

VI - Wagenrennen

Allgemeine Rennregeln

Zu den Wagenrennen im IR treten die Fahrer der [Factiones](#) und manchmal auch unabhängige Fahrer gegen einander an. Die Namen der Wagenlenker und ihre Stärkewerte (s.u.) sind im Tabularium aufgeführt. Wie viele Fahrer pro Factio zu einem Rennen eingeladen oder zugelassen werden, entscheidet der Veranstalter. Die Factiones entscheiden, ob sie an einem Rennen teilnehmen wollen, welche Fahrer sie schicken und ob sie ein Startgeld verlangen. Im Tabularium wird zwischen drei Arten von Rennen unterschieden:

- Große Rennen, zu denen alle Factiones öffentlich eingeladen wurden. Diese Rennen erscheinen auf allen Factioseiten, ggf. mit dem Vermerk "nicht teilgenommen".
- Kleine Rennen, zu denen nur einige Factiones eingeladen wurden. Diese erscheinen nur auf den Seiten der teilnehmenden Factiones.
- Trainingsrennen, die nicht öffentlich stattgefunden haben. Diese erscheinen gar nicht auf den Factioseiten, sondern nur im Karriereverlauf der Fahrer.

Die Auswertung läuft bei jeder Art von Rennen scriptbasiert ab und ist dementsprechend unbestechlich. Wenn du ein Rennen als offizielle Veranstaltung oder als Training durchführen möchtest, musst du daher Kontakt zur Spielleitung aufnehmen.

Wenn du neue Fahrer in die Simulation einbringen möchtest, musst du dich ebenfalls an die Spielleitung wenden, die für diese Fahrer dann einen Startwert auswürfelt. Die Spielleitung kann auch von sich aus neue Fahrer ins Geschehen bringen, die von Factiones unter Vertrag genommen werden können. Halte dazu nach Rennen Ausschau, die vom Narrator (Erzähler) der Spielleitung geschrieben wurden.

Fahrer und ihre Werte

Der Wagenlenker eines jeden Gespanns verfügt über eine gewisse Erfahrung. Diese wird im Erfahrungswert [= EW] ausgedrückt. In jedem Rennen werden Punkte eingefahren, die - grob gesagt - von der Zahl und der Stärke der anderen Teilnehmer abhängen. Die Summe der eingefahrenen Punkte eines jeden Gespanns werden dem Fahrer gutgeschrieben. Sammelt ein Wagenlenker genügend Punkte, erhöht sich sein EW dauerhaft (damit wird auch das Gespann schneller und verlorene Erfahrungswürfe wirken sich nicht so stark aus). Bei Punkten von X , $2*X$, $5*X$, $9*X$, $14*X$, $20*X$, ... erhöht sich der EW um 1. ($X = 20$)

Ferner hat jeder Fahrer ein Alter, welches innerhalb von drei RL-Monaten um ein Jahr steigt. Es gibt keine feste Regel, in welchem Alter ein Fahrer aus dem aktiven Renngeschehen ausscheidet, sondern ein Zufallsgenerator wählt im Schnitt alle zwei Monate einen Fahrer aus. Je älter ein Fahrer, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass er ausscheidet.

Rennmodus

Ein Rennen besteht aus 7 Runden. Das Starterfeld kann aus mindestens 2 und maximal 8 Gespannen bestehen (wenn das Rennen im Hippodrom von Alexandria stattfindet, können bis 10 Gespanne starten). Wollen mehr Gespanne als maximal zulässig an einem Rennen teilnehmen, müssen Qualifikationsrennen zur Ermittlung der Endlauf-Teilnehmer ausgetragen werden. Die Top 6 der Gesamtrangliste sind für den Endlauf gesetzt. Nehmen von diesen nicht alle an einem Rennen teil, können sich entsprechend mehr andere Fahrer durch Qualifikationsrennen für den Endlauf qualifizieren.

Die Renntaktik der Fahrer wird durch die Vergabe von Geschwindigkeitspunkten [= GP] bestimmt. Jeder Spieler muß für sein Gespann insgesamt 20 Geschwindigkeitspunkte auf die 7 Runden verteilt setzen. Pro Runde muss mindestens ein Punkt gesetzt werden und es dürfen nicht mehr als 6 gesetzt werden.

Empfehlung

Gib den Teilnehmern die Startaufstellung, also die Zuordnung der Fahrer zu den Läufen, vor dem Anfordern der Setzdaten bekannt. Erfahrene Spieler werden ihre Daten davon abhängig machen, ob ihr Fahrer zu den besten oder schlechtesten Fahrern eines Laufes gehört.

Für jede Runde und jedes Gespann wird dann 1 x 1W12 gewürfelt. Zu diesem Würfelergebnis werden die entsprechenden GP und der EW des zugehörigen Wagenlenkers addiert. Diese Summe stellt die Rundengeschwindigkeit einer Runde dar [= RG]. Also: $RG = 1W12 + GP + EW$. Sollten 2 oder mehrere Gespanne den selben Wert für RG erreichen, muß ein Wurf auf EW den Schnellsten der Runde ermitteln. Dieser wird mit einem 1W6 Wurf zuzüglich des EW ermittelt. Sollte dieser Wurf keine Entscheidung bringen, so wird dieser so lange wiederholt bis eine solche vorliegt. Die unterlegenen Wagen erleiden einen Abzug von $1W6 - EW$ auf RG für die nächste Runde.

Pro Runde erhalten die Wagen die Summe der EW der von ihnen geschlagenen Gegner auf ihr Punktekonto gutgeschrieben. Somit erhält der Schnellste die Summe aller EW abzüglich seines eigenen EW, der Langsamste hingegen 0 Punkte. Am Ende werden die erreichten Punkte summiert. Das Gespann mit den meisten Punkten hat das Rennen gewonnen. Haben am Ende mehrere Gespanne die gleiche Anzahl an Punkten erreicht, siegt jenes, welches in der letzten Runde besser platziert war. Die Punkte werden auch in der Rangliste gutgeschrieben und diesen damit zur dauerhaften Verbesserung der Fahrer.