

Volkstfeste und Ballnächte

Abseits von Kämpfen und Schlachten werden Helden nicht selten Teilnehmer von großen Feierlichkeiten werden, vielleicht sogar von einem Tanzball eines hohen Herrschers. Solche Veranstaltungen sind auch eine beliebte Gelegenheit, sich zu präsentieren und eventuell den eigenen Ruhm zu mehren.

Tanzgrundlagen

Das hier vorgestellte System soll es erlauben, vor allem größere Tanzveranstaltungen als interessanten Teil des Spieles abzuhandeln. Zu diesem Zweck werden hier einige exklusive Spielelemente nötig:

STILFUNKEN

Wie gut sich eine Figur während der Veranstaltung macht, wird in *Stilfunken* gemessen. Je mehr dieser Funken eine Figur hat, desto beeindruckter sind die anderen Anwesenden von ihr.

TANZEN

Im folgenden werden wir häufig von einer **Tanzen-Probe** sprechen. Für eine Spielfigur, die den Kniff *Tanzen* mit drei Punkten beherrscht, ist dies eine gewöhnliche **Körperbeherrschungs-Probe**.

Wer nur zwei Punkte in *Tanzen* investiert hat, muss einen Würfel abgeben, wer nur einen Punkt hat, sogar drei. Figuren, die den Kniff nicht beherrschen, können ebenfalls ihr Glück versuchen, dann aber mit sechs Würfeln Abzug.

Stilfunken bestimmen

Eine Ballnacht besteht aus einer bestimmten Anzahl an Tänzen, die vorher festgelegt wird. Je nach gewünschter Länge dieses Spielteils können ein bis fünf Tänze durchgespielt werden.

STIL ZU BEGINN

Nur Assen, Helden und Nemeseis wird zu Beginn der Ballnacht eine Anzahl an Stilfunken zugewiesen. Bei Helden und Nemesis entsprechen die *Stilfunken* zu Beginn deren *Organisations-Stufe*. Bei Assen, die einer eigenen Organisation vorstehen, wird ebenso verfahren. Alle anderen Assen starten mit nur einem Stilfunken in die Veranstaltung.

Jede anwesende Figur mit eigener Organisation kann jedoch gemeinsam mit einer anderen Figur erscheinen, um etwas von ihrem Stil "abfärben" zu lassen: Wer andere Figuren mitbringen möchte, reduziert seinen Stil pro mitgebrachter Figur um 1. Die Stilfunken aller mitgebrachten Figuren liegen nun noch einmal zwei unter diesem Betrag.

Zusätzlich zu diesen Ergebnissen bekommt der Gastgeber der Veranstaltung einen zusätzlichen Funken.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Es ist möglich, als *persönlichen Gegenstand* ganz besondere Festkleidung zu erwerben, die zusätzliche Stilfunken verschafft.

Für einen Preis von jeweils 2 bringt die Kleidung einen zusätzlichen Stilfunken.

Frauen gewinnen sogar zusätzliche Stilfunken entsprechend des Preises, allerdings verliert ein Kleid im Anschluss an jede Veranstaltung einen Stilfunken und sogar noch einen weiteren, wenn es auf zwei direkt aufeinanderfolgenden Bällen getragen wird.

Optional: Die Katastrophe

Wenn zwei Frauen zum Ball erscheinen, deren Kleid den gleichen Stilbonus aufweist, kann die Gruppe entscheiden, dass ein Würfel geworfen wird. Zeigt dieser Würfel eine zweistellige Zahl, tragen die beiden Damen **das gleiche Kleid**.

Damit ist für beide Figuren der Stilbonus durch die Kleidung außer Kraft gesetzt. Erst wenn eine der Frauen dadurch ausgeschieden ist, dass sie alle ihre Stilfunken verloren hat, oder sie aus anderen Gründen die Veranstaltung verlässt, kann die verbleibende Tänzerin wieder von ihrer Kleidung profitieren.

Tanzaufbau

Jeder Tanz besteht aus genau zwölf Tanzrunden. Sind diese verstrichen, hört die Kapelle kurz auf zu spielen und die Anwesenden können sich den anderen Aspekten dieses gesellschaftlichen Anlasses widmen.

DIE TANZFLÄCHE

Beim Aufbau der Tanzfläche wird genau verfahren, wie auch sonst wenn der Bodenplan ins Spiel kommt. Zusätzlich können hier weitere Tanzpärchen als *Statisten* platziert werden. Für diese Figuren wird nicht gewürfelt. Sie sind - wie für Statisten üblich - eben einfach nur anwesend. Die *Tanzfläche* hat immer einen Durchmesser von 13 Feldern, alles darum herum bezeichnen wir als *Rand*.

PÄRCHENBILDUNG

Getanzt wird immer zu zweit. Dementsprechend müssen sich die beiden Figuren auch immer gemeinsam im gleichen Feld über die Tanzfläche bewegen.

Die entsprechenden Paare können sich vor jedem Tanz aus eigener Motivation zusammen finden, es ist aber auch möglich, eine Figur - natürlich möglichst zeitgleich mit Beginn des Tanzes - mit einer Tanzaufforderung soweit zu überrumpeln, dass man sich bereits auf der Tanzfläche befindet, bevor sie widersprochen hat.

Hierzu würfeln die beiden betroffenen Figuren eine Probe auf **Kampfflexe**. Für jeweils drei volle Stilfunken bekommt eine Figur hierbei einen zusätzlichen Würfel. Wird die "gegnerische" Probe überboten, war die Aufforderung offensiv genug vorgetragen, um erfolgreich zu sein. Die beiden Figuren sind mindestens für den nächsten Tanz gemeinsam auf dem Parkett.

DER HIRSCH

Während einer Veranstaltung bezeichnen wir die Figur mit den meisten Stilfunken als den **Hirsch**. Haben zu Beginn des Balls mehrere Figuren den höchsten Wert, so wird der Hirsch erst dann festgelegt, wenn einer der Anwesenden zum Ende einer Tanzrunde als einziger die Spitze anführt. Ab diesem Zeitpunkt hat ein Gleichstand keine weitere Auswirkung mehr: Der Hirsch muss sein Amt erst dann abgeben, wenn er überboten wird.

Der Hirsch genießt einen besonderen Bonus: Bei vielen Proben erhalten Figuren einen zusätzlichen Würfel für jeweils drei volle Stilfunken. Hier ist der Hirsch im Vorteil und bekommt bereits für jeweils zwei seiner Stilfunken einen zusätzlichen Würfel für die betroffene Probe.

Die Tanzrunde

Die Tanzrunde ist in drei Phasen unterteilt. Eine Figur kann an allen drei Phasen teilnehmen.

A) MANÖVERPHASE

In dieser Phase können die Figuren allerlei Tricks versuchen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Jede Figur kann pro Tanzrunde nur ein Manöver ausführen.

B) BEWEGUNGSPHASE

Diese Phase wird genutzt, um sich während des Tanzes durch den Saal zu bewegen.

C) TANZPHASE

In der Tanzphase muss es den Figuren gelingen, trotz aller vorherigen Aktionen noch stilvoll über die Tanzfläche zu schweben.

A) Manöverphase

Den Figuren stehen während der ersten Phase der Runde folgende Möglichkeiten offen:

ABKLATSCHEN: Eine Figur darf versuchen, einem Konkurrenten in einem angrenzenden Feld den Tanzpartner auszuspannen. Hierzu würfeln beide Figuren eine Probe auf **Kampfflexe**. Für jeweils drei volle Stilfunken bekommt eine Figur hierbei einen zusätzlichen Würfel.

Gewinnt der Konkurrent diesen Vergleich, war er souverän genug (bzw. war **sie** stutenbissig genug) sich den Tanzpartner nicht ausspannen zu lassen. In diesem Fall verliert der gescheiterte Bewerber umgehend 3

Stilfunken. Sollte sein Tanzpartner (der hierbei ja stehen gelassen werden sollte) ihn nach diesem Manöver nicht zurückhaben wollen, kostet ihn das 3 weitere Stilfunken und beide Tänzer müssen neue Partner **auffordern** (siehe unten) oder für den Rest des Tanzes aussetzen.

Gelingt das Manöver hingegen, ist ein neues Tanzpaar zugewiesen und die beiden stehen gelassenen Figuren verlieren jeweils drei Stilfunken. Sie können nun entweder ihrerseits ein neues Paar bilden oder aber neue Partner **auffordern**, bzw. für den Rest des Tanzes aussetzen.

Hat der Tänzer, der abgeworben werden soll, klare Präferenzen in Bezug auf die beiden Konkurrenten, darf er seinerseits eine Probe auf **Kampfflexe** (mit entsprechendem Bonus durch Stil) würfeln. Ist das Ergebnis höher als das des bevorzugten Tanzpartners, ersetzt es dessen Wurf.

AUFFORDERN: Eine Figur, die gerade keinen Tanzpartner hat, kann versuchen, am Rand der Tanzfläche einen neuen Partner zu finden. Dies funktioniert genau wie bei der *Pärchenbildung* im *Tanzaufbau*. Eine Figur ohne Tanzpartner kann jederzeit bis zum Ende der Tanzrunde den Rand erreichen, um in der Manöverphase der folgenden Runde einen neuen Partner aufzufordern.

BEHINDERN: Eine Figur kann versuchen, eine andere Figur in einem angrenzenden Feld aus dem Rhythmus zu bringen, indem sie ihr zum Beispiel ein Bein stellt oder sich einfach so neben ihr bewegt, dass sie beim Tanzen gestört wird. Hierzu würfeln beide Figuren eine Probe auf **Körperberrschung**. Verliert die "angegriffene" Figur diesen Vergleich, bekommt sie in der anstehenden Tanzphase zwei Würfel Abzug für jeden zu wenig gewürfelten Erfolg.

SABOTAGE: Eine Figur kann versuchen, die Kleidung eines anderen Tänzers zu beschädigen, um den dadurch gewonnenen Stilbonus zu senken. Hierzu würfelt sie eine Probe auf **Stehlen**. Der "Angegriffene" verteidigt sich mit einer Probe auf **Kampfflexe**. Gewinnt der Saboteur diesen Vergleich, sinkt der Stilbonus durch die Kleidung um einen Funken für jeden Erfolg, den der Verteidiger zu wenig gewürfelt hat.

REIHENFOLGE

Wann immer relevant sein sollte, in welcher Reihenfolge die Handlungen der Manöverphase stattfinden, wird dies zufällig mit einem Würfelwurf bestimmt (gerade/ungerade).

B) Bewegungsphase

In dieser Phase können sich die Figuren bewegen. Ein Pärchen legt gemeinsam fest, wohin sie sich bewegen wollen.

Sollten die Figuren unterschiedliche Ziele haben, wirkt sich dieser Umstand negativ auf deren Tanzästhetik aus: Jeder der beiden Tänzer kann nun einen Stilfunken opfern, um seinen Wunsch zur

Bewegung durchzusetzen. Beide Tänzer dürfen sich solange durch das Opfern von *Stilfunken* überbieten, bis einer nachgibt.

REIHENFOLGE

Wann immer relevant sein sollte, in welcher Reihenfolge die Bewegungen stattfinden, wird dies zufällig mit einem Würfelwurf bestimmt (gerade/ungerade).

○ Tanzphase

Zum Ende der Tanzrunde müssen nun alle Tänzer versuchen, trotz aller vorher absolvierten Aktionen noch eine möglichst gute Figur zu machen. Hierzu wird eine **Tanzen-Probe** gewürfelt.

Jede Figur, die in der Manöver-Phase ein Manöver durchgeführt hat, erleidet hier drei Würfel Abzug. Jede Figur, die sich in der Bewegungs-Phase bewegt hat, erleidet einen Würfel Abzug pro Feld Bewegung.

Nun vergleicht jeder Tänzer die Zahl der Erfolge mit seinem Stil. Hat er nun mehr Erfolge als *Stilfunken*, gewinnt er einen *Stilfunken* hinzu. Hat er sogar mehr als doppelt so viele Erfolge wie *Stilfunken*, gewinnt er noch einen zusätzlichen Funken.

Wurden hingegen weniger Erfolge gewürfelt, als *Stilfunken* vorhanden sind, verliert die Figur einen Funken. Sie verliert noch einen weiteren, wenn sogar weniger als halb so viele Erfolge gewürfelt wurden.

Anschließend hat nun auch die Leistung des Tanzpartners Einfluss auf den eigenen Stil: Die Probe des Partners wird auf die gleiche Art und Weise mit den jetzt vorhandenen *Stilfunken* verrechnet.

Das Würfelergebnis des Hirsches hat - sowohl für sich, als auch für seinen Tanzpartner - den doppelten Effekt auf den Stil.

— Zwischen den Tänzen —

Zwischen zwei Tänzen besteht ebenfalls die Chance zu diversen Handlungen. Auch hier hat jede Figur nur eine Handlung zur Verfügung.

Eigene Kleider

Eine Figur, die die Fähigkeit *Schneidern* beherrscht, darf eigene Ballkleidung anfertigen. Sie benötigt hierzu Rohmaterial welches halb soviel Wert ist, wie die Kleidung die letzten Endes entstehen soll. Die Zahl der nötigen Erfolge bei der **Schneidern-Probe** entspricht dem doppelten Preis. Gelingt die Probe nicht, ist das Rohmaterial verbraucht.

Ein derart hergestelltes Kleid ist immun dagegen, auf einem Ball doppelt vorzukommen - es sei denn, der Schneider will es anders...

Andere Handlungen

Sämtliche Optionen, die das Spiel normalerweise bietet, stehen selbstverständlich auch bei einer Festveranstaltung zur Verfügung.

Wenn diese Handlungen üblicherweise eine Aktion während einer Kampfrunde erfordern, werden sie jetzt als Aktion in der Manöverphase durchgeführt. In Bezug auf die Wirkungsdauer von diversen Effekten ist eine Tanzrunde als Kampfrunde und ein Tanz als ein Kampf zu verstehen.

Infiltration

Figuren, die nicht eingeladen wurden, können sich dennoch einschleichen und als eine andere Person ausgeben. Dazu muss die Organisation in welcher der Ball stattfindet, nach den üblichen Regeln *infiltriert* werden.

REPARATUR: Ein sabotiertes Kleidungsstück kann zwischen zwei Tänzen wieder ein wenig gerichtet werden. Es müssen mindestens so viele Erfolge erzielt werden, die dem Doppelten des ursprünglichen *Preises* entsprechen. Gelingt dies, wurde ein *Stilfunken* des Kleides wieder hergestellt.

Nimmt die Figur nicht am nächsten Tanz teil, kann sie währenddessen eine weitere Probe ablegen.

SABOTAGE: Ein Sabotage-Akt kann auch zwischen zwei Tänzen durchgeführt werden. Der Ablauf ist mit einer Sabotage während des Tanzes identisch.

— Auswertung —

Besonders gute oder schlechte Leistung kann sich auf das Ansehen einer Figur auswirken.

VERSAGEN

Sobald eine Figur ihren letzten *Stilfunken* verliert, hat sie sich ausführlich blamiert und ihr Ruhm sinkt um 3. Wurde sie ursprünglich von einer anderen Figur zum Ball mitgebracht, sinkt stattdessen deren Ruhm um 3. Eine Figur hat nun die Möglichkeit, entweder nicht mehr am Ball teilzunehmen (also auszuscheiden), oder aber weiter zu machen - vorausgesetzt, sie findet einen Tanzpartner. In diesem Fall muss sie mit ihrer ersten **Tanzen-Probe** ihren Stil wieder über 0 heben, ansonsten reduziert sich ihr Ruhm erneut um 3.

ERFOLG

Diejenige Figur, die zum Ende der Veranstaltung der *Hirsch* ist, erhöht ihren Ruhm dadurch um 6. Derjenige, der direkt nach dem Hirsch den meisten Stil hat, erhöht seinen Ruhm um 3. Wird dieser zweite Platz von mehreren Figuren belegt, bekommen sie alle diesen Bonus.