



## WIE DER WIND DER WÜSTE: DER WÜSTENMARSCH

Informationen für den Spielleiter

erarbeitet von David Heise  
[david.heise@uni-duisburg-essen.de]

© David Heise



**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.

Diese Spielhilfe ist eine Anleitung zu der Tabelle „Wüstenmarsch“. In der Queste „Tie'Shianna“ des Teils „Wie der Wind in der Wüste“ begleiten die Helden und Phileasson einen Zug von 320 Bettlern um den Propheten Ben Aram durch die Wüste Khom.

Der Spielleiter kann diese Wanderung als reines Story-Telling abhandeln, oder aber die Tage exzessiv ausspielen. Da ich meiner Gruppe die Möglichkeit geben wollte ihr Talente zu nutzen und vielleicht sogar etwas Erfahrung in der Wüste zu sammeln, habe ich mich als Spielleiter für die „Spielvariante“ entschieden. Um aber den Abend nicht in eine Würfelorgie des Meisters zu verwandeln, habe ich ein kleines Programm zur zufälligen Generierung des Karawanenzuges entwickelt. Dazu habe ich sämtliche im Abenteuer vorgeschlagenen Tabellen zum Wetter und der Oasensuche übernommen.

Einige Punkte sind allerdings vereinfacht, da sie meiner Meinung nach zu komplex für einen flüssigen Spielablauf sind:

- Entfernungen und Marschweiten von Spähern und der Karawane, vor allem zu Oasen, sind vollkommen unberücksichtigt.
- Wasserlöcher- und Oasenbegegnungen sind nicht explizit berücksichtigt, sondern „grob“ statistisch unter Nahrungs- und Wasserrund erfasst. Die Wahrscheinlichkeiten, auf bestimmte Oasen zu treffen, sind zuerst gleichverteilt, wurden dann aber durch die Begegnungen modifiziert.
- Im Abenteuer nicht genauer spezifiziert wurden die Auswirkungen von Nahrungsknappheit. In dem Programm werden mit zweitägiger Verzögerung als Auswirkungen für Nahrungsmangel dieselben veranschlagt wie für Wassermangel.
- Der Wasser- und Nahrungsverbrauch wird konstant gehalten und nicht abhängig von einzelnen Bettlern gemacht. Eine Berechnung des Verbrauchs in Unzen/Maß ist zu komplex.



## BEDIENUNGSANLEITUNG

Um den Zufallsgenerator zu starten, muss im Arbeitsblatt „Auswertung“ neben der Anzahl der zusätzlich erworbenen Kamele das Feld „Zufall auslösen“ auf den Wert 1 gesetzt werden. Danach sollte dieser wieder zurück auf 0 gesetzt werden, um ein erneutes Auslösen und somit Überschreiben der bisherigen Zufallsereignisse zu verhindern (eine einfachere Handhabung ist in Arbeit).

Anzahl Kamele (20 ohne Sieg oder 40 mit Sieg)	20
Zufall auslösen (1 = auslösen)	0

Abbildung 1: Vorabereinstellungen

Grundsätzlich gibt es nun 2 Bereiche, die für den Meister interessant sind.

Zum einen der Bereich um das Wetter und daraus resultierend den Wasserverbrauch (und evtl. Verlust von Bettlern durch Wasser-/Nahrungsmangel), zum anderen die Suche der Helden nach Oasen und Wasserlöchern.

### WASSERVERBRAUCH:

Abhängig vom ermittelten Wetter (Spalten „Wetter“, „Wind“ und „Temperatur“) wird der Verbrauch an Wasser und Nahrung ermittelt (bei extremen Wetterverhältnissen ist der Verbrauch verdoppelt) und die Rationen entsprechend gekürzt. Fallen die vorhandenen Rationen unter Null, so sterben am Ende des Tages Bettler:

- Wassermangel: 1. Abend ohne Rationen: W6 Bettler
- Wassermangel: 2. Abend ohne Rationen: W20 Bettler
- Wassermangel: Am 3. Abend in der Wüste ohne Versorgung überleben weder Bettler noch Helden. (Nahrungsmangel kann 2 Tage länger ausgehalten werden.)

Tag	Wetter	Wind	Temperatur
1.	sonn. & klar	Leichter Windzug	warm
2.	sonn. & klar	Leichte Brise	heiß
3.	sonn. & klar	Leichter Windzug	heiß
4.	l. Bew.	Sturm	angenehm
5.	sonn. & klar	Steife Brise	warm
6.	sonn. & klar	Frische Brise	warm
7.	l. Bew.	Starker Wind	angenehm
8.	s. Bew.	Sturm	angenehm
9.	sonn. & klar	Steife Brise	warm
10.	sonn. & klar	Frische Brise	heiß
11.	sonn. & klar	Frische Brise	warm
12.	sonn. & klar	Frische Brise	heiß

Abbildung 2: Wetter, Wind & Temperatur

Tag	Bettler	Rationen Wasser	Wasserfund	Rationen Nahrung
1.	320	3	0	10
2.	320	2	0	9
3.	320	1	0	8
4.	317	0	0	7
5.	315	-1	0	6
6.	0	-2	0	5
7.	0	-3	0	4
8.	0	-4	0	3
9.	0	-5	0	2
10.	0	-6	0	1
11.	0	-7	0	0
12.	0	-8	0	-1

Abbildung 3: Versorgungsstand & Bettler

## WASSERFUND:

Ebenfalls zufällig ermittelt werden die Chancen von Helden, an dem jeweiligen Tag eine Oase oder ein Wasserloch zu finden. In der Spalte „Proben“ werden die Proben für die Helden angezeigt, um eine Oase oder ein Wasserloch zu finden. Helden sollten je in 2-er Teams ausreiten, entsprechend würfelt nur ein Held je Gruppe (siehe Abenteuer).

Da die Karawane nur ein Wasserloch aufsuchen kann, reicht die Angabe, ob eines der Teams mit den Proben erfolgreich war. Tragen Sie als Spielleiter dann in die jeweilige Zeile unter „*mind. 1 Team erfolgreich (j/n)*“ ein „j“ ein. Unter „Wasserfund“ und „Nahrungsfund“ werden dann die erbeuteten Nahrungs- und Wasserrationen angezeigt (diese werden autom. dem Vorrat hinzugefügt).

Sollten mehrere Teams erfolgreich sein, so bezeichnet der Fund die beste gefundene Oase.

Chancen der Suche	Proben (Fährtsuche / Orientierung)	mind. 1 Team erfolgreich (j/n)
keine	-	
durchschn.	Fährt. + 5, Or. +4	
durchschn.	Fährt. + 5, Or. +4	
gut	Fährt. + 3, Or. +4	
gut	Fährt. + 3, Or. +4	
gut	Fährt. + 3, Or. +4	
gut	Fährt. + 3, Or. +4	
keine	-	
durchschn.	Fährt. + 5, Or. +4	
keine	-	
keine	-	
durchschn.	Fährt. + 5, Or. +4	

Abbildung 4: Suche nach Oasen

n	Wasserfund	Rationen Nahrung	Nahrungsfund
0	10	0	
0	9	0	
0	8	0	
0	7	0	
0	6	0	
0	5	0	
0	4	0	
0	3	0	
0	2	0	
0	1	0	
0	0	0	
0	0	0	

Abbildung 5: Vorratsfund

## HINWEISE:

- In Testläufen, bei denen die Tabellen aus dem Abenteuer unmodifiziert übernommen wurden, hat nicht eine Karawane überlebt (selbst unter der Annahme, die Helden würden immer erfolgreich suchen). Deswegen wurden die Nahrungs- und Wasserfunde der Oasen aufgewertet.
- Sollten die Helden nicht erfolgreich in ihrer Suche sein oder das Wetter zu hart mit ihnen sein, so kann man in der Spalte „*Wunder / Abdul*“ mit Eintrag „j“ ein Wunder der Traviageweihten Shaja oder ein „Regentanz“ von Abdul simuliert werden, um die Wasservorräte aufzufüllen.
- Besondere Ereignisse sind **rot** hervorgehoben.
- Zu benutzende Felder sind blau hinterlegt, alle anderen Felder sind für den Spielleiter vorerst nicht zu verändern. Für den Fall, dass der Spielleiter die Formeln o.ä. an seine Gruppe anpassen möchte, kann der Arbeitsmappenschutz aufgehoben werden. Das Passwort lautet „phileasson“.
- Wüstenereignisse sind nicht erfasst, diese kann der Spielleiter nach Belieben einstreuen.