



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

WIE DER WIND DER WÜSTE: DAS PFERDERENNEN IN FASAR

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Gerrit Reininghaus
[gerrit@alles-ist-zahl.de]

© Gerrit Reininghaus



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

DAS PFERDERENNEN IN FASAR

I. EINLEITUNG

Die folgende Spielhilfe ist Teil der Phileasson-Kampagne – kann aber auch anderweitig zum Lebendigmachen eines Pferde- oder Kamelrennens genutzt werden.

Dieses Tool habe ich geschrieben, um dem Pferderennen mehr Tiefe und Spannung zu geben, als es die im Abenteuerband vorgeschlagenen Regeln erlauben. Außerdem wollte ich die Würfeldichte bei so vielen Gegnern herunter schrauben, damit wir uns am Spieltisch mehr auf die Ereignisse des Rennens konzentrieren können.

Das Rennen basiert darauf, dass Alev der Favorit der Helden ist, d.h., dass nicht einer der Helden ein herausragender Reiter ist. Es ist Platz für zwei Spielerhelden zur Teilnahme gelassen. Bei einer höheren Anzahl von teilnehmenden Helden sollte man vorsichtig einen der NSCs im Sheet *Werte* ersetzen.

Wie im Abenteuerband vorgeschlagen, ist es Aufgabe der übrigen Helden, vor allem um das Rennen herum Einfluss zu nehmen. Die Regeln im Rennen sollen möglichst viele Effekte davon so widerspiegeln, dass sie einen tatsächlichen Einfluss haben. Dazu gehört das Vorbereiten von Manipulationen von der Startbahnauslösung, Tricks im Rennen, das Beeinflussen der Gunst des Publikums, das Ausspähen der gefährlichsten Gegner und deren Schwächen (Jähzorn, illegale Tricks) bis hin zum Ausschalten von Pferd oder Reiter.

Die Probenerschwernisse sind so angepasst, dass sie zu unserer Heldengruppe passen. Die ist niedrigstufig, mit niedrigen Eigenschaftswerten (GP<92 bei Erschaffung) und niedrigen TaW. Für Gruppen mit höheren "Normalwerten" können daher bei Helden-Teilnahme schräge Ergebnisse heraus kommen. Eigentlich ist der Schwierigkeitsgrad des Rennens so, dass die drei anonymen Reitergruppen (unerfahren, erfahren, Veteran) als entsprechendes Maß gelten können. Hamud ist der Übergegner, dem man eigentlich nur mit Tricks oder Entlarven seiner unfairen Mittel beikommen kann.

Ein PAAR WORTE ZUR NUTZUNG VON EXCEL

Wenn Excel für einen würfelt, mag einem das zunächst entfremdend vorkommen. Auch meine Spieler und ich stehen "computerwürfeln" wenig freundlich gegenüber. Ein Sakrileg unserm heiligen Ikosaeder gegenüber! Dennoch: Beim Kamelrennen und anderen sehr würfel-lastigen Situationen ist so eine Ausrechnung einer Talentprobe auch wiederum nicht gerade Spielfreude-erhöhend. Hier haben wir "Excel-Massenproben" dann doch wieder sehr zu schätzen gelernt.

Ich habe das Tool auf den Beamer gelegt, gleichzeitig haben wir eine vergrößerte Version der Rennkarte mit auf 20Cent-Stücken geklebten Portraits der anderen Reiter genutzt. Die kann ich aus Copyright-Gründen leider nicht online stellen. Die Sheets sind so aufgebaut, dass die Renn-relevanten Sheets keine Meisterinfos enthalten (Rennen und die lilanen).

Im *Galopp*-Sheet lassen sich Meisterinfos hinter den weg-gruppierten Zellen finden. Die enthalten Erfolgswahrscheinlichkeiten, die habe ich zur "Kalibrierung der Proben-

zuschläge" genutzt. Falls Anpassungen notwendig sind, kann man die hier vornehmen. Excel sollte auf "Manuelles Berechnen", also nicht automatische Neuberechnung aller Zellen gestellt sein. Vielleicht machen die Makros, wenn aktiviert (was sie sein müssen für das Tool) das von selbst. Dann nicht wieder zurücksetzen auf "Automatisch".

Ansonsten gilt wie immer bei Excel: Nicht aus Versehen Formeln überschreiben. Die haben meistens einen Sinn ;-). Ich habe keine Zellsperre eingestellt, weil man vielleicht doch mal etwas editieren möchte.



II. ZUR SPIELMECHANIK

Die im Abenteuerband vorgeschlagenen Regeln (TaW Reiten erleichtert um Pferderfahrung, TaP*=Felder vorwärts, Abdrängen) sind im Ansatz nicht schlecht, dann aber doch zu simpel, um ein spannendes Rennen zu garantieren. Dafür sind TaP* doch sehr volatil und die Pferderfahrung etwa spielt eine sehr untergeordnete Rolle. Mein Ziel: Pferderfahrung, TaW sollten stärker berücksichtigt werden, dass ein Favorit auch tatsächlich deutlich höhere Gewinnchancen hat.

Weiterhin sollten die Auswirkungen auf den Rennerfolg deutlich beeinflussbar sein von den Aktionen der nichtreitenden Helden. In der Spielmechanik sind das Startbahn und Publikumsgunst.

FELDER ZIEHEN

Um den TaW wichtiger zu machen, ist das Ergebnis TaW+TaP* entscheidend, wobei bei einer misslungenen Probe keine Punkte zählen.

Die Pferderfahrung ist im Schnitt genauso wichtig wie die Erfahrung des Reiters. Sie wird noch leicht zufallsmodifiziert je nach dem wie gut dem Reiter die GE-Probe innerhalb der Reiten-Probe gelungen ist.

Die Publikumsgunst gibt inklusive eines von der in der Reiten-Probe gewürfelten CH-Wurf gesteuerten Zufallsfaktor ein zusätzliches Feld.

Außerdem kann jeder Reiter "finale Galopps" einleiten. Das ist eine erschwerte Reiten-Probe, die einem noch mal zusätzliche Felder bringt. Allerdings erhöht das die Erschöpfung (Behinderung) und verliert für den Rest des Rennens bei jedem Zug ein Feld. Wichtig ist, dass der Führende keinen finalen Galopp einleiten darf. Dadurch haben die anderen eine Chance den Vordersten noch einzuholen.

Für Details siehe das Sheet *Regeln* oder die Tabellen am Ende dieser Anleitung.

SPEZIALAKTIONEN

Um erfolgreich an einem anderen Reiter vorbeizukommen, muss man im direkten Vergleich (**Abdrängen**) die Oberhand behalten – eine erschwerte Reitenprobe zwei Punkte besser bestehen, als sein Gegner. Das Abdrängen wirft den Gegner zurück, bringt also auch im direkten Vergleich Vorteile.

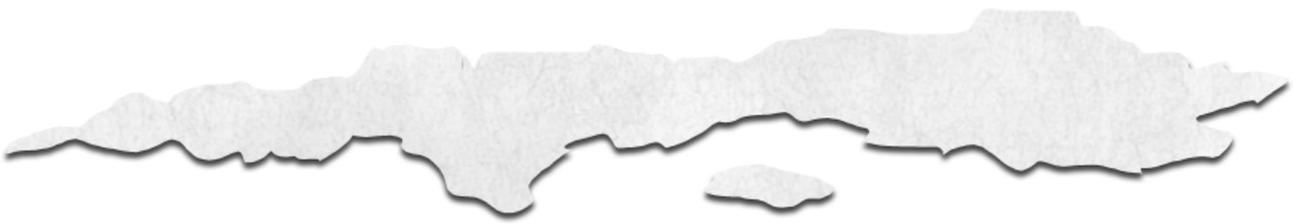
Effektiver noch, allerdings gefährlich weil es zur Disqualifikation führen kann, ist das **Tricksen**. Mit dem Tricksen besteht die Möglichkeit, einen Gegner zum Aussetzen zu zwingen, ihm also sämtlicher Bewegungsfelder zu rauben. Falls der Gegner jähzornig ist, kann man ihn sogar das Rennen an ihn binden – eine hervorragende Möglichkeit für mäßige Heldenreiter, um im Rennen Alev zu unterstützen. Mit Hilfsmitteln ist die Probe stark erleichtert, allerdings erhöht das drastisch die Gefahr disqualifiziert zu werden. Ansonsten hängt die Disqualifikation davon ab, wie gut einem die FF-Probe in der zu bestehenden Tricksen Probe gelingt.

EINFLUSS UND PUBLIKUMSGUNST

Einfluss ist entscheidend bei der Startaufstellung und die wiederum ist recht entscheidend dadurch, dass das Rennen sehr direkt in die Kurve geht. Auch wenn Bahnwechsel also keine extra Bewegungspunkte kostet, durch die frühe Kurve bedeutet eine schlechte Startbahn einen Verlust von Bewegung. Da Abdrängen zudem eine um zwei TaP* besser gelungen Abdräng-Probe verlangt, ist an einem vor sich befindenden Reiter nur mit dem möglichen Verlust von Bewegungspunkten vorbeizukommen.

Die **Publikumsgunst** kann man durch Trickserien auch im Rennen aufs Spiel setzen. Da diese wiederum das ein oder andere Zusatzbewegungsfeld mit sich bringen kann, ist das für ausdauernde Trickser ein ausgleichender negativer Effekt.

Ansonsten ist die Publikumsgunst wie auch der Einfluss ein Spielmechanik-externer Mechanismus, der durch die Helden zwischen den Rennen beeinflusst wird.



III. ANLEITUNG

Hier stelle ich kurz vor, wie man das Tool am direktesten nutzt.

VOR DEM RENNEN

Zunächst gilt es, die Werte der beiden Helden, die neben Alev am Rennen teilnehmen, einzugeben im Sheet *Helden*. Dort sind auch die Werte von Alev zu finden. Die Eingabe kann man gemeinsam mit den Helden machen. In den versteckten Spalten ist auch noch Platz für weitere Helden, falls man vergleichen will, wer vielleicht am ehesten geeignet sind. Als Rennteilnehmer lassen sich jedoch nur die ersten beiden Spalten nutzen. Unter "Regeln" kann man sich damit vertraut machen, welche Werte bei den "Metaeigenschaften" wie Publikumsgunst etc. einzutragen sind. Publikumsgunst und Einfluss sind am Anfang wohl null. Ein besseres Pferd zu bekommen dürfte die erste Herausforderung sein.

200 AP bekommt Alev geschenkt. Ich empfehle, dass ein paar Tage mindestens Zeit sind, bis das Rennen beginnt. Dann kann Alev und auch Helden, die noch AP übrig haben, Zeit mit einem Trainer verbringen zum Verbessern von relevanten Talenten. Insbesondere das Aneignen von im Pferderennen relevanten schmutzigen Tricks (nicht zu verwechseln mit der SF) könnte eine Investition sein, da die selbe auch zum Abwehren ebensolcher benutzt wird.

Auf dem Sheet Rennen ist eine Übersicht aller Rennteilnehmer zu sehen. Mit einem W8 würfelt man für Alev und die Helden die Startgruppe aus. In der ersetzen sie dann einen erfahrenen Reiter. Im Sheet sind sie bereits verteilt, dort also bitte "erfahren" reinschreiben in das jeweilige Feld, in dem aktuell Held1 bzw. Held2 steht. Wenn ein Rennen zu Ende ist, kann man die Spalte vor den Namen ausklappen. Dort lassen sich die Rennergebnisse (Position) eintragen. Für Rennen ohne Heldenbeteiligung und -einfluss kann man die dort eingetragenen Platzierungen so übernehmen oder auch ändern. Die Platzierungen erstellen dann automatisch die Renngruppenzusammenstellungen für den Folgetag.

ABLAUF

Erst sind die Namen der Teilnehmer im Sheet *Startbahn* auszuwählen. Dann stellt man den Spieltag in dem entsprechenden Feld ein. Das entscheidet darüber, wie viele Kontrollen stattfinden. Was die Kontrollen genau bewirken, das ist wieder eine Rollenspiel-Szene und nicht Teil des Spiels. Dann würfelt man die Startbahn aus und damit auch wer einer Kontrolle unterzogen wurde. Zum Würfeln praktischerweise einfach auf den W20 klicken.

Dann wird auf dem Sheet *Galopp* einmal gewürfelt (W20 klicken), wer wie viele Felder nach vorne ziehen darf. Dann zieht der am weitesten vorne liegende Reiter zuerst, wobei innere Bahn als weiter vorne gilt bei Augenhöhe.

Auf jedem Feld steht immer nur ein Reiter. Man kann nicht durch einen anderen Reiter hindurch ziehen. Diagonal ziehen kostet nur einen Bewegungspunkt.

Zieht man auf das Feld eines anderen Spielers, ist das ein Abdrängmanöver, das unter den Regeln erklärt ist, und das auf dem gleichnamigen Sheet durchgeführt wird. Dazu wählt man den Angreifer und den Verteidiger aus den Drop-Down-Menüs aus und würfelt dann.

Steht man neben oder hinter einem anderen Reiter kann man auch ein Tricksen-Manöver durchführen. Für Details siehe "Spielmechanik" und "Regeln". Auch für das Tricksen gibt es ein separates Sheet – ganz ähnlich wie beim Abdrängen.

Wer dringend ein paar Felder mehr in einer Runde zurücklegen muss, kann – wenn er nicht Erster in der Runde ist – einen finalen Galopp einlegen, siehe "Regeln". Durchgeführt wird das auf dem entsprechenden Sheet.

Wenn es aus irgendeinem Grund notwendig ist, für einen Reiter einzeln eine Reiten-Probe zu würfeln, kann das Sheet *Einzelner Reiter* genutzt werden. Wer sich die Zeit nehmen möchte, kann auch generell auf diesem Sheet die Bewegung auswürfeln. Farben haben auf allen Sheets eine intuitive Bedeutung. Rot steht im Allgemeinen dafür, dass eine Probe nicht bestanden wurde, grün dafür dass man bestanden hat. Wer die wenigstens Felder nach vorne kommt, ist rot gekennzeichnet, der erfolgreichste Reiter ist grün gefärbt. Da die Spieler die Werte der Gegner nicht kennen, bieten die Färbungen beim Galopp (TaW, Pferd, Publikum) einen guten Hinweis, welcher Reiter wohl wie gut ist in welchem Bereich. Spezielle Ereignisse wie eine misslungene Jähzorn-Probe oder ein Patzer werden in großen unübersehbaren Buchstaben eingezeichnet, wenn sie auftreten – eigentlich nicht zu übersehen.



IV. REGELN

- 1. und 2. Tag Rennen über 2 Runden, Finale drei Runden
- Richtung genau andersherum als auf Plan gezeichnet, also Kurve früher
- Um Manipulation auszuschließen, werden stichprobenartig Reiter und Pferde von einem Hellsichtmagier und einem Arzt untersucht. Dazu wie Startbahn ermitteln würfeln :
 1. Tag: schlechteste "Startbahn wird kontrolliert
 2. Tag: die schlechtesten drei StartbahnenFinaltag: alle Reiter werden kontrolliert

Galopp

Reiten-Probe, erschwert um BE

Felder voran: (TaW+TaP*)/8

Meisterlich: + 2 Felder

plus Pferderfahrung/2 plus Publikum/3 je modifiziert durch GE

respektive CH Probe aus Reiten-Probe

Bahnwechsel kostet nur 1 BW

Abdrängen

Reitenprobe erschwert um Aktionsart:

+6 für **Abdrängen**, vergleichende Probe mit Gegenüber

bestanden wenn höchstens 2 TaP* schlechter,

erleichtert um Pferderfahrung

Abgedrängter 1 Bahn nach außen oder nach hinten, Wahl Angreifer

bei **Misslingen**: Verlust der eingesetzten Bewegung

Finaler Galopp

+10 für **finaler Galopp** (3 Felder mehr), **nicht** Führender

erleichtert um Pferderfahrung und Selbstbeherrschung /3

je finaler Sprint **BE+1**

Tricks

Metatalent für trickreiche Aktionen gegen anderen Reiter

(TaW Schleichen + TaW Körperbeherrschung + TaW Reiten)/6

+1 bis +3 für "Schmutzige Tricks" und verwandte Kenntnisse

+x in TaW für **Hilfsmittel** wie Dolch, Schlinge,...

notwendig: direkt benachbart zum Gegner, kostet 1 Bewegungsfeld

vergleichende Probe mit Gegenüber,

bestanden wenn mindestens 2 TaP* besser

dann einmal aussetzen, bei manchen Hilfsmitteln auch BE+x

bei **Misslingen** ein Feld zurück, falls besetzt: äußere Bahn

unter Umständen Verlust **Publikumsgunst**:

wenn FF + Hilfsmittel um mehr als 10 Punkte daneben

zudem **Disqualifikation**, wenn nicht durch Einfluss ausgleichbar

Jähzorn-Probe wenn gegen Reiter Tricks genutzt wurden

Publikum	
verhasst beim Publikum	-2
Abneigung	-1
gleichgültig	0
eigenes Fanlager	1
wohlwollendes Publikum	2
frenetisches Publikum	3

Pferderfahrung	
unerfahren, falsche Rasse	0
unerfahren, Rennrasse	1
erfahren, falsche Rasse	2
geschult, falsche Rasse	3
erfahren, Rennrasse	4
geschult, Rennrasse	5
geschult, beste Zucht	6

Ermitteln der Startbahn
 Würfeln mit 2W6+Einfluss, dann Innenbahn nach Reihenfolge, bei Gleichstand Publikumsgunst, sonst noch mal würfeln Stichwurf

Einfluss:

- Bestechung von je 5 Marawedi bringt +1
- Gunst von Erhabener Chalum: +8
- Gunst eines anderen Erhabenen: +4

