

Erste Version

Du mußt Chaos in einer Umhängetasche mit dir führen, um einen tanzenden Bären herbeizuzaubern!
-aus den Chroniken von Ilaris

Autor & Layout
Xaver Stiensmeier

LaTeX-Vorlage Basierend Auf
Jan Battenfeld

Illustrationen
Bernhard Eisner

Lektorat
N/A

Feedback Und Spieltests
N/A

Dank an Ilaris, Lukas (Curthan) Schafzahl, Das Schwarze Auge und natürlich meiner Spielerschaft. Evil Hat, Fate, Blades in the Dark, Skimble, vicky_molokh und Nougat.

[Feedback-Mail](#)

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Zeug

Im Folgenden stelle ich euch Konzepte vor, die das Spiel mit Zeug etwas kontrollierbarer machen. Das ist sicherlich nicht für jede Gruppe relevant oder wichtig. Auch kann in einer Gruppe der Detailgrad je nach Situation schwanken. Habt einfach Spaß! Durch unnötigen Verwaltungsaufwand gewinnt keiner! Lasst am Ende auch den gesunden Menschenverstand nicht außen vor und betrachtet die vorgestellten Ideen als Leitfaden.

Handzeug

Nicht alles befindet sich gut verpackt. Du kannst eine Standardwaffenausrüstung und deine am Körper getragene Rüstung ohne **zusätzliche** Behinderung tragen. Kleine Waffen werden dabei generell ignoriert (siehe Kleinzeug). Als Standardwaffenausrüstung zählt in der Regel Folgendes Kombinationen:

- Zwei einhändige Nahkampfwaffen (auch Schild)
- Eine Fernkampfwaffe und/oder eine Nahkampfwaffe (auch zweihändig)
- Zwei Fernkampfwaffen

Beispielsweise könnte der grobe Michael mit zwei **Morgensternen** als Handzeug durch die Gegend laufen, während der flinke Elodin sein **Wolfsmesser** und seinen **Elfenbogen** trägt.

Kleinzeug

Kleinzeug benötigt generell keine Belastung um getragen zu werden. Kräuter, Phiolen, Tränke kurze Waffen, Verbände, Flickzeug, Blasrohre und Bürsten passen gut in Beutel und nehmen weder viel Platz ein, noch ziehen sie einen den Hang hinunter. Dabei sollte natürlich der gesunde Menschenverstand verwendet werden. Drei Nähsets, zwölf Vademecums und 42 Dolche sind sicherlich keine Kleinigkeit mehr.

Von Tränken und Gürtelzeug

Tränke und anderes Gürtelzeug, die unter **Bereit machen (2 Aktionen)** fallen, sind an gefährdeten Aufbewahrungsorten untergebracht. Ein eigener Patzer oder ein gegnerischer Triumph zerstören Gürtelzeug. Ob dabei alles vernichtet ist oder nur eine der vielen getragenen Phiolen und Säckchen entscheidet der Meister.

Von Taschen, Beuteln und Rucksäcken

Taschen und Rucksäcke können in einer freien Aktion oder durch eine Aktion **Bereit machen** abgeworfen werden, um im Kampf auf die mögliche Behinderung zu verzichten. Falls ihr besonders Spaß an taktischem Vorgehen habt, könnt ihr auch überlegen, mit wie vielen Taschen, Beuteln und Rucksäcken der Held unterwegs ist. Eventuell möchte er ja nur das Zelt und die Kleidung abwerfen, die Hängetasche mit Heiltränken und Schwadenbeuteln aber am Mann behalten.

Möchtet ihr lieber eine schnelle Regelung haben, die nicht viel

Planungszeit in Anspruch nimmt, so kann der Spieler beim abwerfen entscheiden, welche Gegenstände sich im abgeworfenen Beutel befinden und welche er noch am Mann behält.

Grosszeug

Das Großzeug unterteilen wir in drei Kategorien: **Tragbares** (1 BE), **schwer Tragbares** (2-4 BE), **nicht Tragbares**. Reguläre Waffen fallen in die Kategorie des Tragbaren. Archaische Labore (4), Rüstungen (RS+1) und ähnlich unhandliches Zeug fallen in die Kategorie des schwer Tragbaren. Nicht Tragbar ist die Henk Küche oder vergleichbares Zeug, die nicht von einer Person über längeren Zeitraum getragen werden können.

TRAGLAST

Möchte ein Spieler Großzeug tragen, das nicht als Handzeug abgedeckt ist, so muss er Behinderung durch Traglast akzeptieren. Traglast verhält sich wie Behinderung durch Rüstung, ermöglicht aber das Tragen von anderen Gegenständen. Für jeden Punkt Traglast darfst du etwas Tragbares auswählen und mitnehmen. Du darfst je 4 KO einen schwer tragbaren Gegenstand tragen; das befreit dich nicht von der Behinderung, sondern erlaubt dir das Tragen überhaupt. Theoretisch kannst du so viel Traglast aufbauen wie du möchtest. Sollte dein tatsächliches Durchhaltevermögen dadurch aber auf 0 fallen, kannst du das Zeug nicht tragen.

Du kannst das Zeug vielleicht für eine kurze Zeit stemmen und irgendwohin bewegen, aber damit beschäftigen sich diese Regeln nicht.

SO VIEL ZEUG!

Charaktere die Traglast auf sich genommen haben, erhalten eine entsprechende Eigenheit (z.B. *Leicht Beladen* oder *Ein zweiter Packesel*). Diese kann ausgenutzt oder eingesetzt werden. Ein Beispiel fürs Ausnutzen: *Weil du beladen wie ein zweiter Packesel bist, kannst du deine Füße nicht mehr sicher setzen. Als ihr den Berg schon fast hinauf gewandert seid, rutscht dein Fuß auf einer Geröllstrecke beiseite und die Bewegung verdreht dir schmerzhaft dein linkes Fußgelenk. Du schreiest auf. Du inspizierst den Fuß und weißt, dass du damit heute nicht mehr weit kommen wirst. Schlecht. Auf dieser Anhöhe mitten im orkischen Territorium zu rasten, ist alles andere als ungefährlich...* Der Spieler erhält einen Schip - er hätte natürlich wie gewohnt ablehnen und dafür einen Schip ausgeben können. Da die Situation so aber erst richtig spannend wird, hat er die Eigenheit gerne ausnutzen lassen. Ein Beispiel fürs Benutzen: *Weil ich beladen wie ein zweiter Packesel bin, habe ich doch sicherlich irgendwo zwischen den vielen Dingen auch eine Öllampe, oder?* Der Charakter hat in seinem Inventar zwar keine stehen, aber der Spielleiter entscheidet, dass er plausibel eine hätte gekauft haben können. Er nennt dem Spieler den Preis und dieser kann die Fackellose Gruppe lächelnd aus der dunklen Höhle lotsen. *Wenn nochmal einer meckert, dass ich zu langsam bin, erinnert euch an diesen Tag!* Der Spieler gibt grinsend einen Schip ab.

Glossar

Bereit machen (einfach) Du ziehst eine Waffe (1 Aktion), kramst einen Heiltrank hervor (je nach Aufbewahrungsort 2-4 Aktionen) oder führst andere Handlungen aus, die nicht deine volle Aufmerksamkeit benötigen.

Elfenbogen TP: 2W6+3 RW: 64 LZ: 1 **Härte:** 3 **Fertigkeit:** Schusswaffen **Talent:** Bögen **Eigenschaften:** Zweihändig

Morgenstern TP: 3W6+0 RW: 1 WM: -1 **Härte:** 9 **Fertigkeit:** Hiebaffen **Talent:** Einhandhiebaffen **Eigenschaften:** Kopflastig, Unberechenbar

Wolfsmesser TP: 2W6+1 RW: 1 WM: 0 **Härte:** 10 **Fertigkeit:** Klingenaffen **Talent:** Einhandklingenaffen **Eigenschaften:** Wendig