



WIE DER WIND DER WÜSTE: DIE PROPHETEN VON FASAR

Eine Meta-Spiel 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 PROPHETEN VON FASAR

I. EINLEITUNG

In der 7. Queste sind die Helden in Fasar auf der Suche nach einem Propheten. Das Abenteuer bietet in der Neuauflage ein schönes Gerüst, wie man diese halb-detektivische Suche spannend gestalten kann.

Ich habe mich an den Ideen des Abenteuers entlang orientiert, um eine Handout-fähige Form für die Suche nach dem richtigen Propheten zu inszenieren. Außerdem habe ich die bereits vorhandenen Profile aus dem Abenteuerband um noch ein paar weitere Propheten erweitert.

Wichtig war mir dabei,

- dass die Suche nicht zu unübersichtlich wird und eine Lösung absehbar ist – Detektiv-Geschichten im Rollenspiel können so frustrierend sein, daher die Meta-Spiel-Struktur.
- dass die Helden auch mal mit ihren teils hohen gesellschaftlichen und Wissens-talenten einen spürbaren Nutzen haben. Daher die Nutzung von Talenten.
- dass die Helden die Gelegenheit haben, bei der Suche die Stadt Fasar kennen zu lernen. Viele der Charakterbeschreibungen basieren auf Ideen aus der Regional-spielhilfe *Land der Ersten Sonne*.
- dass das Meta-Spiel jederzeit fließend in Rollenspiel-Szenen geführt werden kann und nicht etwa die Regeln das Spiel behindern.



ZUR VORBEREITUNG

Die beiliegenden Seiten habe ich für die Spieler in DIN A4 ausgedruckt, um genügend Platz für Notizen zu haben. Als weitere Spielhilfe habe ich die Karte von Fasar per Beamer an die Wand projiziert. Die Propheten habe ich mit ihren Profilbildern auf dem Stadtplan verteilt. Genau genommen habe ich das mit maptools und dem auch bei rpgtools erhältlichen tokentool gemacht, aber das war schon etwas überkandidelt.

Aus dieser Version gelöscht habe ich leider alle Bilder zu den jeweiligen Propheten. Da ich mich für diese bei Bildern aus dem Netz, insbesondere Flickr, bedient habe, weiß ich nicht mehr, für welche ich sonst unter Umständen Urheberrechte verletzen würde. Ich empfehle dringend, selber ebenfalls nach passenden Bildern Ausschau zu halten. Namen lassen sich so viel schlechter merken und zuordnen als Gesichter. Man kann mich diesbezüglich auch noch mal privat kontaktieren.

REGELN

- Nach einem halben Tag Recherche kann ein Gassenwissen-fähiger Held die in Frage kommenden Propheten ausfindig gemacht haben.
- Dann kann man die Profilbilder / Tokens auf der Karte von Fasar auslegen.
- Jeder Tag Recherche besteht aus einem Abschnitt *Vormittag* und einem Abschnitt *Nachmittag*.
- In einem Abschnitt kann man sich in ein Stadtviertel begeben und einen Propheten beobachten oder im Stadtviertel bleiben und zwei Propheten beobachten.
- Wenn ein Prophet erstmals beobachtet wird, erhalten die Helden die offensichtlichsten Informationen über Erscheinen, Anzahl der Anhänger oder ähnliches. Für alles weitere wird dann eine Recherche-Probe gewürfelt.
- Beobachten kann in fünf verschiedenen Dimensionen (siehe Kasten unten). Eine gelungene Probe entscheidet, ob man etwas Relevantes in diese Richtung erfährt, die TaP* legen fest, wie weitgehend die Information ist.
- Dazu wählt man den Bereich, in dem man recherchieren will, das sind: *Thesen / Prophezeiungen, Anhänger und Glaubwürdigkeit*.
- Als Meister wähle ich dann aus den vorhandenen Informationen aus, was der Spieler erfährt.
- Ein bisschen Kreativität in der Interpretation der Kombination aus Recherche-Dimension und -Bereich erhöht den Spielspaß:
- So kann eine Gassenwissen-Probe in Bezug auf *Thesen* aufdecken, dass sich die Thesen des Propheten mit seinen politischen Ambitionen decken – vielleicht liefert diese Kombination aber auch keine Ergebnisse.
- Welcher Held wo im Einsatz ist, kann mit Hilfe von Tokens für jeden Helden entweder auf dem Stadtplan oder auf den Propheten-Karteikarten deutlich gemacht werden.
- Auf den beiliegenden Propheten-Karteikarten können sich Spieler und Meister notieren, in welchem Bereich bereits wie erfolgreich recherchiert wurde.



(S)

Sinnenschärfe / Sich Verstecken

(M)

Menschenkenntnis

(G)

Gassenwissen

(K)

Kötter & **K**ulte / Sagen & Legenden

(Ü)

Übetören / **Ü**berreden / **Ü**berzeugen