



# DAS PHILEASSON-PROJEKT



[www.phileasson-projekt.de](http://www.phileasson-projekt.de)

## WIE DER WIND DER WÜSTE: DIE WÜSTENREISE

Eine Spielhilfe für Meister und Spieler

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.

# DIE WÜSTENREISE

---

## EINLEITUNG

Dieses Makro-gesteuerte Karawanentool ermöglicht es, die Wüstenreise detailliert zu simulieren und zu verwalten, also beispielsweise die Anzahl von Bettlern und Kamelen, Wettereinfluss, Krankheiten, Oasen-Raststätten und Lebensmittel-Neukauf.

Ein Vorteil des Tools ist, dass sich die Parameter während der Reise auch ändern können. Man teilt Suchtrupps ein, das erhöht die Chance auf Wasserfunde. Aber die Kamele können dann auch nicht Wasser transportieren. Stirbt ein Tier, muss man sich überlegen, ob man etwa Gepäck zurück lässt, oder vielleicht ohnehin weniger Platz für Nahrung braucht, weil bald ja (hoffentlich) das Ende der Wüste erreicht wird. Und so fort.

Wie bei vielen anderen Questen auch, habe ich per Beamer / Zweitmonitor die Karte der Khom mit Maptools projiziert und damit die Bewegung durch die Wüste nachvollziehbar gemacht. Das Tool ist einsetzbar sowohl verdeckt hinterm Meisterschirm als auch offen sichtbar für die Spieler. Man kann die Steuerung des Tools sogar einem Spieler in die Hand geben, wenn dieser nicht die Hintergrundsheets einsieht. Setzt man das Tool verdeckt ein, sind einige der dramatischen Ereignisse so einer Reise nicht so leicht von der Profanisierung (x Bettler haben eine schwere Krankheit) bedroht, umgekehrt ist dafür der Faktor, dass man tatsächlich an die Gefahr des Verdurstens gerät, nicht so gegeben, da dann ja der Meister wieder erzählerisch eingreifen wird. Ich würde also bei der Entscheidung pro Tool empfehlen, selbiges offen zu führen und sich damit dem Schicksal auszuliefern.

Insgesamt werden ungefähr 35 Tage in der Wüste verbracht, in denen das Tool zum Einsatz kommt.



## ÜBERSICHT ÜBER DIE SHEETS DES EXCEL-DOKUMENTS

Sheet	Beschreibung
<i>Reisetag</i>	Haupt-Sheet zum Steuern der Karawane.
<i>Verbrauch</i>	Hier werden die Kamele aufgeteilt auf die verschiedenen Funktionen (Vorratskamel, Erkundung / Reitkamel, Wassertragekamel, Pack-Kamel). Außerdem lässt sich die Größe der Reisegruppe anpassen. Das Sheet berechnet dann, für wie viele Tage Wasser und Vorräte mitgenommen werden können, und ob noch genügend Platz ist für Gepäck.
<i>Suchtrupp</i>	Hier lassen sich null bis drei Suchtrupps zusammenstellen aus dem Pool der Helden. Dazu in der Kopfzeile der Suchtrupp-Tabellen per Drop-Down die Helden auswählen. Eine Suchtruppe muss auf Aktiv gestellt sein, damit sie sich auf die Suche macht (Button drücken). Die Reichweite, die man sich maximal vom Haupt-Tross entfernt, muss in Meilen eingegeben werden.
<i>Wüstenwetter</i>	Hintergrund-Berechnungen: Das Wetter und sonstige Modifikationstabellen.
<i>Krankheit</i>	Krankheits-Berechnung für die Helden und die Bettler. Wird über Konstitutions-Probe entschieden. Je nach Wetter unterschiedlich hohe Krankheitswahrscheinlichkeit.
<i>MI Stationen</i>	Übersicht über die ungefähre Reisezeit zwischen den Stationen und die Reisegeschwindigkeit. Zudem lässt sich der Wüstentyp (Glutkhom, Weite Wüste, Randgebiet) ablesen, der im Wetter-Tool eingestellt wird.
<i>MI Ereignisse</i>	Mögliche Ereignisse auf der Reise.
<i>Wind</i>	Hat nichts mit dem Tool zu tun – das sind nur die Würfeltabellen für den Wind, wie sie etwa für die Reise durchs Perlenmeer relevant waren.



# ANLEITUNG

## I. GRUNDLAGEN

Natürlich müssen Makros aktiviert sein und eine Excel-Version ab 2007 ist Voraussetzung. Zum Personalisieren nur die nicht Formel-basierten Zellen nutzen, die anderen daten sich ja automatisch up. Sheets nicht umbenennen, sonst können die Makros die nicht mehr finden. Verschieben von Zellen, Einfügen neuer Zeilen oder Spalten kann die Makros zerstören.

---

## II. ERSTE SCHRITTE

1. Tippe die Werte deiner Helden in das *Suchtrupp*-Sheet ein, einfach die vorhandenen überschreiben. Ganz rechts ist auch noch Platz für Meisterpersonen, die während des Abenteuers vielleicht erst zu den Helden stoßen. Der Wassersuch-Erfahrungswert ist -6 bei allen Wüstenunkundigen.
  2. Editiere die Größe der Karawane im *Verbrauch*-Sheet: Anzahl der Bettler und der Helden, eventuelle Haustiere. Beachte, dass Helden aus dem Norden einen höheren Wasserverbrauch haben.
  3. Lege fest, wie viel Kapital Ben Aram zu Beginn der Reise noch übrig hat. Ich empfehle 1000 Dukaten (waren bei mir 1:1 Marawedi) als Handgeld.
  4. Gib die Heldengruppe, Namen und Konstitutionswert, Krankheitsresistenzen berücksichtigend, im *Krankheit*-Sheet ein.
  5. Mache dich mit der Reiseroute im *Stationen*-Sheet vertraut und plane Ereignisse (*Ereignis*-Sheet).
  6. Teste das Tool im *Reisetag*-Sheet, in dem du die Makros mittels Button-Klicks auslöst.
- 

## III. FUNKTION DER KAMELE FESTLEGEN

Im Sheet *Verbrauch* lässt sich einstellen, welche Funktion welches Kamel haben soll (Vorratskamel, Erkundung / Reitkamel, Wassertragekamel, Pack-Kamel). Die Karawane sollte für mindestens drei Tage Wasser dabei haben. Für viel mehr macht aber auch wieder nicht viel Sinn, da das Wasser dann vergammelt ist (wenn man nicht einen *ABVENENUM* oder ein entsprechendes Mirakel parat hat). Mindestens 15 Stein muss an Reisematerial getragen werden pro Reisendem (Zelte, Decken etc.).

Es wird davon ausgegangen, dass jedes Kamel jede Aufgabe erfüllen kann. Die geschulten Kamele, die man im Wettrennen in Fasar gewinnen kann, sind in jeder Einsatzart jeweils den einfachen Kamelen überlegen.

Um ein Kamel aber in einer anderen Funktion einzusetzen, muss man natürlich auch die entsprechenden zusätzlichen Sättel, Taschen und Schläuche dabei haben. Sollen größere Umfunktionierungen möglich sein, würde ich das Gewicht pro Reisendem auf 17 oder 18 Stein erhöhen. Im Laufe der Reise muss sicher oft umgeschichtet werden: Mal braucht man mehr Reitkamele, weil viele Bettler krank geworden sind. Mal schickt man einen Suchtrupp mit vielen Kamelen vor, die Wasser von einer weit entfernten Zisterne heran schaffen. Manchmal sterben Kamele oder Begleiter der Karawane oder es kommen neue Reisende hinzu.

## IV. WETTER

Das Wetter wird automatisch ausgewürfelt, wenn ein neuer Tag beginnt. Man kann es aber mit Klick auf den Button im Sheet *Reisetag* auch neu auswürfeln. Das Wetter folgt den Regeln der entsprechenden Spielhilfen (Raschtuls Atem) und hat zusätzlich Auswirkungen auf die Krankheitswahrscheinlichkeit. Auch der Wasserverbrauch ist bei schwierigem Wetter um bis zu 40% höher als sonst, wodurch leicht unvorhergesehene Engpässe entstehen können. Schlimme Natureignisse sollten natürlich darüber hinaus noch weitere Konsequenzen haben.

---

## V. KRANKHEIT

Krankheiten werden automatisch ausgewürfelt, wenn ein neuer Tag beginnt. Bei besonderen Ereignissen wie etwa einem Sandsturm kann man aber auch noch ein zusätzliches Mal würfeln lassen, in dem man auf den entsprechenden Button klickt. Die Wahrscheinlichkeit zu erkranken ist üblicherweise bei 1 auf W20, bei schlechten Wetterbedingungen ist die Wahrscheinlichkeit höher. Danach steht jedem Helden eine KO-Probe zu, um die Krankheit abzuwenden. Bei den Bettlern ist die Prozedur stattdessen, dass ein Anteil der Bettler erkrankt, die Anzahl der Kranken skaliert also mit der Anzahl der Reisenden.

Die Art der Krankheit wird einer Tabelle entnommen, die sich aus typischen Wüsten-erkrankungen zusammensetzt.

Hat die Karawane keinen erfahrenen Karawanenführer, sollte noch zwei zusätzliche Male auf den Krankheitsbutton gedrückt werden (gewürfelt werden), um die mangelnde Betreuung widerzuspiegeln. Die Krankheitsereignisse treten dann alle ein.

---

## VI. NAHRUNGSKAUF

Im *Reisetag*-Sheet ganz rechts ist die Möglichkeit eingebaut, Nahrung zu erstehen. Proviant ist natürlich viel teurer in der Wüste und der exakte Preis ist abhängig vom Talentwert in Überreden (Feilschen). In der Wüste wird auch Wasser richtig teuer. Für beides ist eine Talentprobe notwendig, die unterschiedlich erschwert ist, je nach Ort. Den stellt man mit dem Drop-Down ein. Dann erscheint die Erschwernis in der untersten Box. Dort trägt man die TaP\* ein. Mit einem Klick auf "Kaufen" erstet man Nahrung / Wasser für jeweils einen Tag. Die Vorräte werden entsprechend aufgefüllt.



## VII. SUCHTRUPP

Wassersuchen ist ein von mir erfundenes Meta-Talent, das sich als Durchschnitt von Fährtensuchen, Wildnisleben und Orientieren zusammen setzt. Dazu kommt der Erfahrungsmodifikator (anfangs -6, kann dann abgebaut werden und bis zu +6 betragen – Details siehe *Suchtrupp*-Sheet). Außerdem gibt es Hilfsmittel, die zum Einsatz kommen können, wie etwa ein Fernrohr.

Wichtig bei der Berechnung ist, dass die Wassersuchen-Werte eines Suchtrupps "Zeile-pro-Zeile" berechnet werden. Es wird also jeweils der beste Wildnisleben, der beste Orientieren-Wert genommen, so dass der Wassersuche-Wert des Trupps besser sein kann als der jedes Einzelnen.

Die Zeilen für die Wassersuche rechts neben der Werte-Tabelle im *Suchtrupp*-Sheet ist ausgeweißt, wenn der Suchtrupp nicht auf Aktiv gesetzt ist. Das Finden einer Quelle ist angelehnt an die Regelmechanik von Raschtuls Atem, allerdings etwas stärker ausgebaut und abhängig gemacht von der Wüstenart (Glutkhom, Weite Wüste, Randgebiet), in der man sich befindet. Wenn die Wüstenart fest steht (siehe Sheet *Reisetag*), wird anhand der Tabellen, die im Sheet *Wüstenwetter* zu finden sind, ausgewürfelt, ob es eine Quelle gibt, in welcher Entfernung sich diese befindet (3W20 Meilen) und welche Wassermenge sich dort findet (wieder abhängig vom Wüstentyp).

Suchtrupp-Ergebnisse werden protokollarisch auf dem *Reisetag*-Sheet eingetragen in den drei freien Zeilen Mitte unten, es findet also automatisch eine Suche statt, wenn "Ein Tag vergeht".

Die Suchdistanz ist maximal 60 Meilen. Dann schläft man allerdings alleine im Zelt irgendwo in der Wüste und kehrt erst am Folgetag wieder zum Haupttrupp zurück. Will man im Hauptlager schlafen ist, die Suchdistanz nur 30 Meilen. Will man in relativer Nähe zum Haupt-Trupp bleiben, um im Notfall etwa durch Warnsignale gerufen zu werden oder bei Wetter-Unbill schnell im Lager zu sein, ist die Suchdistanz nur 15 Meilen.

---

## VIII. KARAWANENFÜHRER

Hat die Karawane keinen erfahrenen Karawanenführer, sollte noch zwei zusätzliche Male auf den Krankheitsbutton gedrückt werden (gewürfelt werden), um die mangelnde Betreuung widerzuspiegeln. Die Krankheitsereignisse treten dann alle ein.

---

## IX. WÜSTENART

Im Sheet *Reisetag* lässt sich in der Mitte oben der Wüstentyp einstellen, durch den sich die Karawane gerade bewegt. Im Sheet *MI Stationen* lässt sich ablesen, von welchem Ort an ungefähr welcher Wüstentyp beginnt. Das Überleben in der Glutkhom ist sehr schwierig. Ist man hier angekommen, braucht es schon einigermaßen erfahrene Suchtrupps, Glück oder Zauber- oder Wunderwirkung, um lebendig durchzukommen. Dagegen sind die Randgebiete recht ungefährlich. Hier kann man das Wassersuchen üben, also seinen Erfahrungswert mit AP erhöhen.

## X. KAMELE TRINKEN LASSEN

Die Kamele können sechs Tage ohne Wasser überleben, dann müssen sie Unmengen trinken. Die Kamele können aber auch vorzeitig kleinere Mengen trinken (immer noch im Bereich von tausend Maß oder mehr) und damit wieder "1 Tag frischer" sein. Dafür sind die entsprechenden Buttons gedacht. Befindet man sich an einer "unendlich großen" Wasserquelle, tanken die Kamele automatisch voll. Der notwendige Bedarf für Volltrinken und 1-Tag-Trinken findet sich im *Verbrauch*-Sheet.

Hat man "Oase mit Wasservorrat" eingestellt, dann wird die notwendige Menge einfach durch Klicken auf den Button abgezogen.

---

## XI. WASSER TRINKEN

Findet ein Suchtrupp eine Wasserstelle, so muss der Haupt-Trupp diese natürlich erstmal erreichen. Oft ist es sicherer, einige Tage an einer sicheren Oase zu rasten und abzuwarten, bis ein Suchtrupp Erfolg hat (maximal drei Tage). Gibt es beliebig viel Wasser an einer Oase, lässt sich das in der Box Mitte unten im Sheet *Reisetag* einstellen – diese Einstellung aber nur verwenden, wenn die Karawane hier den Tag rastet und nicht gleich weiterzieht. Gleiches gilt für Oasen mit (großem aber) begrenztem Wasservorrat. Ansonsten enthält diese Box die Auswahl "Wüstenödnis" - nicht vergessen, das umzustellen. Kleinere Funde, oder wenn man eine Oase direkt wieder verlässt, kann links oben in die Box eingetragen werden inklusive ihrer Qualität (gleich der Haltbarkeit des Wassers in Tagen, also 1 bis 3).

Vergeht ein Tag (Klicken des Buttons) oder klickt man auf Wasserfund, dann sorgt das Tool dafür, dass zunächst weniger lang haltbares Wasser aufgebraucht wird. Die Mechanik hat ein, zwei Bugs, die ich noch nicht behoben habe, die aber auch nur in Spezial-situationen auftreten. Will man die Karawane vergammeltes Wasser trinken lassen, muss man manuell die Zahlen in den entsprechenden Feldern anpassen (und mit entsprechend Zusatz-Würfeln auf der Krankheitstabelle rechnen).

Da die gefundenen Quelle meist nicht in Tagesdistanz für den Haupt-Trupp ist, lohnt es sich, (leere) Wasserkamele mitzunehmen. Außerdem sollte so ein Suchergebnis dann aufgeschrieben werden, wenn sich der Haupt-Trupp für eine Anreise entscheidet. Die Distanz-angabe soll als "in ungefähr richtige Richtung für die Karawane" gelesen werden (also nicht noch weiter kompliziert machen hier).



## XII. "EIN TAG VERGEHT"

Der Klick auf diesen Button löst automatisch die Wetterbestimmung des Tages aus, zieht den Wasserverbrauch des Tages ab (neuer Stand ist dann Ende des Tages), erhöht die Anzahl der Reisetage (links unten) um eins, würfelt die Krankheiten aus, streicht einen Tag Nahrung aus den Vorräten ab und berechnet den Erfolg der Suchtrupps.

Der Haupttrupp kommt 15 Meilen im Wüstenrandgebiet voran, in der Weiten Wüste und der Glutkhom nur noch 10 Meilen. Steuert man eine Wasserquelle an, gilt diese immer als in der richtigen Richtung liegend – die nötigen Umwege sind in die Tagesdistanz schon eingerechnet. Bei schlechtem Wetter reduziert sich die Tagesdistanz.

Vor dem Klicken auf "Ein Tag vergeht" also überprüfen, ob man sich in der Wüstenödnis oder an einer Oase befindet. Dann entscheiden, welche Suchtrupps in welcher Formation mit welchen Kamelen unterwegs sind. Das ist in der Glutkhom sicher etwas, was jeden Tag neu diskutiert werden sollte, ansonsten ist wahrscheinlich nicht ständig eine Umstellung vonnöten.

