Schwinger, Sprünge, sichre Schritte

Eine Spielhilfe zur Ausgestaltung von Verfolgungsjagden in aventurischen Städten

Autor
Christian Jeub

Layout
Daniel Bruxmeier

Die nachfolgend vorgestellten Regeln stellen eine Ausarbeitung zu den optionalen Häuserlaufregeln aus der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs** (**Im Herzen der Metropole**, S. 19f.) dar. Die Regeln weichen dabei jedoch in Teilen von den dort publizierten ab. Das zugrunde liegende Diagramm hilft bei der anschaulichen Umsetzung einer rasanten Verfolgungsjagd durch enge Gassen und über steile Dächer einer beliebigen Stadt. Dabei bietet es sich an, einen plausiblen Weg, den die Laufenden nehmen werden, durch den Spielleiter bereits im Vorfeld vorzubereiten. Das Diagramm ist daher am ehesten für eine Verfolgung flüchtiger NSCs geeignet, wohingegen fliehende Helden oft auf eine freie Wahl ihres Weges pochen, so dass die Ausarbeitung eines Weges erst während des Laufs erfolgen kann, was ein wenig Voraussicht für den Meister bedeutet.
Das Diagramm können Sie als Pen-&-Paper-Vorlage mit Bleistift nutzen oder auch passende Spielfiguren in den entsprechenden Feldern verschieben. Die Laufdistanz wird von links nach rechts eingetragen. Gegebenenfalls wird das Diagramm durch Anlegen eines weiteren Blattes mit Kästchen am rechten Rand erweitert. Durch dieses sukzessive Ausfüllen kann KR für KR abgelesen werden, wo sich wer gerade befindet (in engen Gasse oder auf abschüssigen Dächern), wie groß die Distanzen zwischen den Läufern ist, und ob die Sicht zum Vordermann frei ist. Es besteht zudem die Möglichkeit, den Ausdauerverlust der beteiligten Personen übersichtlich zu notieren.

Der Häuserlaufwert

Der Häuserlaufwert drückt die Fähigkeit aus, sich auf einer unwegsamen Strecke möglichst rasch und effektiv fortzubewegen. Der Wert errechnet sich aus einem Basiswert, auf den verschiedene Modi angerechnet werden:

Basiswert = (IN+GE+KO+GS)/5

Auf diesen Basiswert wird ein Talentbonus angerechnet, der sich aus (TaW *Akrobatik* + TaW *Athletik* + TaW *Gassenwissen*)/3 ergibt. Optional kann man einen ähnlichen Laufwert auch für andere Umgebungsbedingungen ermitteln, sei es für einen Lauf durch die Wipfel eines Waldes oder entlang den Hängen einer Schlucht. Dabei sollte in der Berechnung des Talentbonus anstelle des TaW *Gassenwissen* der TaW *Wildnisleben (Wald)* bzw. Klettern einfließen. Als weitere Modifikatoren auf den Häuserlaufwert wirken sich die Vorteile Standfest, Balance und herausragende Balance positiv, Fettleibigkeit hingegen negativ aus. Schlussendlich kommen noch spezielle Auswirkungen von Vor- und Nachteilen zu tragen, die vom jeweiligen Streckenverlauf variabel bestimmt werden.

Dieser modifizierte Basiswert wird je Laufabschnitt mit einem W20 beprobt, wobei die Probe noch um einen ortsabhängigen Wert erschwert ist (s.u.).

Laufabschnitte und Probenerschwernis

Zu Beginn eines Laufs legt der Meister Streckenabschnitte fest, die in sich durch eine gleich bleibende Grundcharakteristik ausgezeichnet sind, und weist diesen eine entsprechende Länge zu, z.B. 40 Schritt flach geneigte Dachflächen mit gelegentlichen Sprüngen über Hinterhöfe und schmale Gassen bis 4 Schritt Breite bei Tageslicht (kurz: Dächerlauf mit Schwierigkeit +3). Für die Festlegung der Schwierigkeit können Sie sich an der Tabelle im Diagramm orientieren.
Sofern sich die Grundcharakteristik ändert, beginnt eine neuer Laufabschnitt mit einem anderen Schwierigkeitsgrad. Die vielen kleineren Herausforderungen im Verlaufe des Abschnittes werden dabei grundsätzlich ignoriert und in einem pauschalen Schwierigkeitsgrad festgelegt.
Zusätzlich zu der Schwierigkeit, die sich aus den örtlichen Gegebenheiten ergeben, können noch allgemeine Fährnisse hinzukommen, wie z.B. schlechte Witterungs- und / oder Sichtverhältnisse, die auf die Abschnittsschwierigkeiten addiert werden. Schließlich kann man selber einen zusätzlichen Wagniszuschlag wählen (s.u.), so dass sich damit die endgültige Probenerschwernis ergibt.

Die Mühsal des Laufens

Die Laufleistung, also die Strecke, die der Läufer in einer Kampfrunde (KR = 3 Sekunden) zurücklegt, beträgt: 3*GS - Probenerschwernis in Schritt.
Jede gelaufene Runde erschöpft den Läufer und kostet ihn Ausdauerpunkte. Dabei sind anspruchsvolle Streckenabschnitte (viele Sprünge, Glätte, enge Durchgänge) ermüdender, als ein einfacher Lauf: AU - (2 + 1 pro 6 Punkte Probenerschwernis).

Mit Wagnis und Eleganz

Enge Gassen und anspruchsvolle Häuserschluchten verheißen indes nicht nur halsbrecherische Herausforderungen, sondern bieten dem geübten Läufer auch mannigfaltige Möglichkeiten durch gewagte Sprünge, rasantes Gleiten über abschüssige Dachflächen oder atemberaubende Klimmzüge, seine Laufleistung zu erhöhen. Regeltechnisch erschwert sich der Läufer

seine Probe, um so die eigene GS zu erhöhen: GS + 0,5 je Punkt zusätzlicher Probenerschwernis.
Die selbst gewählte Probenerschwernis ist dabei auf das Doppelte der allgemeinen Abschnittsschwierigkeit begrenzt, d.h. ein anspruchsvoller Laufabschnitt (Probenerschwernis +7) bietet genügend Möglichkeiten, um einen zusätzlichen Wagniszuschlag von bis zu 14 Punkten zu wählen, während ein Lauf der Schwierigkeit „Routine“ (Probenerschwernis +0) keine Steigerung der Laufleistung ermöglicht.
Sollte die Schwierigkeit eines Laufabschnittes jedoch als zu hoch erscheinen, kann man andererseits seine Laufgeschwindigkeit auch bewusst reduzieren, um so die eigene Häuserlaufprobe zu vereinfachen: GS-0,5 je Punkt Reduktion der Probenerschwernis.

Alrik hat einen Häuserlaufwert von 25. Seine Geschwindigkeit GS beträgt 7. Er entscheidet sich, in einem Laufabschnitt mit einer Schwierigkeit von 11, seine Geschwindigkeit zu erhöhen, und legt sich eine zusätzliche Erschwernis von 6 Punkten auf. Damit muss er bei seiner Häuserlaufprobe mit einem W20 gegen einen Wert von 25-(11+6) = 8 würfeln. Sofern ihm dies gelingt, ergibt sich seine GS zu 3(7+3)-17=13 Schritt. Ohne die gewählte Wagnis hätte er nur 3*(7)-11=10 Schritte in dieser KR zurücklegen können. Misslingt ihm hingegen die riskante Probe, so erleidet er 2W6 Punkte Ausdauerverlust. Seine GS beträgt 1*(7+3)-17≤0 – d.h. er muss auf der Stelle verharren, und kann keinen Schritt Boden gutmachen.*
Geht Alrik hingegen auf Nummer Sicher und erleichtert sich seine Probe um 6 Punkte, so muss er nur gegen 25-(11-6)=20 würfeln – was außer bei einem Patzer auch immer gelingt. Seine Geschwindigkeit in dieser Kampfrunde beträgt dann jedoch nur 3(7-3)-5=7Schritt.*

Der Laufabschnittswechsel

Sofern ein Laufabschnitt in einen schwierigeren Laufabschnitt wechselt (z.B. breite Allee mündet in schmale Gasse), ist man gezwungen, am Ende des Laufabschnittes zu stoppen, unabhängig davon, wie viele Laufpunkte man in dieser KR noch übrig gehabt hätte (*versperrender Laufabschnittswechsel*). Der Wechsel eines Laufabschnittes in einen einfacheren Abschnitt wirkt sich hingegen nicht hinderlich auf die ermittelte Laufleistung in dieser KR aus. Laufabschnitte können zudem durch einzelne herausragende Hindernisse unterteilt werden (z.B. ein außergewöhnlicher Kistenstapel in einer schmalen Gasse). Diese Hindernisse können nur eine Sichtbehinderung oder sogar einen versperrenden Abschnittswechsel darstellen.
Ein Abschnittswechsel kann demnach zwei Ursachen haben: Die Grundcharakteristik ändert sich oder ein exponiertes Hindernis stellt eine herausragende Behinderung dar.
Sofern sich bereits zwei Abschnittswechsel zwischen Verfolger und Flüchtigem befinden können Sie nach Meisterentscheid festlegen, dass eine Orientierungs- bzw. Sinnesschärfeprobe erforderlich wird, um überhaupt noch eine Verfolgung fortsetzen zu können.

Die Abschnittswechsel werden als dicke Linien im Diagramm vermerkt (versperrender Laufabschnittswechsel mit einer Doppellinie).

Die Skalierung des Diagramms

Die zugrunde liegende Zeiteinheit bildet die KR. In jeder KR wird das 3-fache der Sprint-GS abzgl. des Probenzuschlags zurückgelegt. Daher ist es hilfreich, ein Kästchen als eine Strecke von 3 Schritt zu definieren. Zur Vereinfachung – und aufgrund von Unwägbarkeiten während des Laufs – sollte beim Eintragen des zurückgelegten Weges immer abgerundet werden, d.h. eine ermittelte Strecke von 11 Schritt wird im Diagramm mit 3 Kästchen vermerkt.

Parallele Handlungen

Die rundenbasierte Einteilung ermöglicht es, gleichzeitig zu zaubern oder einen Fernkampfangriff auszuführen. Sollte der Häuserlauf dabei fortgesetzt werden, so wird diese parallele Handlung um den Probenzuschlag (nach Meisterentscheid) zusätzlich erschwert. Es ist aber auch denkbar, während des Häuserlaufs für eine KR stehen zu bleiben, was keine weiteren Nachteile mit sich bringt – sieht man davon ab, dass man während des Stehens keine Strecke zurücklegen kann. Sofern für die Ausführung eines Talentes oder Zaubers die Distanz erforderlich ist, so wird die am Ende der betreffenden KR ermittelte Position zugrunde gelegt.

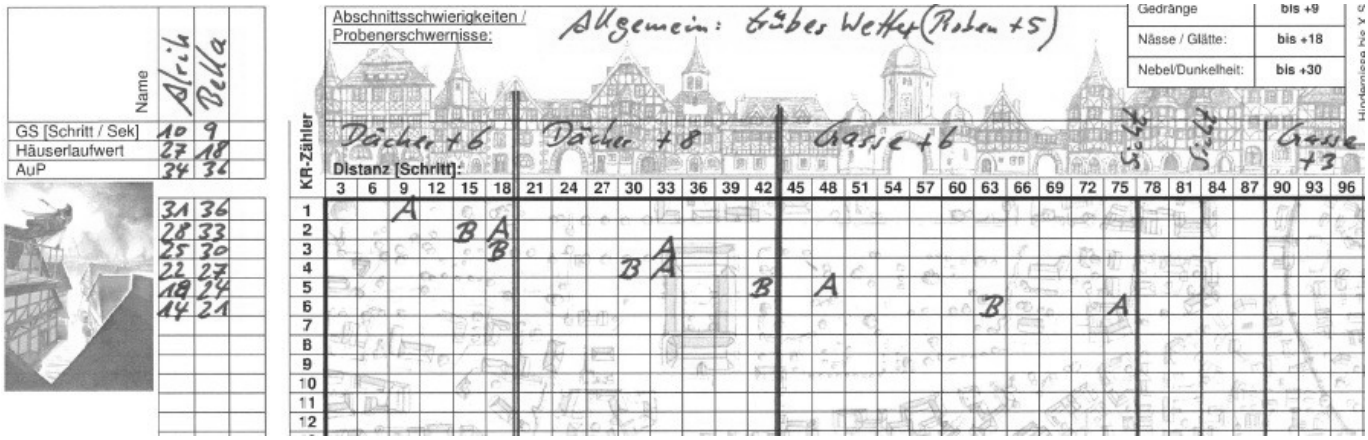
Halt! Stehen bleiben!

An dieser Stelle möchten wir dir eine beispielhafte Verfolgungsjagd vorstellen:

Einbrecher Alrik (A) hat folgende Werte:
IN 15, GE 15, KO 13, AU 34, Flink, Balance, BE 0
Akrobatik 12, Athletik 13, Gassenwissen 16, TaP aus Probe 8*
*→ GS = 8+1+0,8 = **10** (aus Flink und Athletik)*
→ Häuserlaufbasiswert = (15+15+13+10)/5 = 11
Bonus aus Talente + Sonderfertigkeiten: (12+13+16)/3 + 2 = 16
➔ Häuserlaufwert: 11+16 = 27

Gardistin Bella (B) hat folgende Werte:
IN 13, GE 13, KO 14, AU 36
Akrobatik 4, Athletik 12, Gassenwissen 11, TaP aus Probe 12*
→ GS = 8+1,2 = 9 (aus Athletik)
→ Häuserlaufbasiswert = (13+13+14+9)/5 = 9
Bonus aus Talente + Sonderfertigkeiten: (4+12+11)/3 = 9
➔ Häuserlaufwert: 9+9 = 18

Zu Beginn der Verfolgungsjagd (in KR 1) hat der flüchtige Alrik bereits einen Vorsprung von 9 Schritt (3 Kästchen).
In der zweiten KR kann Bella (B) die Verfolgung aufnehmen und legt eine Strecke von 16 Schritt (5 Kästchen) zurück. Da Alrik an einen versperrenden Abschnittswechsel stößt, kann er in der 2. KR seine ermittelte Laufleistung von 19 Schritt (6 Kästchen) leider nicht voll ausschöpfen und muss nach nur 9 Schritten (+3 Kästchen) abbremsen. Es liegen am Ende der 2. KR daher nur noch 3 Schritt (1 Kästchen) zwischen den beiden Läufern.
Da Bella in der 3. KR ebenfalls den versperrenden Abschnittswechsel erreicht, vergrößert sich die Distanz jedoch wieder auf nun 15 Schritt. Bella muss sich etwas einfallen lassen, sonst entwischt ihr der Schurke noch.
Doch Phex scheint Alrik nicht gewogen, denn in der 4. KR misslingt ihm die Häuserlaufprobe knapp und er kann nur die einfache GS abzgl. des Probenzuschlags zurücklegen, was in diesem anspruchsvollen Laufabschnitt de facto ein Verharren auf der Stelle bedeutet, so dass Bella den Einbrecher mit ihren erzielten 12 Schritten fast erreicht hat (+4 Kästchen).
Alrik kann nun trotz des schwierigen Terrains 15 Schritte gutmachen (+5 Kästchen). Dabei wechselt er in einen einfacheren Abschnitt, was ihn in seinem Lauf jedoch nicht weiter stört. Bella befürchtet, dass sie dem Anspruch des Abschnittes nicht gewachsen ist und geht etwas vorsichtiger vor (Ansage -2), so dass sie den Abschnitt etwas langsamer meistert (11 Schritt = +4 Kästchen). Am Ende der 5. KR ist Alrik jedoch bereits außer Sicht.
Bella zieht ihre Ballestrina und läuft in die Gasse. Alrik nutzt die Umgebung gekonnt aus (Ansage +6) und schafft 27 Schritt (+9 Kästchen). Bella kann nur mühsam mithalten (+7 Kästchen) und versucht derweil einen Verzweiflungsschuss aus vollem Lauf (Fernkampfprobe zusätzlich +6) auf eine Distanz von 12 Schritt. Wenn sie ihn damit nicht aufhält, dann ist er in der kommenden KR entwicht, und sie darf sich eine Strafpredigt ihres Hauptmanns gefallen lassen …



Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.
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 ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.
Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Sprinten (WdS 139):
GS = Geschwindigkeit [Schritte / Sekunde]
GE = -10 / -15 / 16+ => GS = 7 / 8 / 9
Behinderung je BE => GS -1
je Wunde => GS -1
Kleinwüchsig / Lahm => GS -1
Zwergenwuchs => GS -2
Einbeinig => GS -3
Flink / Behäbig => GS +1 / -1
Athletik => GS +0,1TaP*
(TaP* einmal vor dem Lauf bestimmen)

Häuserlaufbasiswert: (IN+GE+KO+GS)/5
Standardmodifikatoren:
- (TaW Akrobatik + TaW Athletik + TaW Gassenwissen)/3 (je eine Talentspezialisierungen in „*Häuserlauf*" möglich)
- Standfest / Balance / herausragende Balance: +1 / +2 / +5
- Fettleibig: -5

Modifikatoren aufgrund des Streckeverlaufs:
- ohne Ortskenntnis: -7
- Gassenwissen (*Ortseinschätzung*): +1 bis +3
- Innerer Kompass (nur bei gezieltem Lauf): +2
- Kleinwüchsig / Zwergenwuchs bei vielen Sprüngen: -1 / -2
- Kleinwüchsig / Zwergenwuchs in engen Abschnitten: +1 / +2

Der Häuserlauf:
Pro KR eine W20-Probe gegen den Häuserlaufwert
→ Ausdauer – (2 + 1 pro 6 Punkte Probenzuschlag)
Probe gelungen: Laufleistung
→ **zurückgelegte Strecke = 3xGS – Probenzuschlag Schritt**
(Probe gelingt ohne Würfelwurf, falls Wert > 15+Probenzuschlag)
Probe misslungen: Laufleistung
→ **zurückgelegte Strecke = 1xGS – Probenzuschlag Schritt [≥ 0]**
Probe um mehr als 5 Punkte misslungen:
→ Sturz mit 1W6 TP pro 6 Punkte Probenzuschlag (auch AuP-Verlust beachten!)

von Christian Jeub 2014

Probenerschwernis aus Abschnittsschwierigkeiten:		**Laufabschnitt mit überwiegend ….**			
		… Hindernisse bis X Schritt Höhe	… ebene Sprünge bis X Schritt Breite	… abfallende Sprünge bis X Schritt Tiefe	… ansteigende Sprünge bis X Schritt Höhe
Routine	+/- 0	1	3	1	0,5
erfordert Übung	+ 3	2	4	2	1
anspruchsvoll	+ 7	3	5	3	1,5
schwierig	+ 12	4	6	4	2
äußerst schwierig	+ 15	5	7	5	2,5
fast unmöglich	+ 18	5+	7+	5+	2,5
Sonstige Probenerschwernis:					
Wagnis GS + 0,5	je + 1*				
Vorsicht GS - 0,5	je – 1*				
Gedränge	bis +9				
Nässe / Glätte:	bis +18				
Nebel/Dunkelheit:	bis +30				

*** maximal kann die doppelte Probenerschwernis gewählt werden**

Das Häuserlauf-Diagramm

Name			
GS [Schritt / Sek]			
Häuserlaufwert			
AuP			

Abschnittsschwierigkeiten / Probenerschwernisse:

KR-Zähler	Distanz [Schritt]: 3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87	90	93	96	99	02	05	08	11
1																																					
2																																					
3																																					
4																																					
5																																					
6																																					
7																																					
8																																					
9																																					
10																																					
11																																					
12																																					
13																																					
14																																					
15																																					
16																																					
17																																					
18																																					
19																																					
20																																					
21																																					
22																																					
23																																					
24																																					
25																																					
26																																					
27																																					
28																																					