht ebenfalls im Kampf benutzen kann, aber es geht in dieser Kategorie um Gegenstände, die nach allgemeinem Verständnis als für den Kampf geeignet angesehen werden. Natürlich ist dieses 'allgemeine Verständnis' unterschiedlich, je nachdem, wo man sich gerade befindet. So wird ein Dolch in Thorwal gerade mal zum Reinigen der Fingernägel herhalten, während er in einem Al'Anfaner Grandenpalast schon als ernsthafte Bedrohung empfunden wird.)

Die Farbe **Grün** steht für alle Gegenstände, die normalerweise als *Behälter* genutzt werden. Dies umfaßt Flaschen, Becher, Beutel, Köcher, Truhen, Taschen, Tiegel und vieles mehr. Bisweilen sind der Behälter und sein Inhalt schon auf einem Kärtchen zusammengefaßt, und die Bezeichnung nennt dann nur den jeweiligen Inhalt des Behälters.

Wenn der Behälter leer ist, kann man einen neuen Inhalt direkt hinter das Kärtchen mit dem Behälter stecken (umgedreht, wenn man völlig sicher gehen will, daß niemand den Inhalt erblicken kann). So kann man zum Beispiel eine ganze Reihe von Gegenständen leicht versetzt hinter die Karte einer Gürteltasche stecken.

Rot kennzeichnet alle *sonstigen Gegenstände*. Hierunter fallen Werkzeuge, Kleidung, Nahrungsmittel und andere Objekte des täglichen Bedarfs. Es läßt sich leicht vermuten, daß diese Farbe am stärksten vertreten ist, da sie keinerlei Beschränkungen besitzt. Allerdings wird eine bestimmte Kategorie von Gegenständen, die normalerweise eine rote Hintergrundfarbe besitzen, in anderer Weise hervorgehoben, womit wir schon bei unserer letzten Farbe angelangt wären.

Blau nämlich steht für *besondere Gegenstände*. Diese Gruppe beinhaltet Gegenstände, die auf irgendeine Art und Weise etwas Außergewöhnliches darstellen. Dies könnte eine reich verzierte Schärpe sein, ein golden glänzender Ring oder ein seltsam geformter Talisman aus Holz. In den meisten Fällen finden wir hier Schmuckstücke aller Art, aber auch magische Artefakte fallen in diese Kategorie. Hauptsache ist, daß der Gegenstand dem Betrachter aufgrund seiner Machart ins Auge fällt. (Es spielt dabei keine Rolle, ob der Gegenstand nun wirklich in irgendeiner Weise wertvoll ist oder nicht; wichtig ist nur, daß er etwas Besonderes darstellt.)

Diese Einteilung in die vier Kategorien soll natürlich die Benutzung eines Gegenstandes in keiner Weise einschränken. Man kann einen Helm immer noch als Topf benutzen, auch wenn er eigentlich ein Rüstungsteil darstellt. Der kunstvoll geschnitzte Speer ist selbstverständlich etwas, das einem Betrachter ins Auge fällt, aber es bleibt in erster Linie nun einmal eine Waffe. Genauso wird ein seltsam aussehender Magierstab auch zum Kämpfen benutzt, doch für den unbedarften Betrachter wirkt er erst einmal als kurioser Stab, der vielleicht Zauberkräfte besitzt. Bei alledem sollte man jedoch immer bedenken, daß es im Grunde nur um den Gegenstand an sich geht, und die Einteilung in irgendwelche Kategorien nur ein grobes Maß darstellt.

Die Rückseiten der Kärtchen

Wie bereits erwähnt, sind die Rückseiten der Ausrüstungskarten leer gelassen, um nähere Informationen über den Gegenstand unterzubringen. Diese Informationen können Details sein, die zu speziell für die Vorderseite sind (wie etwa der Text einer Gravur auf einem Medaillon) oder wirklich geheime Informationen, die der Spieler niemandem zugänglich machen möchte (der oben angesprochene vergiftete Weinschlauch). Wenn Sie einen abwaschbaren Folienstift für die Beschriftung verwenden, können Sie solche Detailinformationen sogar später noch ändern.

Möglichkeiten für die Spieler

Das Sichtbarwerden der Gegenstandswelt erweitert das Rollenspiel um eine völlig neue Dimension. Wo vorher nur das bloße Notieren (und Ausradieren) von Gegenständen auf dem Helden-dokument oder einem gesonderten Blatt Papier war, da wird diese Ebene nun lebendig: Man kauft sich Sachen nicht mehr unbedingt nur, weil man sie braucht, sondern vielleicht auch einfach, weil sie einem gefallen.

So könnten nun viel öfter Situationen entstehen, in denen ein Held ein schönes (nichtmagisches!) Schmuckstück kauft, nur um es zu tragen! Oder möglicherweise schenkt dieser Held das Schmuckstück auch einer anderen Person; vielleicht, um ihr eine Freude zu machen, oder auch, um sie zu bestechen, ihr Informationen zu entlocken oder sie sonst irgendwie zu beeinflussen.

Durch die langjährige Probephase dieses Systems wissen wir, daß sich die Spieler - sobald erst einmal genug Gegenstände vorhanden sind - auch viele Dinge zulegen, die sie sich sonst niemals gekauft hätten. Dazu zählt nicht einmal nur der oben angesprochene Schmuck, sondern auch viele der 'normalen' Gebrauchsgegenstände.

Spieler, die sich angesichts der verhältnismäßig großen Menge an Gegenständen einfach nicht beherrschen können und ihre Taschen mit allem möglichen Tand vollstopfen, können natürlich ebenso einige Enttäuschungen erleben:

Zuerst dürften sie wahrscheinlich zum ersten Mal feststellen, daß sie ein Gewicht mit sich herum-schleppen, das jedes Svelttaler Kaltblut in die Knie gehen ließe, zum anderen werden sie wahrscheinlich auch bei ihren Kärtchen genauso die Übersicht verlieren wie ihr Held beim Herumwühlen im hoffnungslos überfüllten Rucksack. Gerade die Situationen, in denen es auf Sekunden ankommt, können auf diese Weise sehr realistisch umgesetzt werden. (Übrigens endet eine solche Suche - zum Beispiel nach einem alchimistischen Pulver - schließlich oft mit der enttäuschenden Feststellung, daß der gesuchte Gegenstand schon aufgebraucht wurde und man es angesichts der vielen Gegenstände nicht bemerkt hatte.

Neben diesen relativ offensichtlichen Eigenheiten des Systems gibt es aber auch einige Feinheiten, die nicht direkt ins Auge fallen. So kann man mittels der Karten jetzt mehr oder weniger exakt feststellen, wie ein Gegenstand ganz genau aussieht, zum Beispiel, um ihn auseinanderzunehmen:

Alrik befindet sich auf der Flucht vor den Schergen des dubiosen Kaufmanns Ungular, den er bei einem kaltblütigen Mord an einem Geschäftspartner beobachtet hat. Er rennt so schnell, daß er seine Beine durch die dunklen Straßen, und biegt irgendwann in eine schmale Seitengasse ein, die schließlich nach 100 Schritten vor einer hohen Mauer endet. Alrik sieht sich panisch um und entdeckt keine fünf Schritte entfernt eine Tür in der Hauswand, die sich jedoch als verschlossen entpuppt.

Spieler Alriks: "Ich verstehe mich ein wenig aufs Schlösser Knacken. Welchen Eindruck macht das Türschloß auf mich?"

Der Meister: "Das Türschloß sieht so aus, als wäre es ein Kinderspiel für dich. Allerdings dürfte es ohne entsprechendes Werkzeug ziemlich schwer werden, und soweit ich sehen kann, hast du nichts dabei außer der Kleidung auf deiner Haut (grinst) ..."

Spieler: "Denkst du, ein kleiner Haken an einem Stück Kordel und ein gebogenes Stück Metall könnten genügen?"

Meister: "Oöh, ja, schon, aber woher..."

Spieler (unterbricht): "Ich nehme die Kordel vom Kragen meines Hemdes und befestige daran den kleinen Haken vom Verschuß meines Gürtels. Dann nehme ich diese kleine Schreibfeder hier und verbiege sie so, daß ich sie als Dietrich einsetzen kann. Dann versuche ich damit, die Tür zu öffnen."

Meister: "Klappt, du erhältst allerdings einen Malus von 4 Punkten wegen der improvisierten Instrumente. (Der Spieler würfelt.) Nach kurzer Zeit springt das Schloß mit einem satten Klicken auf. Ungulars Leute suchen anscheinend immer noch die anderen Straßen nach dir ab, es hat dich also offenbar noch niemand entdeckt."

Spieler: "Na wunderbar, dann nichts wie hinein in die gute Stube!"

Natürlich gehören Beispiele wie dieses eher zu den seltenen Momenten eines Rollenspielabends. Sie sollen jedoch verdeutlichen, daß ein Rätselraten um die Beschaffenheit eines Gegenstandes nun eigentlich nicht mehr nötig ist. So könnte man theoretisch jeden Gegenstand in seine Bestandteile zerlegen, ohne daß der Meister mit Fragen unterbricht wie etwa: "Aber woher weißt du denn, daß an deiner Lederrüstung abnehmbare Schulterteile sind?"





Doch nicht nur die Gegenstände selbst, sondern auch ihre Anordnung in der Ausrüstungsmappe bringen womöglich für den einen oder anderen eine völlig neue Erfahrung mit sich. So könnte einigen Spielern zum ersten Mal auffallen, daß ihr Gürtel bisher eigentlich viel zu überladen mit allerlei Krempel war. Auf jeden Fall wird jeder Spieler nun wissen, warum er welchen Gegenstand wo bei sich trägt.

Eine wahre Fülle von Möglichkeiten für die Spieler bieten auch die Rückseiten der Kärtchen oder der Folientaschen. Hier kann der Spieler seine 'dunkle Seite' zum Vorschein kommen lassen: Die Hexe hat Gelegenheit, den einen oder anderen Trank zu verstauen, den sie den anderen vorerst nicht unbedingt zeigen möchte; der Streuner kann seine Dolchsammlung dort verstauen, wo sie die Torwache vielleicht nicht auf den ersten Blick sieht.

Dadurch läßt sich auch die ein oder andere spannende Situation erzeugen. So kann der Dolch im Stiefelschaft des Streuners noch zur allerletzten Rettung werden, wenn die Gruppe gefesselt auf ihr Ende wartet. Die Spieler am Tisch werden dabei dann genauso überrascht wie die Kumpane des Streuners, wenn er ihnen die Existenz des Dolches eröffnet - genauso überrascht wie in dem Fall, daß sie sich hinter dessen Rücken an seinem Wein laben, der auf der Kartenrückseite mit "plus Rizinus-Öl" gekennzeichnet ist ...

Möglichkeiten für den Meister

Während die Spieler sich in erster Linie wahrscheinlich an den Gegenständen selbst erfreuen werden, bieten sich dem Meister viele Möglichkeiten, seine Aufgabe zu vereinfachen.

Zum Beispiel gestaltet sich das Weggeben und Hinzubekommen von Gegenständen viel unkomplizierter, da man lediglich die jeweiligen Karten abzugeben oder hinzuzufügen braucht. So erspart man sich ein ständiges Aufschreiben und Radieren, vor allem, wenn man Dinge, die man verloren glaubte, plötzlich wiederfindet, wie im folgenden Beispiel:

Die Helden haben bei ihrem Aufenthalt in Gareth wieder einmal über ihre Verhältnisse gelebt und suchen nun nach neuen Einnahmequellen. Ein alter Goldsucher erzählt ihnen von einem weitläufigen Höhlenkomplex in den Koschbergen, der früher einmal der geheime Stützpunkt einer gefürchteten Räuberbande war. In der Hoffnung, noch etwas Wertvolles vorzufinden, machen sie sich auf den Weg und können in der Tat den ein oder anderen interessanten Gegenstand bergen. Als die Gruppe gerade über einen schmalen Sims geht, der an einem Abgrund entlangführt, gleitet Alrik auf dem glitschigen Boden aus und stürzt vom Sims. Glücklicherweise kann er sich gerade noch mit einer Hand festhalten, sein Rucksack jedoch gleitet von Alriks Schultern und fällt in die Dunkelheit. Der Meister fordert den Spieler auf, ihm den Rucksack mitsamt Inhalt zu geben. Er verwahrt die Kärtchen jedoch insgeheim, da er vermutet, daß die Helden im Laufe ihrer Erkundung den Rucksack irgendwann wiederfinden werden. Allerdings werden dann nicht mehr alle Dinge so unversehrt sein wie vorher ...

Auch in punkto Übersicht wird es dem Meister leichter gemacht. Er kann zum Beispiel den oft nervtötenden Diskussionen entgehen, ob ein Held nun einen bestimmten Gegenstand mit sich führt oder nicht. Folgendes Beispiel zeigt einen solchen Fall:

Der Weg von Abilacht nach Havena führt über eine staubige Straße, die Alrik und seine Freunde irgendwann im Laufe des Tages in die Nähe eines schmalen Baches bringt. Alrik nimmt hier die Gelegenheit wahr, seine Wasserschläuche aufzufüllen, während die anderen eine Rast einlegen. (Der Kater der vergangenen Nacht ließ ihn bei der frühen Abreise an andere Dinge denken als an seine Wasserschläuche.) Er läßt sein Pferd bei den anderen und macht sich auf den kurzen, hügeligen Weg zum kleinen Bach. Als er die Schläuche mit dem kristallklaren, kühlen Wasser füllt, vernimmt er plötzlich ein Wimmern. Den Geräuschen folgend, erblickt er schon kurz darauf hinter einer Hügelkuppe einen äußerst grimmig dreinblickenden Zeitgenossen, der gerade dabei ist, einem reichen Jüngling den Doch an die Kehle zu setzen. Der Spieler erkundigt sich beim Meister, ob der grobschlächtige Kerl ungefähr Alrik Gewichtsklasse entspricht, bevor Alrik schließlich aus seinem Versteck hervorkommt und ein lässiges 'Laß den Jungen in Ruhe' zum Besten gibt. Der Bösewicht zögert nicht lange und zieht grinsend sein scharftiges Schwert.

Alrik greift an seine linke Seite, als dem Spieler plötzlich auffällt, daß sein eigenes Schwert in diesem Moment friedlich an den Satteltaschen seines Pferdes baumelt. Was Alrik jetzt noch bleibt, ist nur der Dolch in seinem Gürtel und der verzweifelte Hilferuf an seine Kameraden ...

Der Meister kann eine schnelle Übersicht über die Verteilung der Gegenstände in den Ausrüstungsmappen der Spieler auch dazu nutzen, die Reaktionen von Meisterpersonen auf die äußere Erscheinung der Helden zu ermitteln. Hier spielen die Farben eine wichtige Rolle, da man sie auch von weitem leicht unterscheiden kann. So wird der vor Waffen nur so strotzende Söldner wahrscheinlich eine ängstliche Stille erzeugen, wenn er eine gemütliche Dorfkneipe betritt. Der Meister kann durch einen kurzen Blick auf den Ausrüstungsbogen leicht ersehen, ob eine bestimmte Farbe, wie in diesem Fall *Gelb*, heraussticht und häufig vorhanden ist. Dies gilt selbstverständlich auch für die anderen Farben, wie etwa *Blau*:

Alrik hat den Zwischenfall beim Wasserholen noch einmal glimpflich überstanden und sogar den Schurken in die Flucht geschlagen, wofür ihm der gerettete Grafensohn einen gut gefüllten Beutel in die Hand drückte. Er befindet sich nun auf einem dicht gedrängten Markt in Havena, wo die Helden erst einmal ihre Vorräte wieder auffüllen wollen.

Der Spieler Alriks stöbert gerade in seinem Ausrüstungsbogen herum, um zu sehen, welche Dinge abgenutzt, aufgebraucht, oder gar nicht mehr vorhanden sind, als dem Meister die Idee kommt, den flinken Taschendieb Ralg auf dem Markt sein Unwesen treiben zu lassen. Der Meister wirft einen (möglichst unauffälligen) Blick auf den Bogen des Spielers und entdeckt schnell einen Gegenstand, der Ralgs Aufmerksamkeit erregt (Blau!), als er auf den in seinem Rucksack kramenden Alrik stößt...

Orte wie in diesem Beispiel der Markt bieten für den Meister noch weitere Möglichkeiten: Das Einkaufen, sonst eher lästiges Beiwerk eines Rollenspiels, kann so zu einem völlig neuen Erlebnis werden. Die Palette eines jeden Standes auf dem Markt könnte theoretisch vor den Augen der Spieler Gestalt annehmen, so daß jeder Spieler genau sieht, was er kaufen kann. Der Meister braucht somit nur noch die Rolle des Händlers spielen, ohne ständig das genaue Aussehen jedes Gegenstandes beschreiben zu müssen. Ein Beispiel:

Alrik schlendert etwas auf dem Markt herum und bleibt schließlich am Stand eines Waffenhändlers stehen. Der Meister hat eine kleine Ausrüstungsmappe so vorbereitet, daß sie eine relativ große Auswahl an Waffen aller Art beinhaltet. Die Mappe stellt das Sortiment des Waffenhändlers dar und wird dem Spieler vorgelegt. Der Meister hat sich zusätzlich bei dem ein oder anderen Gegenstand etwaige Besonderheiten ausgedacht, wie etwa ein auf den ersten Blick stabil wirkender Schild, der beim nächsten harten Schlag auseinanderfallen wird, ein nur scheinbar silberner Dolch usw. Der Händler (also der Meister) versucht natürlich, dem Held unauffällig eines dieser Dinge zu verkaufen, darauf hoffend, daß dieser nicht über das ausreichende Fachwissen verfügt, um den Schwindel zu durchschauen.

Der Meister würfelt für Alrik verdeckt eine Probe auf Sinnenschärfe, als dieser sich den ihm angebotenen Schild genauer unter die Lupe nimmt. Die Probe gelingt und der Meister beschreibt Alrik die schlechte Machart des Schildes. Da der Spieler Alriks nun verunsichert ist, läßt er Alrik weiterziehen, nicht ohne dem Händler vorher eine Bemerkung über Betrug und Stadtwachen zuzumurmeln.

Ähnlich wie hier kann man im Grunde bei jedem Stand verfahren. So wäre besonders ein Krämerladen eine reizvolle Möglichkeit, da man dort Gegenstände aller Art unterbringen kann. Es wäre sogar denkbar, daß durch solche Zwischenspiele das ein oder andere Abenteuer seinen Anfang nimmt (durch eine beim Trödler gefundene staubige alte Landkarte oder ein mysteriöses Artefakt) ... Auf jeden Fall aber wird das Rollenspiel um eine wesentliche Variante bereichert, die weit über das bloße 'Ich brauche dies und das, wieviel kostet es?' hinausgeht.

Vergleichbar mit der 'Ladenmethode' ist auch die Variante, eine kleine Ausrüstungsmappe mit Dingen zusammenzustellen, die die Helden irgendwann im Laufe eines Abenteuers finden sollen, z.B. den Inhalt einer Truhe, den Hort eines Drachen oder das Beutegut einer Räuberbande.

Der Meister kann den Spielern den Bogen einfach übergeben, sobald diese die Truhe öffnen. So erhält die Gruppe genau die Informationen, die sie benötigen - nämlich das Aussehen der Gegenstände-, ohne daß der Meister nun den einen oder anderen davon in der Länge seiner Beschreibung bevorzugen oder benachteiligen muß und damit unwillkürlich Hinweise auf deren Wert oder Verwendungsmöglichkeiten gibt.

Wahrscheinlich werden Sie jetzt einwerfen, daß die Anzahl der vorhandenen Gegenstände in dieser Box nicht ausreichen wird, um all diese Varianten auszuspüren. Dies liegt daran, daß wir uns auf den Grundbedarf dreier 'normaler' Helden beschränken mußten und dabei nur wenig über diese





Grenze hinausgehen konnten. Doch wir können Ihnen versichern, daß dieser Mangel in weiteren **DSA**-Publikationen behoben wird. So soll die Menge der vorrätigen Gegenstände langsam, aber stetig größer werden, bis man schließlich eine schier unüberschaubare Vielfalt zur Verfügung hat. Sie benötigen also lediglich etwas Geduld, bis Sie Ihre Gruppe auf einen überfüllten Markt wie den in *Havena* loslassen können, um dort mit ihnen zusammen ein wenig herumzustöbern ...

Übrigens, haben Sie es bemerkt? Alrik und sein Spieler haben es nämlich nicht. Sie wollen wissen, was? Nun, denken Sie einmal scharf nach ...

Mit Sicherheit erinnern sie sich noch an Ralg, den Taschendieb aus dem obigen Beispiel. Der Meister würfelte für ihn eine Probe auf *Taschendiebstahl*, und sie gelang. Das bedeutet, daß Ralg es auf grandiose Weise geschafft hat, Alrik die Silberkette zu entwenden, die bis dato friedlich an dessen Hals baumelte. Niemandem fiel der Diebstahl auf, bis zu dem Moment, als Alrik am Stand eines bornischen Händlers ein wunderschön geschnitztes Kästchen aus Mammuton erblickt. Gerade möchte er dem Händler (bzw. dem Meister) besagte Kette zum Tausch anbieten, als ihm - das heißt, Alriks Spieler - der Verlust der Kette bewußt wird, denn das Kärtchen befindet sich tatsächlich nicht mehr in Alriks Ausrüstungsbogen.

Was war geschehen? Der Meister hatte, nachdem die Probe des dreisten Beutelschneiders geglückt war, in einem unbeobachteten Moment die Gelegenheit genutzt und schnell die Kette vom Bogen des Spielers stibitzt und an sich genommen - eine äußerst wirklichkeitsnahe Situation, mit der so schnell keiner rechnet.

Genauso könnte man auch in umgekehrter Manier verfahren, indem man etwas zu den Ausrüstungsbogen der Spieler hinzufügt. Wir denken da etwa an streng verbotene Gifte, geheime Dokumente oder den Siegelring, der dem Fürsten vor kurzem gestohlen wurde. Irgendwann wird einer der Spieler den Gegenstand finden, doch dann könnte es schon zu spät sein ...

Sicherlich ist es nicht gerade ein leichtes, unbemerkt Dinge von den Bögen zu stehlen oder etwas hinzuzufügen. Hier bietet sich vor allem die Zeit zwischen zwei Spieleabenden an, vorausgesetzt, der Meister hat Gelegenheit, irgendwie an die Bögen der Spieler zu gelangen. Man sollte solche Situationen natürlich nicht um jeden Preis erzwingen. Außerdem kann man so etwas auch nur einige Male machen, bevor es langweilig wird. Wir wollten Ihnen nur zeigen, welche Möglichkeiten Ihnen als Meister offenstehen.

Sie werden mit der Zeit sicher selbst auf die ein oder andere Idee kommen, die man mit dem Ausrüstungssystem umsetzen kann. Wir wünschen Ihnen dazu schon vorab viel Spaß und hoffen, daß Sie mit Ihrer Runde noch so manchen vergnüglichen Markttag verbringen werden. Möglicherweise stellen sich Ihre Helden auch etwas klüger an als unser Alrik, der in all den Jahren immer noch ein wenig grün hinter den Ohren geblieben ist ...

Lanze, Helm und Federkiel

Konzeption, Design und Grafik: Ideenschmiede Paul & Paul
(Guido Paul, Marion Paul, Ralf Paul, Thorsten Felden)
Umschlagornament der Ausrüstungsmappen: Stefanie Schmidt
Redaktion: Ulrich Kiesow und Thomas Römer
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fantasy Productions, Erkrath
Druck: Bayerlein, Augsburg

©1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH
Printed in Germany