



WIE DER WIND DER WÜSTE: RENNRECHNER

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Christina Wolf
und Andreas Dietenhauser
[wolf-christina@t-online.de]

© Christina Wolf, Andreas Dietenhauser



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](http://www.ulisses-medien.de) ist eine Verwendung der genannten 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.

RennRechner - Erläuterungen

Für das Pferderennen in „Wie der Wind der Wüste“ hat mir mein Cousin - Andreas Dietenhauser - freundlicherweise ein Tool programmiert, mit dem man ganz einfach am PC die Werte der einzelnen Reiter auswürfeln lassen kann. Das Ganze ist eine .html-File und damit mit jedem Betriebssystem ohne Installation verwendbar.

Vorweg: ich habe die Spielregeln ein wenig verändert - ähnlich dem Excel-Tool, das bereits unter den Downloads des Phileasson-Projekts zu finden ist.

Die Regeln sind folgendermaßen:

	Würfeln	Modifikatoren
Einfluss	Bestechen, Überreden, Überzeugen, Betören, Bannbaladin, etc.	kumulativ >> die TaP* der einzelnen Proben werden gegeneinander aufgerechnet
Publikum	Vom Reiter abhängig, aber von Spielern durch z.B. Propaganda beeinflussbar	kumulativ
Startaufstellung	2W6 + Einfluss >> höchster Wurf innen	+Einfluss
Galopp	Reiten + BE >> TaP* vor, +2 wenn alle übrig	+Pferd (=Erfahrung des Pferdes), +Zuschauer
Bahnwechsel	Kostet 2 Bewegungspunkte	
Abdrängen	Reiten +6, erleichtert um Pferdeerfahrung >> Gegner fällt zurück und nach außen, um wieder überholen zu können	Gelungen, wenn mindestens 2 TaP* mehr als Gegner bei selber Probe
Tricks (MU/FF/GE)	Metatalent: (Reiten/Schleichen/Körperbeh.)/6 +3 bei „Schmutzige Tricks“; Nur auf direkte Gegner; Vergleichende Probe: mind. 2 TaP* mehr	FF, um Publikumsgunst nicht zu verlieren; Bei mehr als 5 daneben >> Disqualifikation, ausgleichbar durch Einfluss

Der Rechner setzt diese Regeln weitestgehend selbständig um:

Vorrücken incl. TaW?

Name: Felder: **6**

Eigenschaften:
 CH: GE: KK: MU: FF:

Reiten (CH/GE/KK):
 TaW: TaWEff: Erfolgchance: 33.85% TaP*: -3 CH: 15 GE: 15 KK: 10 *

Behinderung: Pferd: Zuschauer: Einfluss: Abdrängen:

Tricks (MU/FF/GE):
 TaW: Mod: Erfolgchance: 33.9% TaP*: 3 MU: 4 FF: 10 GE: 9

- „Reiter hinzufügen“ ist wohl selbsterklärend --> draufgeklickt öffnet sich ein weiteres Eingabefenster neben dem ersten
- „Reiter entfernen“ entfernt jeweils das letzte Fenster --> alternativ kann man einzelne Fenster mit dem „x“-Button links oben im Fenster schließen
- das Häkchen bei „Vorrücken incl. TaW“ sorgt dafür, dass bei „Felder“ nicht nur die TaP* angezeigt werden, sondern der Basis-TaW aufaddiert wird, was die Talentunterschiede der einzelnen Reiter im Rennausgang besser zum Tragen kommen lässt
- ein Klick auf „Würfeln!“ würfelt sämtliche offenen Fenster aus

Vorrücken incl. TaW?

Name:

Eigenschaften:
 CH: GE: KK: MU: FF:

Reiten (CH/GE/KK):
 TaW: TaWEff: Erfolgchance: TaP*:

Behinderung: Pferd: Zuschauer: Einfluss: Abdrängen:

Tricks (MU/FF/GE):
 TaW: Mod: Erfolgchance: TaP*:

Vorrücken incl. TaW?

Name: Felder: **8**

Eigenschaften:
 CH: GE: KK: MU: FF:

Reiten (CH/GE/KK):
 TaW: TaWEff: Erfolgchance: TaP*: CH: 19 GE: 20 KK: 15 *

Behinderung: Pferd: Zuschauer: Einfluss: Abdrängen:

Tricks (MU/FF/GE):
 TaW: Mod: Erfolgchance: TaP*: MU: 6 FF: **14** GE: 2

- Unter „Eigenschaften“ sind diejenigen aufgelistet, die für die auszuwürfelnden Proben relevant sind. Sie bleiben stehen, bis das Fenster komplett geschlossen wird, können also - solange der Browser nicht geschlossen wird - vorbereitet werden
- Unter „Reiten“ sind verschiedene Felder optional auszufüllen:
 - TaW = Talentwert Reiten
 - TaWEff = rechnet das Programm aus, indem es sämtliche drunter aufgelisteten Modifikatoren einrechnet
 - Erfolgchance = berechnet das Programm selbsttätig - für unsere Gruppe war das wichtig, weil wir einige Wettfreunde dabei hatten und ich so die Quoten realistisch gestalten konnte
 - TaP* = werden ausgerechnet - rechts daneben werden nach dem Würfeln die Einzelwürfel angezeigt (auch Patzer und zwei 1er werden entsprechend gewertet, das heißt mit 20/1/1 erkennt das Programm die Probe als geschafft an, obwohl bei TaP* unter Umständen eine negative Zahl angezeigt wird --> das schreibt er aber auch hinter die Einzelwerte: (Meister) in grün, wenn zwei 1er dabei waren, (Putzer) in rot, wenn zwei 20er dabei waren) - das Sternchen zeigt an, ob „Abdrängen“ versucht wurde (Sternchen) oder nicht (kein Sternchen)
 - Behinderung = Behinderungswert des Reiters --> für „Reiten“ gilt BE-2 --> einfach BE-Wert eingeben, den Rest macht das Programm
 - Pferd = Ausgebildete Rennpferde beispielsweise bringen Boni auf Reiten --> entsprechend die Erleichterung eingeben, z.B. -2 - für Erschwernisse dann entsprechend 2
 - Zuschauer = auch hier, entsprechend der Regeln Erleichterung (z.B. -3) bzw. Erschwernis (z.B. 2) eingeben
 - Einfluss = sh. Zuschauer
 - Abdrängen = 6 eingeben, wenn Abdrängen versucht werden soll, frei lassen, wenn nicht; selbstverständlich kann auch ein anderer Wert eingegeben werden, wenn Ihr für Eure Regeln z.B. nur eine Erschwernis von 3 verwenden wollt
 - Unter „Tricks“ kann man den Talentwert für das in den Regeln beschriebene Meta-Talent „Tricks“ eingeben. Unter „Mod“ können Erschwernisse (z.B. 3) bzw. Erleichterungen (z.B. -3) wie z.B. BE oder Sympathie des Publikums eingegeben werden
 - Erfolgchance rechnet auch hier das Programm aus, ebenso wie TaP* --> es gelten die selben Regelungen für die Einzelwürfe wie bei „Reiten“ --> der FF-Wert wird grün hinterlegt, wenn die Einzelprobe geschafft wurde, rot, wenn nicht --> so lässt sich sofort sehen, ob das Publikum die Trickserie bemerkt hat (rot) oder nicht (grün)
- Selbstverständlich könnt Ihr jedem Reiter einen eigenen Namen verpassen, der beim Würfeln erhalten bleibt
- Auch dem Rennen könnt Ihr einen Namen geben, wenn Ihr z.B. mehrere Rennen vorbereitet habt, um leichter den Überblick zu behalten
- Ein Klick auf „Neues Rennen“ öffnet einen neuen Tab im Browser; das aktuelle Rennen bleibt bestehen mit all seinen Daten - so könnt Ihr gleich mehrere Rennen vorbereiten und spart so viel Zeit am Spieltisch

Im Groben ist so alles erklärt. Die Handhabung (Cursor, TAB, etc.) ist im Prinzip wie bei jedem anderen Programm auch aufgebaut. Um die Reiter in die richtige Reihenfolge zu bringen, kann man die einzelnen Fenster mit der Maus auch verschieben. So kann man z.B. immer den aktuell vorn liegenden Reiter auf Position 1 schieben und behält so den Überblick über den Renn-Verlauf.

Mir persönlich hat dieses Programm das Meistern der Pferderennen-Episode erheblich erleichtert. Ich hoffe, auch Euch ist es eine Hilfe. Es spart eine Menge Zeit am Spieltisch, was zumindest meine Spieler mir sehr gedankt haben, zumal wir nur einen Reiter in der Spielgruppe hatten (der das Rennen mit göttlichem Beistand übrigens gewonnen hat - und das ganz ohne meisterliche Mogelei ;)).

Eine kurze Nachricht, wenn Ihr das Programm benutzt und es Euch gefällt - oder Ihr Verbesserungsvorschläge habt - an wolf-christina@t-online.de wäre schön. Danke dafür!

Ansonsten viel Spaß beim Meistern!

Christina