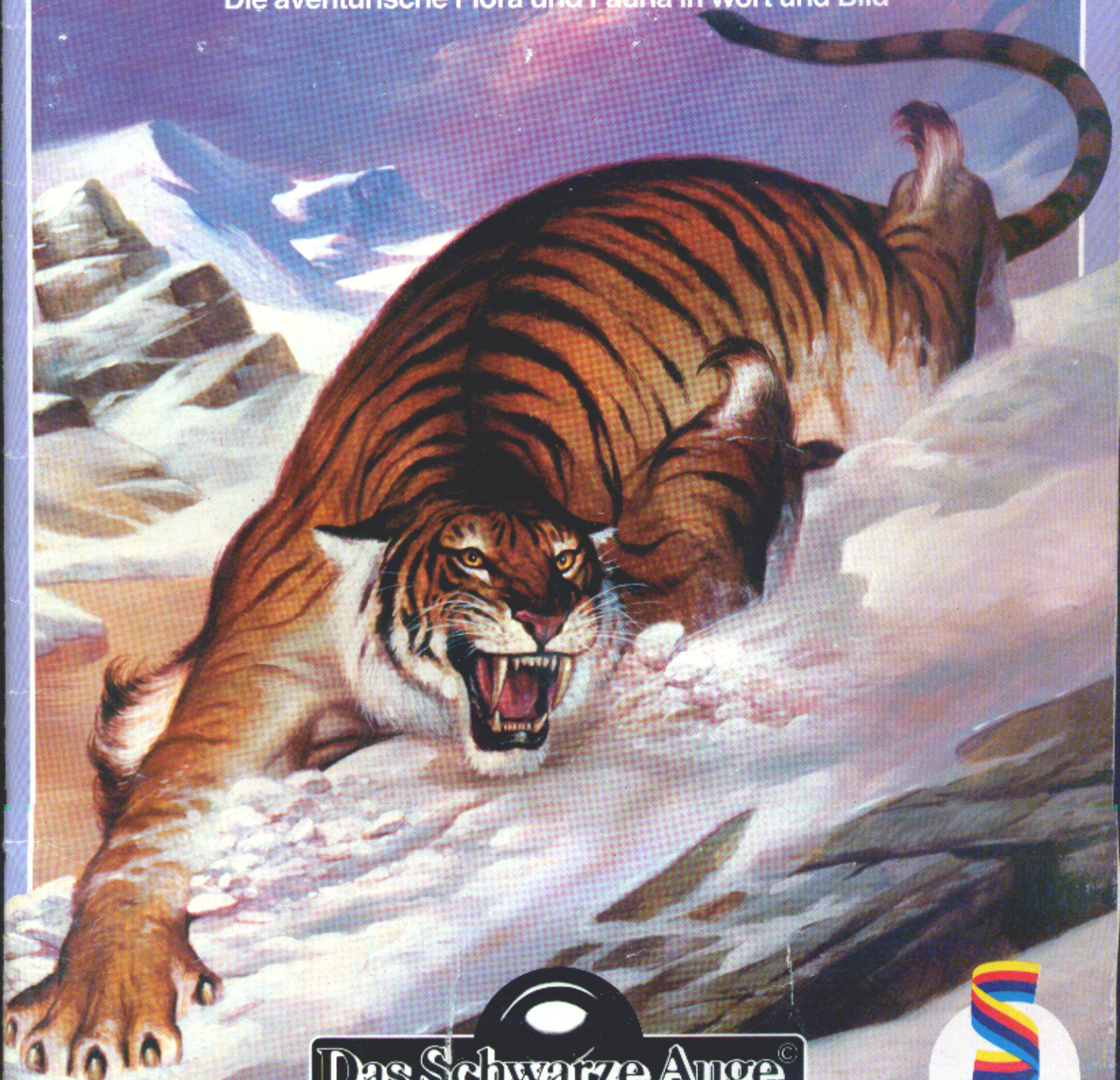


Das Handbuch für den Reisenden

Die aventurische Flora und Fauna in Wort und Bild



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Abenteuerliche Reisen

Eine Spielleiterhilfe zur Ausgestaltung von Überland-Abenteuern

Dieser Band handelt vom Reisen, von Gefahr und Unbill, die auf solchen Unternehmungen den Helden dräuen, von Stürmen und gleißender Sonne, von schrecklichen Krankheiten und von den vielen Kräutern, die zur Linderung solcher Pein verwendet werden.

Die Abenteuer, die Sie als Spielleiter mit Hilfe unseres Leitfadens gestalten können, sind von besonderer Art. Sie spielen nicht in den belebten Gassen der Städte oder an den Höfen der Adligen, auch nicht in finsternen Kellern und Burgverliesen, sondern in der freien Natur, in Wald oder Wüste, Sumpf oder Steppe.

Als Überlandabenteuer oder Wildnisabenteuer bezeichnen wir solche, in denen die Gefahren der Natur, Wetter und Gelände und die unzähligen wilden Tiere Aventuriens eine Hauptrolle spielen. Sie eignen sich sowohl zur Ausgestaltung einer längeren Kampagne, in der die Helden von Abenteuerort zu Abenteuerort ziehen und dabei einen Großteil ihrer Zeit in der Wildnis verbringen, als auch als eigenständiges, rasch improvisiertes Abenteuer. Denken Sie zum Beispiel an die Suche nach einer vermißten Karawane in der Khomwüste, an eine Expedition durch noch nicht kartographierte Gebiete, eine Kräutersuche in der vielgestaltigen Flora und Fauna des Regenwaldes oder an das ultimate Wildnisabenteuer überhaupt - die Überquerung des Ehernen Schwertes.

Dieser Band gliedert sich wie folgt: Noch in diesem Kapitel erfahren Sie, wie man Überlandabenteuer gestaltet, welche Voraussetzungen sie als Spielleiter benötigen und womit eine Heldengruppe ausgestattet sein sollte, um solch ein Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Es folgt eine Beschreibung zufälliger Ereignisse, die das Leben in der Wildnis abwechslungsreich gestalten, eine Abhandlung über das Wetter Aventuriens sowie über die verschiedenen Geländeformen, die die Helden durchqueren können, und ein Kapitel über die möglichen Begegnungen mit Tieren, mythischen Wesen und menschlichen Gegnern. Abgerundet wird dieser Teil durch ein System, mit dem Sie selbst Dörfer und kleinere Städte gestalten können.

Im Anhang finden Sie eine genaue Beschreibung verschiedener aventurischer Krankheiten und eine detaillierte Aufzählung aller wichtigen Heil- und Giftkräuter.

Allgemeines:

Um ein Wildnisabenteuer zu leiten, benötigen Sie als Meister zunächst einmal eine Vorstellung davon, worum es in dem Abenteuer gehen soll. Ist es einfach eine Durchquerung des Geländes von A nach B, eine Verfolgungsjagd, eine Suche oder eine Expedition?

Als Nächstes sollten sie eine Karte zu Rate ziehen oder sich selbst eine Karte des Geländes zeichnen. Beginnen Sie mit einem Blick auf die große Aventuriernkarte. In welcher Klimazone liegt der Abenteuerort? Welche Geländeform

herrscht dort vor? Liegen größere Städte in der Nähe, gibt es gar Straßen? Erstellen Sie dann eine Karte, in der Sie für sich die wichtigsten Geländemerkmale skizzieren und besondere Orte hervorheben. Halten Sie für die Spieler leere Pläne bereit (für große Entfernungen empfehlen sich Pläne mit Sechseckraster).

Entsprechend der Jahreszeit, in der die Helden Reisen, stellen Sie nun einige Überlegungen zu Besonderheiten des Geländes (Tiefschnee, Lawinengefahr, ausgetrocknete Wasserlöcher) an und legen Sie das Wetter für den ersten Abenteuertag fest. Hiervon ausgehend können Sie dann das Wetter für jeden einzelnen Tag bestimmen - am besten für ein, zwei Wochen im Voraus. Das erspart Ihnen unnötige Würfelerei am Spieltisch.

Die beste (sprich gefahrloseste) Zeit für lange Reisen ist der Sommer. In dieser Jahreszeit ist das Wetter am beständigsten und die Helden haben nicht mit solchen Widrigkeiten wie Schneeblindheit oder unterspülten Brücken zu kämpfen.

Ebenfalls vor dem Spielabend festlegen sollten Sie die Tagesereignisse und die Charakterisierung der Ortschaften, durch die die Helden vermutlich kommen werden. Wenn Sie die Orte auf Karteikarten festhalten, haben Sie sie schnell gefunden und auch dann noch parat, wenn die Helden ein zweites Mal durch denselben Ort ziehen (Die Spieler sollen ihn schließlich wiedererkennen können. Schon mancher Reisende hat sich über rasante Bautätigkeit und wundersame Einwohnervermehrung die Augen gerieben).

Wenn außergewöhnliche oder für das Spiel wichtige Meisterfiguren vorgesehen sind, sollten diese natürlich ebenfalls vorher charakterisiert sein, aber das wissen Sie ja schon von der Gestaltung anderer Abenteuer.

Am Spielabend selbst brauchen sie den Helden dann nur noch die leeren Pläne aushändigen, vielleicht verbunden mit einem (meist unzutreffenden) Erfahrungsbericht eines anderen Reisenden über die betreffende Gegend. (Und den Kaffee, die Kekse und Kartoffelchips nicht vergessen, Sie wissen ja, Spielermägen sind wie Dimensionstore...).

Wenn die Helden nun durch das Unterholz krabbeln oder hoch zu Roß über die frisch gepflügten Felder galoppieren, bleibt immer noch Zeit, um festzustellen, wie weit sie sich an einem Tag bewegen und welche Kreaturen ihnen auf dem Weg begegnen. Dies sollten Sie jeden Tag neu bestimmen und nicht im Voraus festlegen. Eine einzige Spielerentscheidung ("Wir gehn aber jetzt nach Norden, basta!") kann leicht zwei Stunden Würfelerei zunichte machen.

Wichtig ist, daß Sie den Spielern die Landschaft so anschaulich wie möglich beschreiben: der Blick über endlose grüne Flächen, ein plötzlich aufkommender Sturm, ein Huschen im Gebüsch, der Duft eines blühenden Obstgartens, all dasträgt dazu bei, die Atmosphäre zu schaffen, von der ein Wildnisabenteuer lebt.

Außerdem bietet solch ein Szenarium die Möglichkeit, lange unbeachtete Talente wie 'Wildnisleben', 'Fährtenuche' und

'Wettervorhersage' auch einmal effektiv ins Spiel zu bringen.

Die Helden werden sich sicherlich vor einer langen Reise mit all dem eindecken wollen, was Sie für nötig erachten. Die dieser Box beigegebene Liste sollte eigentlich ausreichen, um selbst die ausgefallensten Heldenwünsche zu befriedigen. Wichtig ist auf jeden Fall die richtige Kleidung, Decken, Werkzeuge, ein Zelt und ein Vorrat an Proviant (eine Tagesration für leere Heldenmägen wiegt etwa einen Stein). Lassen Sie sich vor dem Beginn des eigentlichen Abenteuers eine Liste der Gegenstände geben, die die Helden mit sich

führen. Sie sind als Meister schließlich auch für solche Sachen wie Verschleiß und Verlust zuständig - zum Glück aber nicht haftbar.

Wenn Sie all diese Vorbereitungen getroffen haben, steht einigen Wochen in der Wildnis, sprich einigen interessanten Spielabenden, eigentlich nichts mehr im Wege. Eine Warnung wollen wir Ihnen allerdings noch mit auf den Weg geben: Nach drei Wochen fern jeglicher Zivilisation fangen selbst die hartgesottesten Waldläufer an, sich nach einer Verschwörung oder einem richtig fiesem Schwarzmagier zu sehnen.

Allerlei Zufälle

Verschiedene Tagesereignisse

Wer kennt sie nicht, die Zufälle, mit denen das Leben zu überraschen weiß. Man findet einen Glückspfennig, trifft einen alten Bekannten, wird von einer Taube mit einem feuchten Gruß bedacht usw., ohne daß ein ersichtlicher Grund oder gar eine Absicht dahintersteckt. In Aventurien ist es damit nicht anders als im täglichen Leben auf der Erde. Dennoch vermuten die Spieler - meist zu Recht -, daß hinter allem, was ihren Helden begegnet, ein bestimmter Plan verborgen ist.

Ein erfahrener Spielleiter durchkreuzt solche Erwartungen, indem er die Helden hin und wieder mit rein zufälligen Begebenheiten konfrontiert, die in keinem Zusammenhang mit dem gerade laufenden Abenteuer stehen. Damit kann man als Spielleiter zweierlei erreichen: Einmal demonstriert man den Helden, daß es auch außerhalb des Abenteuers ein aventurisches Alltagsleben gibt, zum anderen kann man unter solchen Zufallsereignissen geschickt echte Teile des Abenteuers verbergen, wenn man die Wachheit und die Beobachtungsgabe der Helden auf die Probe stellen will. Gerade ein Wildnisabenteuer sollte der Meister ab und zu mit den kleinen Überraschungen ausschmücken, die das Schicksal bereithält.

Sie finden in der anschließenden Tabelle eine ganze Reihe möglicher Ereignisse, die einer reisenden Heldengruppe widerfahren können. Wichtigkeit und Bedeutung der Zufallsereignisse hängen ganz vom Willen und der Phantasie des Meisters (und der Spieler) ab: Manche Zufälle werden nur

wenig Effekt erzielen, andere wiederum können ein richtiges Eigenleben entwickeln.

Wenn eine Heldengruppe über Land reist oder ein Wildnisabenteuer bestreitet können Sie für jeden Tag einen W% werfen und aus der Tabelle das entsprechende Ereignis herausuchen. Einige Zufälle betreffen dabei nur einen einzelnen Helden, den Sie mit einem geeigneten Würfelwurf ermitteln müssen (Teilen Sie dazu die Zahlen des W20 gerecht unter der Gruppe auf - falls es nicht genau aufgeht, muß bei einigen Zahlen erneut gewürfelt werden). Viele Zufälle lassen sich einfach in das Tagesgeschehen einbauen, manche bringen dagegen den ganzen Tagesablauf durcheinander und geben sogar Stoff für ein kleines Szenarium her. Deswegen empfiehlt es sich, direkt zu Beginn des Tages nachzuschauen, was der Zufall so bereithält, damit man Überlegungen anstellen kann, wie das Ganze ablaufen und in das übliche Geschehen eingepaßt werden soll. Sie können auch ganz unabhängig vom Abenteuer die Liste einmal durchschauen, sich inspirieren lassen, eigene Ideen notieren und ausarbeiten, um sie dann schon parat zu haben, wenn das entsprechende Ereignis ausgewürfelt wird.

Wenn sie glauben, daß sich das erwürfelte Tagesereignis nicht plausibel in das Abenteuer einfügen läßt, dann lassen Sie es einfach weg oder würfeln dafür ein anderes aus. Sie müssen nicht an jedem Tag ein Zufallsereignis auswürfeln; andererseits sind auch mal zwei Zufälle an einem einzigen Tag denkbar, denn das Schicksal schlägt ja nicht in regelmäßigen Abständen zu.

Tabelle der Zufallsereignisse

01-03 Die Helden finden ein Heilkraut.

Würfeln Sie mit dem W20: Je niedriger die dabei geworfene Zahl, desto seltener und wertvoller ist die Pflanze, welche die Helden entdecken. Wählen Sie in der Beschreibung der aventurischen Pflanzenwelt dementsprechend ein Kraut aus, das in der Gegend vorkommt, in dem die Gruppe unterwegs ist. Wenn Sie es wünschen, können Sie vorher verdeckte Talentproben auf Pflanzenkunde für die Helden auswürfeln.

04-05 Die Helden finden eine Leiche.

Vermutlich ein einzelner Wanderer, der von einem Rudel Wölfe angegriffen wurde, vielleicht ein Händler, der von Räubern überfallen wurde, das Opfer einer tödlichen Krankheit oder gar eines Vampirs...? Der Leichenfund kann sehr abenteuerlich gestaltet werden (Verwesungsgeruch aus dem Gebüsch, Totenangstproben und Ähnliches). Denken Sie an eventuelle Charismaeinbußen durch Berührung eines verwesten Leichnams. Ob die Leiche schon geplündert wurde oder was sie gegebenenfalls noch bei sich trägt, müssen Sie selbst

festlegen. Ein Leichenfund eignet sich ideal, um Fehlsuren zu legen und unbedeutende Informationen einzustreuen.

06-09 Die Helden finden einen verlorenen oder fortgeworfenen Gegenstand.

Dabei kann es sich um Teile einer Ausrüstung, Wertsachen oder Waffen handeln (Beispiele: altes Seil, verrosteter Dolch, Brosche, Geldbeutelchen, einzelnes Geldstück,...). Würfeln Sie mit dem W20. Je niedriger die erwürfelte Zahl ist, desto wertvoller ist das gefundene Stück (und damit auch die Wahrscheinlichkeit, daß es tatsächlich vom Vorbesitzer verloren wurde).

Wertvolle Fundstücke können zu interessanten Verwicklungen führen, wenn der Vorbesitzer auftaucht (Diebstahlsbezeichnungen, Finderlohn). Es ist unter Umständen ratsam, die Vorgeschichte des Fundstücks ein wenig auszuarbeiten, insbesondere könnte eine Erklärung dafür notwendig werden, wie das gute Stück in eine von allen Göttern verlassene Gegend gelangte.

10-13 Ein Held verliert etwas.

Verfahren Sie wie beim Ereignis *"die Helden finden etwas"*. Legen Sie mit einem geeigneten Wurf fest, welcher Held der Unglückliche ist. Anschließend stellen Sie fest, wie wertvoll das verlorene Stück sein soll, indem Sie den W20 werfen - je höher die Zahl ist, desto wertvoller ist der verlorene Gegenstand. Je nach Tagesverlauf und Goldgier der Helden können Sie als Meister festlegen, ob und wann die Helden den Verlust bemerken (Je wertvoller, desto wahrscheinlicher). Unter Umständen haben die Helden die Möglichkeit, den verlorenen Gegenstand wiederzufinden, was von ihrem Einsatzzeifer bei der Suche und einer Reihe anderer Umstände abhängt. Interessant wird es, wenn die Helden glauben, bestohlen worden zu sein, oder wenn irgendwann später ein zufälliger Finder mit dem Stück auftaucht.

14-20 Ein Held schläft schlecht.

Legen Sie den betroffenen Helden mit einem geeigneten Wurf fest. Mit dem W20 ermitteln Sie anschließend, wie hart es den Guten erwischt hat. Eine 1 bedeutet, daß er nachts einmal aufgewacht ist, eine 20, daß er von schrecklichen Alpträumen geplagt wird. Die nächtliche Regeneration sollte für den Helden vermindert sein und unter Umständen ganz wegfallen. Rege Träume bieten die Möglichkeit für den Meister göttliche Hilfestellungen oder Ermahnungen in Traumform loszuwerden. Es können prophetische Elemente darin enthalten sein, bewußte Fehlinweise, Ereignisse aus der Vergangenheit und bedeutungsloser Unfug. Ein dramatisch und lebensecht geschildert Alptraum bietet hohen Spielgenuß!

21-27 Die Nachtruhe der Helden wird gestört.

Die nächtliche Regeneration ist beeinträchtigt oder fällt ganz weg. Hier können Sie sich alles Mögliche einfallen lassen: Ein Jagdhüter will nachschauen, wer in sich in seinem Revier herumtreibt. Ein kräftiges Gewitter vertreibt den Schlaf mit Blitz, Donner und Hagelschlag. Ständiges Rascheln im Gebüsch läßt der Gruppe keine Ruhe (hinter einem solchen Rascheln kann eine Meute hungriger Tiere stecken, die das Lager der Helden belauert, ebenso gut aber ein Hamster beim Nüssesammeln sein, oder gar nur Zweige, vom Wind bewegt?!), Nächtliche Geräusche können sehr dramatisch dargestellt werden, auch wenn die Ursache dafür noch so belanglos ist.

28-31 Eine Wache ist so müde, daß sie einschläft.

Ermitteln Sie mit einem geeigneten Wurf den entsprechenden Helden aus der Gruppe. Sie können das Einschlafen durch ständig zu wiederholende und schwerer werdende Kraftproben interessant gestalten (Vielleicht kommt der Held ja sogar auf die Idee, ein anderes Gruppenmitglied zwecks Ablösung aufzuwecken). Wenn Sie noch eine Begegnung aus der Liste der Zufallsbegegnungen auf Lager haben - vielleicht kommt das tückische Untier gerade dann, wenn alle schlafen (Vorschlag: Bei 1-5 auf W20 ist das der Fall). Verschläft die letzte Nachtwache, dann verschlafen natürlich alle Helden und wachen erst W6 Stunden später als geplant auf.

32-36 Einem Helden ist übel.

Es gibt vielerlei Ursachen dafür: Wettereinflüsse, leicht verdorbene Speisen oder einfach ein allgemeines Unwohl-

sein. Jedenfalls muß eine ausgedehnte Rast gemacht werden, damit sich der Held wieder erholen kann - ansonsten schlägt es ihm auf Gemüt und Glieder (Vorschlag: ein bis drei Punkte Einbußen auf GE und KK, ein Punkt auf KL, CH und MU). Ermitteln Sie mit einem geeigneten Wurf den betroffenen Helden. Übrigens: Die Suche nach der Ursache für das Unwohlsein nimmt manchmal interessante Formen, mitunter panikartige Züge an. Sie können in einem solchen Fall ruhig mal eine Aberglaubenprobe verlangen, insbesondere von dem betroffenen Helden.

37 Verdorbene Lebensmittel.

Das kommt in Aventurien ab und zu schon einmal vor, und eine ausgewachsene Lebensmittelvergiftung kann es in sich haben! (siehe im Anhang unter "Krankheiten"). Wenn Sie festlegen, wie schwer die Vergiftung ist, sollten sie beachten, wie lange die Helden ihre Vorräte schon mit sich herum-schleppen und wie verderblich die Lebensmittel sind, die sie bei sich tragen - Sie müssen sich nicht peinlich genau an die Angaben halten, die sie im Kapitel "Lebensmittelvergiftung" vorfinden. Schließlich soll das Ereignis noch halbwegs plausibel bleiben.

38-43 Befall durch Ungeziefer.

Ermitteln Sie durch einen geeigneten Wurf, welcher Held von den kleinen, lästigen Viechern befallen wird, die es fast überall in Aventurien gibt. Schauen sie auch im Kapitel "Krankheiten" unter Ungezieferbefall nach.

44-51 Ein Held erleidet eine geringfügige Verletzung.

1-2 Schadenspunkte können anfallen weil der Held beim Brotschneiden den Finger trifft, beim Fackelanzünden verbrennt, beim Aufsteigen aufs Pferd aus dem Steigbügel rutscht, usw.. Es gibt viele Alltagssituationen, in denen etwas schiefgehen kann. Denken Sie sich etwas Geeignetes aus - vielleicht müssen sie sogar nur den Spielerbemerkungen aufmerksam lauschen, um einen Anhaltspunkt zu bekommen. Den betroffenen Helden ermitteln sie mit einem Würfelwurf oder nach der jeweiligen Situation. Sie können eine erschwerte GE-Probe gestatten, um das kleine Unglück abzuwenden.

52-53 Die Gruppe hat einen ausgesprochenen Glückstag. Alles geht viel leichter von der Hand, und als Meister haben Sie eigentlich alle Werkzeuge, um glückliche Zufälle herbeizuführen: da kann die Jagdbeute besonders reichlich ausfallen, das Essen schmeckt vorzüglich, einem Raubtier kann erfolgreich ausgewichen werden, auf der Handelsstraße treffen die Helden einen freundlichen Händler, der ihnen Informationen gibt oder verbilligt Waren anbietet, ein Wildhüter hilft den Helden in der ungewohnten Waldumgebung... Beschreiben Sie den Tag ruhig mit ausgelassener Fröhlichkeit - aber machen Sie es nicht zu überdeutlich, Sie wissen ja: wem man den Finger reicht...

54-55 Pechsträhne.

Gerade das Gegenteil vom soeben beschriebenen Zufallseignis. Nichts will vernünftig klappen. Legen Sie der Gruppe ein paar Steine in den Weg - nichts Großartiges, eher eine Verknüpfung widriger Ereignisse. Beispiele gibt es genug: ein rutschender Sattel, falsche und unvollständige Informationen, streikende Fährleute, geringer Jagderfolg, schlechte

Wegverhältnisse; denken Sie sich selbst aus, was den Helden gerade jetzt ungelogen kommen könnte. In der Regel wissen Sie als Meister ohnehin gut genug, wie man einer Helden-Gruppe das Leben versauern kann.

56-57 Ein Held hat einen guten Tag erwischt. Ermitteln Sie den Helden mit einem geeigneten Würfelwurf. Dem Glücklichen geht an diesem Tage alles leicht von der Hand, schon beim Aufwachen hat er ein gutes Gefühl im Bauch: Alle Proben, die er ablegt, sind um einen Punkt erleichtert, sei es im Kampf, beim Klettern oder in irgendeiner anderen Situation - er ist immer um den entscheidenden Deut besser als sonst. Beschreiben Sie dem betroffenen Helden alles viel positiver und erfolgversprechender als dem Rest der Gruppe.

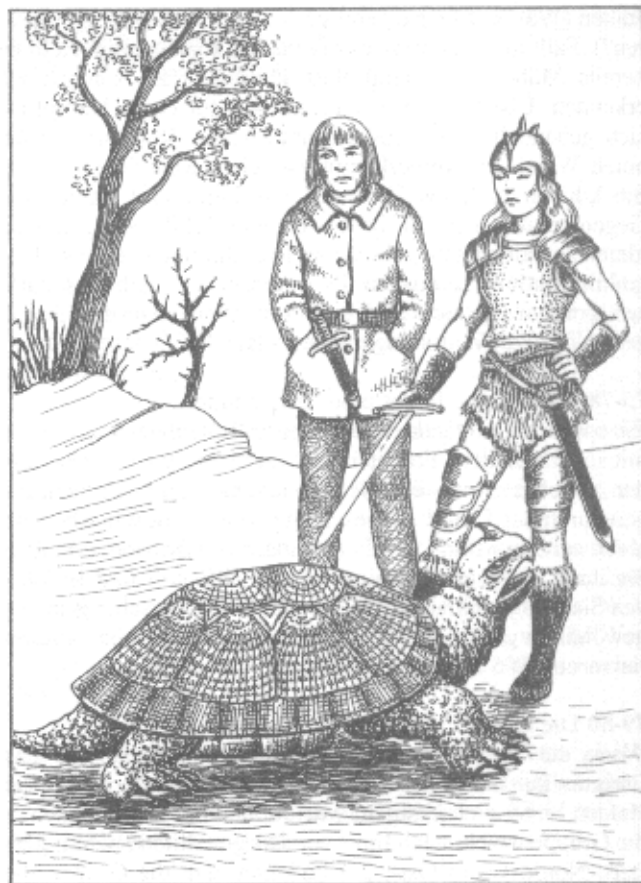
58-59 Ein Held hat einen schlechten Tag. Ermitteln Sie den Helden mit einem geeigneten Würfelwurf. An diesem Tag will ihm nichts recht gelingen: Egal, was er anfängt, seine Proben sind alle um einen Punkt erschwert. Beschreiben Sie dem Helden plastisch, daß er vieles für aussichtslos hält, am Morgen schon mit Kopfschmerzen aufwacht und überhaupt schlecht in Form ist.

60-61 Eine seltsame Himmelserscheinung. Uplötzlich verdunkelt sich die Sonne - eine Viertelstunde lang herrscht rabenschwarze Nacht. In der Nacht stehen für einen Moment lodernde Flammen am Firmament, die Feuerzungen umspielen ein riesiges, fliegendes Segelschiff... Solche unerklärlichen Phänomene werden den Helden einiges Kopfzerbrechen bereiten.

62-63 Ein Held entdeckt eine Wildfalle. Sie können in dieser Situation eine Probe auf das Talent "Fallenstellen" oder eine verschärfte Sinnenschärfeprobe von dem Helden verlangen, um festzustellen, ob er die Falle frühzeitig bemerkt oder stattdessen hineintappt. Je nachdem, was gefangen werden sollte, kann das Zuschnappen einer Wildfalle ein recht schmerzliches Erlebnis sein, das zwischen W6 und 5W6 SP für den betroffenen Helden bedeutet. Auch die Befreiung ist manchmal gar nicht so einfach. Fernab jeglicher Zivilisation könnte die Wildfalle ein Hinweis darauf sein, daß ein Eremit oder einsamer Jäger in der Gegend wohnt.

64-68 Die Gruppe entdeckt eine Wildfährte oder eine andere Spur. Eine gute Möglichkeit, um das Talent Fährten suchen einmal auszuprobieren. Legen Sie fest, wie alt die Spur ist (Vorschlag: Werfen Sie einen W20, je höher die Zahl, desto älter die Spur), von wem sie stammt und wohin die Spur führt (in die Höhle des Löwen oder ins Nichts, vielleicht zu einer Tiertränke oder in den Unterschlupf einer Räuberbande...). Verschärfen Sie die Proben dementsprechend. Sie können die Fährte gut dazu benutzen, um kleine Hinweise auf bevorstehende Zufallsbegegnungen oder die allgemeine Tierwelt der Gegend unterzubringen. Natürlich können Sie auch eine Fehlspur legen (z.B. ehemaliges Lagerfeuer, das schon Monate alt ist) oder die Helden in eine Falle locken.

69-71 Die Gruppe trifft auf ein seltenes Tier. Hier können Sie einmal alle Möglichkeiten ausschöpfen, die Ihnen der Band



"Die Kreaturen des Schwarzen Auges" bietet: Wählen Sie ein seltenes Tier aus, das nicht aus der Tabelle der Zufallsbegegnungen stammt, die Sie gerade benutzen. Sie können auch ein Tier auswählen, das für die Gegend ungewöhnlich ist und normalerweise nur woanders vorkommt (dabei sollte man aber nicht übertreiben). Es muß nicht zwangsläufig zum Kampf kommen. Näheres über die Eigenheiten des entsprechenden Tieres können Sie der Beschreibung im Kreaturenbuch entnehmen.

72 Die Helden werden Zeugen eines Kampfes. Dabei kann es sich um einen Raubüberfall handeln (wenn die Helden auf einer Straße reisen) aber genauso gut um ein Raubtier, das seine Beute erlegt (wenn die Helden in tiefster Wildnis umherstreifen). Es gibt viele Möglichkeiten, dieses Zufallsereignis auszuarbeiten. Ob die Helden mit in das Geschehen einbezogen werden, hängt natürlich gleichermaßen von der Situation und ihrer eigenen Entscheidung ab. Es könnte ja sein, daß die Helden einem von Räubern bedrängten Händler helfen wollen. In einem anderen Fall ist es möglich, daß zwei Raubtiere, die miteinander um ihr Revier streiten, auf die Gruppe aufmerksam werden und sich lieber gemeinsam gegen die neuen Eindringlinge wenden wollen. Arbeiten Sie dieses Zufallsereignis auf jeden Fall etwas besser aus.

73-74 Die Gruppe entdeckt einen ehemaligen Kampfplatz. Würfeln Sie mit dem W20: Je höher die Zahl, desto länger liegt das Kampfgeschehen zurück. Fällt eine 1, so können die Helden noch frische Spuren und warmes Blut vorfinden. Es ist durchaus möglich, daraus ein kleines Szenarium zu ge-

stalten (Was war hier eigentlich los, wohin führen die Spuren?). Fällt im Gegensatz dazu eine 20, so haben die Helden bereits Mühe, den Kampfplatz überhaupt als solchen zu erkennen. Überlegen Sie sich, um was für einen Kampf es sich gehandelt haben soll (Raubüberfall, Wolfsrudel reißt einen Wanderer, Revierkampf zwischen Raubtieren, etc.). Sie können mühelos Hinweise auf Flora und Fauna der Gegend einflechten, für bevorstehende Zufallsbegegnungen kleine Anhaltspunkte geben oder irreführende und unwichtige Informationen einbauen. Es empfiehlt sich, dieses Zufallsereignis gut auszuarbeiten, besonders dann, wenn der Kampf erst vor kurzer Zeit stattgefunden hat.

75-78 Die Gruppe findet eine Erfrischung.

Ein sprudelnder Quell, ein bemooster Ruheplatz, ein Strauch mit schmackhaften Früchten - all diese Sachen werden Helden zu schätzen wissen, die sich tagelang unter Entbehrungen durch das Unterholz geschlagen haben. Beschreiben sie einen außergewöhnlich schönen Platz zum Rasten, erlauben Sie ihrer Heldengruppe eine Verschnaufpause und verkünden Sie ruhig einmal, daß diese oder jene Erfrischung so ungewöhnlich gut ist, daß die Helden außer der Reihe regenerieren und W6 Lebenspunkte zurückgewinnen.

79-80 Die Gruppe verliert die Orientierung.

Wenn die Spieler einen Plan zeichnen, können sie das Ereignis gut in Szene setzen: Für jedes Kästchen, das die Helden hinter sich bringen, würfeln sie mit W6: 1 bedeutet die Gruppe weicht nach links von der gewollten Richtung ab (z.B. Nordost statt Ost), 2-4 bedeutet, daß die Gruppe die gewollte Richtung einhält und 5-6 bedeutet, daß sie nach rechts vom Kurs abkommt. Auf diese Art erzeugen Sie mit Bestimmtheit absolutes Chaos (Das macht natürlich Alles nur dann Sinn, wenn die Helden in freier Natur ohne Straßen herumstapfen). Legen Sie für die Helden verdeckte Orientierungsproben ab und stiften Sie ruhig Streit in der Gruppe, wenn die Ergebnisse unterschiedlich ausfallen. Sehr effektiv ist es, wenn die Helden auf ihre eigene Spur treffen.

81-85 Gelände- oder Weghindernis.

Je nachdem, ob die Helden auf einer Straße oder in der freien Natur reisen, kann es sich hierbei um eine morsche Brücke, einen liegengeliebenen Wagen, umgestürzte Bäume, matschige Wege und ähnliches drehen. Ideales Zufallsereignis für ein paar Talent- und Eigenschaftsproben. Auf einer Straße kann man durch ein Weghindernis interessante Begegnungen zustande kommen lassen.

86-87 Ein Held hat Packprobleme.

Ermitteln Sie den Helden durch einen geeigneten Würfelwurf. Irgendwie will seine Ausrüstung hinten und vorne nicht passen. Es kann vorkommen, daß auf diese Weise kleine Gegenstände verloren gehen oder Kleinigkeiten zer-

brechen, weil ein Beutel herunterfällt. Es kann aber auch lediglich einen kleinen Zeitverlust zur Folge haben.

88-92 Defekt an der Ausrüstung.

Ermitteln Sie zunächst mit einem geeigneten Würfelwurf, wessen Ausrüstung betroffen ist. Anschließend könne Sie mit einem W20 festlegen, wie wertvoll oder wichtig der defekte Gegenstand sein soll (In manchen Situationen ist der Verlust eines Seiles sehr schlimm!). Je höher die Zahl, desto wichtiger war das Ausrüstungsstück. Beachten Sie, daß manche Dinge am ehesten dann kaputt gehen, wenn sie in Gebrauch sind. In einem solchen Fall kann es zu sehr gefährlichen Situationen kommen (Zügel reißt im vollen Ritt, morsches Seil reißt bei Belastung...), die eine Reihe von Anforderungen an den Helden stellen und einige Proben erforderlich machen. Belohnen Sie umsichtiges Verhalten der Helden (z.B. häufiges Überprüfen und Erneuern der Ausrüstung) damit, daß sie die Schäden bemerken, bevor es gefährlich wird.

93-94 Pferd oder Held vertritt sich den Fuß.

Das kann immer einmal vorkommen. Legen sie mit einem Würfelwurf fest, welcher Held bzw. wessen Pferd betroffen ist. Mit W20 können Sie außerdem festlegen, wie schlimm die Verletzung ist, je höher die gewürfelte Zahl, desto übler war der Unfall. Vorschlag: Für einen Helden Geschicklichkeitseinbußen bis zu 3 Punkten und bis zu 2W6 Schadenspunkte, für ein Pferd entsprechende Verletzungen. Bei eventuellem Sturz können Reit- und Geschicklichkeitsproben verhindern, daß sich der Reiter auch verletzt. Gegenstände können zerbrechen oder verlorengehen.

Bedenken Sie, daß selbst mit Pflege und Ruhe die tägliche Marschleistung vermindert ist. Ein Pferd kann sicherlich nicht mehr geritten werden, die Helden müssen wohl nebenherlaufen. Unter Umständen, muß ein ganzer Tag gerastet werden.

95-99 Pferd scheut und ergreift die Flucht.

Ursache dafür könnte ein Schlang oder eine andere drohende Gefahr sein. Nach etwa einer Stunde sollte ein Pferd normalerweise wieder eingefangen sein. Wenn das Pferd beim Reiten scheut sind Reitproben fällig, sonst stürzt der Reiter.

Wenn die Helden ohne Pferde unterwegs sind, würfeln Sie einfach noch einmal und suchen das entsprechende Zufallsereignis als Ersatz heraus.

100 Außergewöhnliches Naturereignis.

Das kann ein Vulkanausbruch sein (falls ein Vulkan in der Nähe ist), ein Unwetter, Erdbeben, Wald- oder Steppenbrand oder eine riesige vorbeiziehende Viehherde. Das Ereignis sollte gut ausgearbeitet werden, denn es nimmt die Helden auf jeden Fall voll in Anspruch.

Wie wird das Wetter?

Zu Anfang eine relativierende Vorbemerkung: Es ist so gut wie unmöglich, ein in sich geschlossenes Wettersystem zu schaffen, das alle Himmelserscheinungen beinhaltet und sich dabei noch so verhält wie *richtiges* Wetter, also nicht von einem Tag auf den anderen von schwülwarm auf klirrend kalt wechselt.

Die hier vorgestellten Regeln können also nur Vorschläge sein. Es liegt völlig in Ihrer Hand, ob Sie sie verwenden oder lieber das Wetter nach eigenen Vorstellungen gestalten und auf Ihr jeweiliges Abenteuer-Szenarium abstimmen wollen.

Für alle Bestandteile des Wetters - allgemeine Wetterlage, Bewölkung, Niederschlag, Wind, Temperatur finden Sie im folgenden Tabellen, die jeweils aufeinander aufbauen. Beginnen Sie mit der allgemeinen Wetterlage und arbeiten Sie sich bis zur Temperatur vor.

Wetterlage und Niederschlag

Der erste Wurf mit W20 legt die allgemeine Wetterlage fest. Damit das Wetter nicht allzu sprunghaft wechselt, gehen wir

im folgenden von der einmal ermittelten Wetterlage aus. Veränderungen werden mit dem W6 bestimmt, wobei die bei Veränderung (VER:) angegebene Zahl mit dem W6-Wurf zu verrechnen ist.

Beispiel: Sie ermitteln das Wetter im Frühling. Zunächst würfeln Sie mit dem W20, z. B. eine 7.

Auf der Tabelle Frühling steht bei 7-8: "Bewölkt, gelegentlich Schauer, VER-3, WIND+1."

Um das Wetter für den nächsten Tag zu bestimmen, würfeln Sie mit dem W6, z.B. eine 5. Sie subtrahieren die VER-Zahl (3) und erhalten eine 2. Diese 2 addieren Sie nun zur "Wetterzahl" des Vortages: 7+2=9. Die 9 sagt Ihnen, welche Wetterlage am neuen Tag herrscht: "9-12: Leichter Morgennebel, VER-1, WIND-1."

Bei dem Veränderungs-Ergebnis 0 bleibt das Wetter gleich. Zwischen den Wetterzahlen 1 und 20 wird ein Überschlag durchgeführt (Sie können sich die Tabellen als Kreis denken, den das Wetter durchläuft).

Allgemeine Wetterlage

W20	Wetterlage, Niederschlag	Variable
FRÜHLING und HERBST		
1-6	Klar	VER:-
7-8	Bewölkt, gelegentlich Schauer	VER-3 WIND+1
9-12	Leichter Morgennebel	VER-1 WIND-1
13-15	Nebel	VER-2 WIND-3 TEMP-1
16-17	Nieselregen	VER-2 WIND-1 TEMP-1
18-19	Dauerregen	VER-4 WIND+2 TEMP-2
20	Gewitter, Wolkenbruch	VER+2 WIND+4 TEMP-3
dauert maximal 3 Stunden, danach gilt das Wetter des nächsten Tages		
SOMMER		
1-10	sonnig und klar	VER-2 WIND-1 TEMP+1
11-15	schwülwarm, dunstig	VER-1 WIND-2 TEMP+2
16	kurze Schauer	VER-4 WIND+1
17	Nieselregen	VER-3 TEMP+1
18	Gewitter, heftige Schauer	VER+1 WIND+2 TEMP-1
19-20	Gewitter, Wolkenbruch	VER+5 WIND+4 TEMP-2
dauert maximal 2 Stunden, danach Wetter des nächsten Tages		
WINTER		
1-6	frostklar, sehr kalt	VER-1 TEMP-2
7-12	klar	VER-2 TEMP-1
13-14	einzelne Flocken	VER-3 TEMP+1
15-16	Schneeschaue	VER-4 WIND+1 TEMP+2
17-20	starker Schneefall	VER-2 WIND+2

Wind

Um die Windgeschwindigkeit zu bestimmen, würfeln Sie zweimal mit dem W6. Es gilt aber nur der Wurf, der näher an der Windgeschwindigkeit des Vortages liegt. Zum Würfelresultat addieren Sie den Modifikator aus der allgemeinen Wetter-Tabelle für die Jahreszeit. Negative Resultate werden als 0 gehandhabt, Ergebnisse größer als 8 gelten als Orkan.

W6	Windstärke
0	windstill
1	Leichter Windzug
2	Leichte Brise
3	Frische Brise
4	Steife Brise
5	Starker Wind
6	Sturm
7	Schwerer Sturm
8	Orkan

Die Windrichtung können Sie selbst bestimmen. An der aventurischen Ostküste herrschen vorwiegend Winde aus Nordost oder Ost, an der Westküste Winde aus Nordwest oder West.

Temperatur

Auch die Temperatur wird mit zwei W6-Würfen festgelegt, zu dessen Ergebnis sie den Modifikator aus der ersten Tabelle addieren. Auch hier zählt nur der Wurf, der näher an der Temperatur des Vortages liegt.

W6	Temperatur
0	empfindlich kalt
1	kalt
2	kühl
3	der Jahreszeit entsprechend
4	der Jahreszeit entsprechend
5	der Jahreszeit entsprechend
6	warm
7	sehr warm
8	für die Jahreszeit unnatürlich warm

Was dieses Ergebnis nun in Grad Celsius bedeutet, ist sehr stark von der Jahreszeit und der jeweiligen Region abhängig. Plus 15 Grad mögen in der *Khomwüste* auch im Winter noch 'empfindlich kalt' sein, während sie am *Blauen See* schon als heiß empfunden werden.

Außerdem ist den Aventurieren das Thermometer unbekannt. Sie sind nicht in der Lage, Wärme in irgendwelchen "Graden" zu beschreiben. Die einzige Temperaturstufe, die auch für den Aventurier klar zu erkennen ist, ist der Gefrierpunkt.

Das oben vorgestellte "Wettermacher"-System kann sicherlich nicht für alle aventurischen Regionen gelten: Während sich in den Breiten von *Brabak* oder *Al'Anfa* Sommer und Winter kaum unterscheiden und man nach den abendlichen, heftigen Regengüssen fast schon die Uhr stellen könnte, gilt in der *Khomwüste* Regen als göttliches Geschenk. Auch das kalte, trockene *Orkland* oder die stets schwülwarmen Echensümpfe würden eigentlich eigene Wettersysteme erfor-

dern. Für weite Teile Mittelaventuriens reicht die obige Methode jedoch aus.

Zum Schluß noch ein Beispiel, das das komplette Wettersystem einbezieht:

Für eine Woche im Sommer soll das Wetter festgelegt werden. Der W20-Wurf ergibt eine 9: sonniges und klares Wetter. Für den Wind wird eine 3 gewürfelt. Zusammen mit dem Modifikator (-1) bedeutet das eine leichte Brise. Der Temperaturwurf ergibt eine 2. Wenn man den Modifikator (+1) addiert, erhält man eine der Jahreszeit entsprechende Temperatur. Ideales Reisewetter also.

Für den nächsten Tag wird die Wetterlage mit W6 bestimmt. Der Wurf ergibt eine 6, hiervon wird der Veränderungsmodifikator (-2) abgezogen. Das Endresultat, eine 4, wird zur Wetterzahl 9 vom Vortage addiert und sorgt für schwülwarmes Wetter (13).

Wind- und Temperaturwurf ergeben $3-2=1$ (Leichter Windzug) und $4+2=6$ (Warmes Wetter). Irgendwie unangenehm, das Wetter heute! Etwas liegt in der Luft. In der Tat: Der W6-Wurf für den nächsten Tag bringt ein Gewitter ($6-1=5$, addiert zur 13 vom Vortage ergibt 18). Der Wind frischt stark auf ($4+2=6$), Sturm, der zweite Wurf war eine 6 und hätte in einem Orkan resultiert, die Temperatur sinkt auf empfindlich kühle Werte ($1-1=0$, beide Male wurde eine 1 geworfen). Gegen Abend verziehen sich jedoch die Wolken, und die Nivesin in der Reisegruppe meint, morgen müsse es wieder schönes Wetter geben.

Und tatsächlich, der Wurf von 2 ergibt wieder klare Luft und blauen Himmel ($2+1=3$, addiert zu 18 ergibt 21; der Übersprung bei 20 bedeutet, daß 20 vom Ergebnis abgezogen werden, also eine 1. Es besteht aber immer noch die Gefahr, daß plötzlich ein Wolkenbruch aufzieht. Wenn für den nächsten Tag z.B. eine 1 gewürfelt würde, wäre das Ergebnis 0 ($1-2=-1$, von der geltenden 1 abgezogen ergibt dies 0, was als 20 gewertet wird) und ein Wolkenbruch die Folge.

Auf dem Marsch

Fortbewegung und Gelände

Mit der Aventurienkarte und dem Artikel über das Straßenwesen in Aventurien (in der Box *Das Land des Schwarzen Auges*) haben Sie bereits eine gute Grundlage, um Ihre Helden auf eine größere Überlandreise zu schicken. Dieses Kapitel soll Ihnen helfen, bestimmte Geländeformen genauer zu beschreiben und festzulegen, wie schnell sich die Helden in der jeweiligen Art von Terrain bewegen.

Die durchschnittliche Geschwindigkeit einer Heldengruppe ist 30 Meilen pro Tag, wenn sie sich zu Fuß fortbewegt, und 50 Meilen pro Tag, wenn die Gruppe beritten ist. Dabei gilt natürlich immer die Geschwindigkeit des langsamsten Gruppenmitglieds. Diese Durchschnittsgeschwindigkeit entspricht 100%. Ein Wanderer, der nicht mit Kettenhemd, fünf Waffen, zwanzig Maß Met und diversen anderen Ausrüstungsgegenständen bepackt ist, kann übrigens leicht 40 Meilen am Tag zurücklegen. Je nach Geländeform und Vegetation kann es nun vorkommen, daß dieser Durchschnitt nicht erreicht wird. Im *Lichten Wald* gilt z.B. ein Modifikator von 60%. Das heißt, daß Fußgänger nur noch 18 Meilen am Tag zurücklegen, Berittene eine Strecke von 30 Meilen. Hinzu kann noch eine Beeinflussung durch das Wetter kommen. Herrscht z.B. Frost (-10%), so sinkt das Tempo im Lichten Wald auf 15 bzw. 25 Meilen pro Tag.

Diese Werte sind Faustregeln. Sie müssen also nicht ständig genaue Tagesstrecken ausrechnen, sondern nur ungefähr wiedergeben, wie schnell (oder wie langsam) man sich in einer Zeit fortbewegt hat, in der man ganz auf Muskelkraft angewiesen war.

Grasland

Unter Grasland verstehen wir die verschiedenen Arten mitelaventurischer Wiesen und Weiden sowie die meisten landwirtschaftlich genutzten Gebiete. Hier finden sich gelegentlich Fuhrwege für die Ochsenkarren der Bauern, aber auch Hecken und Mauern aus Feldsteinen. Für Pferde und Kutschen besteht keine besondere Gefahr, wenn man nicht gerade in vollem Galopp über die umzäunten Weiden sprengen will. Reisende zu Fuß haben generell keine Schwierigkeiten und können ihre übliche Marschgeschwindigkeit vorlegen. Modifikator: 100%

Steppe

Steppen finden sich in Aventurien sowohl im Norden als auch in den Randgebieten der Khom und in Aranien. Der Bewuchs ist meist karger als im Grasland, der Boden ist oft hart und wellig und nicht selten behindern Buschgruppen, Dornengestrüpp oder Messergras den Weg. Für Fuhrwerke und Reiter sind hier Proben erforderlich, wenn sie ein scharfes Tempo einlegen wollen. Pro Reisetag in der Steppe besteht eine Chance von 5%, daß an einem Fuhrwerk Schaden durch Radbruch o.ä. entsteht.

Modifikator: Offene Steppe 90%, Dornensteppe/Bodenwellen 75%

Wald

Auch in Aventurien ist Wald nicht gleich Wald. Es gibt für den Holzeinschlag genutzte Forsten, lichte Birkenwälder und auch regelrechte Urwälder mit dichtem Unterholz und umgestürzten Baumriesen, in die noch nie ein Mensch seinen Fuß gesetzt hat.

Die Waldzone erstreckt sich etwa zwischen Paavi und Mengbilla. Im Norden finden sich nur vereinzelte Baumgruppen, während im Süden der Wald langsam in dichten Dschungel übergeht.

Außer auf Waldwegen und in lichtem Wald ist für Kutschen kein Durchkommen, in dichtem Wald oder gar bei Unterholz nützen auch Pferde nichts mehr, sie müssen geführt werden. Die Gefahr, daß ein Pferd sich verletzt, beträgt etwa 5% pro Reisetag.

Modifikator: Waldwege und -Pfade 80%, Lichter Wald 60%, Dichter Wald 30%, Unterholz 20% und weniger; in dichtem Wald und Unterholz sind keine Eilmärsche möglich

Regenwald

In den Wäldern südlich von Mengbilla, besonders an den Abhängen des Regengebirges, in den Echsenstümpfen südöstlich von Selem und im Südteil der Insel Maraskan sind Flora und Fauna artenreicher als in den nördlicheren Regionen; die Bäume scheinen in den Himmel zu wachsen und das Unterholz ist oftmals so dicht, daß man kaum mehr als zehn Schritt weit sehen kann.

Sich hier mit einer Kutsche fortbewegen zu wollen, grenzt an Wahnsinn, und außer auf einem der seltenen Pfade oder gelegentlichen Wildwechsel sind Pferde auch eher eine Belastung, da sie die meiste Zeit am Zügel geführt werden müssen. Höchstens ein Pony oder ein Packesel sind für solches Terrain geeignet.

Modifikator: Dschungelpfade 75%, Wegloser Regenwald 20%; keine Eilmärsche

Gebirge

Aventurien ist von Gebirgen durchzogen, die oftmals Höhen von mehr als 2000 Schritt erreichen.

In solchen Höhen wächst - vom Regengebirge einmal abgesehen - außer Moosen, kargen Gräsern und verkrüppelten Bäumen nichts mehr. Ein scharfer Wind peitscht die glasklare, dünne Luft und die Temperaturen sind empfindlich niedriger als in der Ebene.

Hier bewegt man sich am Besten zu Fuß fort, denn Pferde finden hier kaum Tritt, und wenn, dann kommen sie auch nicht schneller voran als ein Fußwanderer.

An vielen Stellen kommt man sogar nur mit besonderer Ausrüstung voran oder muß gar klettern. Wenn man sich unvorsichtig bewegt, kann man einen Steinschlag auslösen, und in großen Höhen herrschen Schnee und Eis.

Modifikator: Gebirgspfade 50%, Hochgebirge 10%, Gipfelregionen sind unpassierbar; keine Eilmärsche

Sumpf

Unter Sumpf verstehen wir alle Moore, feuchten Flußauen, Marschen und kleineren Sumpflöcher. Meist wabert Nebel über den abgestorbenen Bäumen, Schilfgräsern und tiefgrünen Moosen - gelegentlich erstreckt sich aber auch eine trügerisch sichere Grasfläche vor dem Wanderer. Außer auf befestigten Knüppeldämmen kommt man hier mit einem Fuhrwerk nicht weit. Auch Pferde werden am besten am Zügel geführt. Für die Bewegung in solch unsicherem Terrain ist ein besonderer Modus empfehlenswert:

Sumpfgebiete werden in 5 Stufen unterteilt, wobei Stufe 1 einer feuchten Wiese entspricht und Stufe 5 einem gefährlichen Morast, aus dem es kaum ein Entkommen gibt. In jeder der verschiedenen Arten Sumpf besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, zu versacken und auf die Hilfe der Kameraden angewiesen zu sein.

Um dies zu vermeiden, kann man eine GE-Probe+ doppelte Sumpfstufe ablegen. Einen versunkenen Helden zu befreien, wird von Sumpfstufe zu Sumpfstufe schwieriger, da der Sumpf mit steigender Stufe stärker an dem Versinkenden zerrt. Als Meister sollten sie sich eine Karte des Sumpfgebietes anlegen, das die Helden durchqueren wollen, und bestimmte Bereiche mit den entsprechenden Sumpfstufen markieren. Es kann in Sumpf und Moor sowohl feste Wege und Plätze als auch plötzlich auftauchende Sumpflöcher der 5. Stufe geben.

Wüste

Es gibt in Aventurien nur eine große Wüste, auf die die folgenden Beschreibungen und Regelungen zutreffen - die *Große Khom*.

Unbarmherzig brennt die Sonne vom Himmel nieder und erwärmt rötlichbraune Geröllfelder, gelbe Wanderdünen und endlose Ebenen grauen Staubes. Urplötzlich frischt der Wind auf und binnen Minuten heult ein Sandsturm über die tödlichen Weiten. Genauso schnell wie er gekommen ist, legt er sich wieder und gibt den Blick frei auf glitzernde Salzseen, heimtückische Treibsandlöcher, einen umgestürzten Wegweiser und das Skelett eines verendeten Kamels.

In der Wüste gelten ebenfalls besondere Bedingungen: Ein Mensch muß täglich mindestens 4 Maß Wasser zu sich nehmen, ansonsten drohen ihm am ersten Tag 5 SP, am zweiten Tag 15 SP und am dritten Tag ein elender Tod. Gleiches gilt für Pferde, die etwa das Anderthalbfache ihres üblichen Wasserbedarfs verbrauchen. Außerdem sind sie bei Wassermangel nicht in der Lage zu galoppieren und legen nur noch 60% ihrer normalen Strecke zurück. Die geeigneten Tiere für eine Wüstendurchquerung sind daher die Kamele, die für mehrere Tage gänzlich ohne Wasser auskommen können und auch verborgene Wasserlöcher leicht erkennen. Solche Wasserlöcher gibt es auch im Herzen der Khom etwa eines auf fünfundzwanzig Quadratmeilen.

Wer sich zu sehr mit Ausrüstungsgegenständen belastet, hat ebenfalls unter den extremen Bedingungen zu leiden: Mit einer Belastung von mehr als AUx10 Unzen gewinnt man nachts keine LP zurück. Wenn man gar mehr als AUx20 Unzen mit sich herumschleppt, erleidet man zusätzlich pro Tag noch W6 SP.

In die Wüste sollte man übrigens warme Decken mitnehmen - denn in der Nacht sinken die Temperaturen oft bis unter den Gefrierpunkt!

Modifikator: Geröllfelder 75%, Dünengebiet 50%; gele-

gentlich Treibsand, der als Sumpf der Stufen 3-5 behandelt werden kann.

Eisgebiete

Nördlich des Oblomon ist das Land karg und öde. Eine dünne Grasdecke, gelegentlich ein paar verkümmerte Büsche und Bäume und hier und da ein Sumpfloch. So sieht der Wanderer die Tundra im Sommer.

Im Winter - der je nach Breitengrad zwischen acht und elf Monate dauern kann - bedeckt Schnee den tiefgefrorenen Boden und außer einem Schneehasen oder verirrtten Karen ist kein Leben zu erblicken. Seen werden zu spiegelglatten Eisflächen, in den Hochtälern schieben sich die Gletscher vor, und an eine andere Fortbewegungsart als mit dem Schlitten oder auf Schneeschuhen ist kaum zu denken.

Im Sommer hingegen ist die Tundra entweder als Sumpf oder als Steppe zu behandeln.

Modifikator: leicht verschneiter, gefrorener Boden 70%, Tiefschnee 40%, Eisflächen 20%, Gletscher 10%; Schlitten erreichen auf verschneitem Boden ihre normale Geschwindigkeit.

Sonstige Geländearten

Es gibt natürlich noch weitere Geländeformen, die die Abenteurer auf ihren Reisen überwinden müssen: Zum einen kann das Terrain hügelig sein (was noch einmal 25% der Strecke kostet) oder gar mit Klippen und Steilanstiegen durchsetzt (was unabhängig vom Bewuchs des Gebietes eine Geschwindigkeitsminderung auf 10% mit sich bringt und den Einsatz von Pferden oder gar Fuhrwerken grundsätzlich verbietet). Andererseits ist es natürlich möglich, daß das Gelände von Straßen durchzogen ist. Egal ob es sich um Steppe, Grasland oder Wald handelt, die Geschwindigkeit ist nur von der Qualität der Straße abhängig. Als Modifikatoren gelten hier: Reichsstraße 110%, ebene Landstraße 100%, Karrenweg 80%. Im Gebirge sind hiervon jeweils 50% abzuziehen, in Hügeln die üblichen 25%.

Ein weiteres Weghindernis können Flüsse darstellen. Eine Furt oder gar Brücke zu finden, erfordert leicht einmal einen Umweg von mehreren Meilen.

Selbst ein kleiner Wildbach in einer tief eingeschnittenen Klamm kann ausreichen, um eine Reisegruppe einen kompletten Tag aufzuhalten.

Einfluß des Wetters auf die Bewegung

Wenn Sie mit den Wetterregeln aus dem vorherigen Kapitel spielen, oder Ihre Helden ganz einfach einmal mit einem richtigen Wolkenbruch konfrontieren wollen, sollten sie folgende Modifikatoren für die strategische Bewegung beachten: Leichter Nieselregen hemmt die Bewegung um 10%, heftiger Regen oder dichter Nebel um 25% und bei einem Wolkenbruch wagt sich ohnehin kein Mensch mehr aus dem Haus.

Wind hat kaum Einfluß auf die Bewegung, es sei denn, er kommt direkt von vorne und ist stärker als Windstärke 6. Dann sinkt die Geschwindigkeit um 10%. Bei Sturm ist ein Überlandmarsch nicht mehr möglich.

Frost führt zu 10% Einbuße, Tiefschnee zu 40%, falls keine geeignete Ausrüstung (Schlitten, Schneeschuhe) vorhanden ist.

Die Auswirkungen von leichtem Regen und heftigem Wind gelten in Waldgebieten nicht.

“Halt! Wer da?”

Der Gebrauch von Begegnungstabellen

Ein Wildnisabenteuer würde einem Helden zweifellos recht schnell langweilig werden, gäbe es keine Tiere, Bestien und andere Gefahren, die auf ihn lauerten. Es mag interessant sein, eine Gegend zu kartographieren, botanische Seltenheiten zu bewundern und die Natur in vollen Zügen zu genießen, doch ein richtiger Held will den Gefahren ins Auge blicken und sie überwinden.

Sicherlich kennen Sie aus einigen Abenteuern (z.B. der *Orklandtrilogie*) bereits Begegnungstabellen. Diese Tabellen bezogen sich jeweils auf ein kleines abgegrenztes Gebiet, der Abenteuerhandlung. Wildnisabenteuer finden aber nicht in einer streng abgegrenzten Region, sondern eben in der ganzen Natur statt. Deswegen benötigen Sie ein Begegnungssystem, das Sie überall verwenden können.

Es leuchtet ein, daß es in der Wüste ganz andere Tiere gibt als im Wald oder im Sumpf - mit einer einzigen Tabelle lassen sich diese Unterschiede nicht darstellen. Aus diesem Grunde haben wir das aventurische Festland in 14 verschiedene Geländetypen unterteilt: Tundra und Eisgebiete, Nördliche Steppen, Nördliche Wälder, Nördliches Hochland, Nördliche Sümpfe, Mittelländische Steppen, Mittelländische Wälder, Mittelländisches Hochland, Maraskan, Wüste, Wüstenrandgebiete, Südliche Regenwälder, Südliche Sümpfe, Gebirge - hinzu kommen die 4 Meere. Zu jedem dieser Geländetypen finden Sie im folgenden eine eigene Begegnungstabelle, sowie die wichtigsten Informationen über die Tier- und Kräuterwelt der entsprechenden Region.

Wenn Sie nun die zufälligen Begegnungen für Ihre Heldengruppe ermitteln wollen, gehen Sie wie folgt vor: Zunächst stellen Sie fest, in welchem Geländetyp sich die Helden aufhalten. Falls Sie sich nicht ganz sicher sein sollten, um welchen Geländetyp es sich handelt, so finden Sie unter dem Punkt "Gebiete" eine genauere geographische Aufschlüsselung.

Sobald Sie den passenden Geländetyp ermittelt haben, schauen Sie nach, wie viele Begegnungen pro Tag normalerweise in dieser Region stattfinden. (Negative Ergebnisse bei der dort angegebenen Würfelprozedur werden als "keine Begegnung" interpretiert). Die einzelnen Begegnungen ermitteln Sie direkt anschließend auf der Tabelle mit einem W%-Wurf, meistens müssen Sie die Anzahl der Kreaturen mit einem weiteren Würfelwurf festlegen. Genaue Informationen über die Tiere und Bestien, die in den Tabellen vorkommen finden Sie in dem Buch *"Die Kreaturen des Schwarzen Auges"*.

Natürlich begegnen die Helden in der Wildnis nicht nur Tieren und Monstern, manchmal treffen Sie auch auf Menschen oder andere intelligente Wesen. Diese werden ebenfalls im Kreaturenbuch beschrieben. Mit den Kampfwerten für zweibeinige Wesen verhält es sich aber nicht so einfach: Sie müssen zum Beispiel die Zusammensetzung und Stärke einer Räuberbande oder einer Truppe Orks zum größten Teil selber festlegen. Es ist zu bedenken, daß sich intelligente

Wesen, anders als die instinktiv handelnden Tiere, nicht alle nach einem bestimmten Schema verhalten.

Manche Begegnungen sind mit der Bemerkung "Informant" versehen. Damit ist gemeint, daß es sich grundsätzlich um friedfertige Menschen handelt; was nicht heißt, daß sie sich nicht zur Wehr setzen können, wenn sie von den Helden angegriffen werden sollten. Normalerweise sollte es aber nicht zum Kampf kommen - im Gegenteil: Oft können die Personen wichtige Hinweise und Hilfestellungen geben, wenn sie von den Helden freundlich behandelt werden.

Einige Begegnungen mögen Ihnen unsinnig vorkommen oder unpassend erscheinen. Dazu muß bemerkt werden, daß es unmöglich ist, alle Faktoren in einer Begegnungstabelle zu berücksichtigen. Räuber und Wegelagerer wird man nur an befahrenen Straßen und nicht mitten im Wald treffen; in bestimmten Jahreszeiten sind Begegnungen häufiger als sonst, Trollen begegnet man in den Trollzacken sehr häufig, in den Hohen Eternen dagegen praktisch nie, usw.

Sie sollten sich als Meister unbedingt die Freiheit nehmen, das erwurfene Schema nach Belieben abzuwandeln und zum Beispiel zusätzlich einen Händler auftauchen zu lassen, wenn die Helden auf einer großen Straße reisen, oder die Begegnung mit zwei Wölfen streichen, weil diese gegen fünf Helden keinen Kampf beginnen würden und sich lieber andere Beute suchen, usw..

Wenn Sie die Begegnungen für einen Tag ermittelt haben, können Sie dazu übergehen, den Tagesablauf genauer auszugestalten: Legen Sie fest, wann, wo und in welcher Reihenfolge die Begegnungen stattfinden sollen, ob eventuell eine einzelne oder mehrere Begegnungen für ein kleines Szenarium benutzt werden sollen, usw. Beschreiben Sie ein wenig das ganze Drumherum. (Für Landschaftsbeschreibungen können Sie die Box *"Das Land des Schwarzen Auges"* oder das entsprechende Regionalmodul (*) hinzuziehen.)

Ein kleines Beispiel: Nehmen wir an, Sie haben für irgendeinen Tag die Begegnung mit sechs Wölfen, einem Jäger und acht Wildschweinen ausgewürfelt. Nun könnten sie den Helden sagen: "Also heute kommen erst sechs Wölfe, dann ein Jäger und zum Schluß acht Wildschweine". Schöner und dramatischer geht es so: Den ganzen Tag über beschreiben sie ausschließlich Landschaft, dann und wann ein verdächtiges Knacken im Busch, ohne daß etwas Nennenswertes passiert. Erst gegen Abend, wenn sich die Helden schon nach einem geeigneten Lager umsehen, brechen plötzlich acht Wildschweine aus dem Busch.

In dem Kampfgetümmel taucht ein Jäger auf und hilft den Helden, nachher lädt er sie sogar zu einem kleinen Braten ein, den er erbeutet hat. Ein Gespräch entwickelt sich und der Jäger beschwert sich, daß ihm in der letzten Zeit ständig die Wölfe bei der Jagd in die Quere kommen. Wenn Sie die Zufallsbegegnungen auf diese Art und Weise präsentieren, wird Ihrer Spielrunde das Wildnisabenteuer sicherlich nicht langweilig werden.

Landschaften und Begegnungen

Gebrauch der Tabellen: Zunächst mit dem W6 die Anzahl der Begegnungen pro Tag ermitteln, dann mit dem W% die Art der Begegnung festlegen und schließlich - wiederum mit dem W6 - die Anzahl der im Rahmen der jeweiligen Begegnung erscheinenden Wesen auswürfeln

Tundra und Eisgebiete

Gebiet: ganz Aventurien nördlich der Linie Riva-Paavi

W6-4: Anzahl der Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-05	1	Gruppe nivesischer Hirten (Informanten)
06-10	W2	Fallensteller (Informanten)
11-13	W3+2	Orks
14-22	W6	Yetis
23-24	1	Frostwurm
25-26	1	Gletscherwurm
27-32	2W6	Mastodons
33-50	W3	Elche
51-55	W3	Schneedachse
56-60	2W6	Ratten
61-70	2W6	Wolfsratten
71-73	1	Luchs
74-78	W2	Schneelaurer
79-93	W6+2	Rauhwölfe
94-95	1	Firunsbär
96-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

Weitere Tierarten:

Meerkalb, Seetiger, Blaufuchs, Karens, Mammut, Säbelzahniger
verschiedene Fischarten, Vogelarten, Nagetiere, Insekten

Kräuter:

Talaschin, Eitriger Krötenschemel, Vierblatt, Wirselskraut

Nördliche Steppen

Gebiet: Sveitlital (Lowangen-Donnerbach-Tjolmar), Messergrassteppe (südlich der Thascherberge), Grüne Ebene (nördlich der roten Sichel) und alle weiteren Steppenländer südlich der Linie RivaPaavi und nördlich der Linie Salza-Vallusa.

W6-3 Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-03	W2	Fallensteller, Jäger (Informanten)
04-05	1	Gruppe Reisender, Händler (Informanten)*
06-08	W3+2	Räuber
09-12	W6+1	Räuber oder Wegelagerer*
13-18	W6+1	Goblins
19-25	W6	Orks

Nördliche Steppen (Fortsetzung)

W%	Anz.	Begegnung
26-29	W3	Oger
30	W20	Mammut
31-33	W3	Elche
34-35	W20	Karens
36	1	Horndrache
37-38	W2	Vielfraße
39-40	W2	Wiesel
41-42	1	Säbelzahniger
43-47	2W6	Ratten
48-49	1	Sturmfalkenhorst (W2 Falken)
50-51	1	Habicht
52-55	W2	Nesselvipern
56-60	W3	Kvillotern
61-62	W2	Scheinbasiliken
63-66	W3+1	Grimwölfe
67-70	W6+1	Rauhwölfe
71-77	W3+2	Silberwölfe
78-81	W3	Gelbfüchse
82-86	W3	Steppenhunde
87-88	1	Warzennashorn
89-92	W3+1	Stepperrinder
93-94	1	Borkenbär
95-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

*nur in zivilisierten Gegenden und auf Straßen.

Weitere Tierarten:

Wolfsratte, Pfeilhase, Rotpüschel, Halmar-Antilope, Weißhirsch, Gabelschwanz, Rebhuhn, Trappe, Blaufalke, Bergadler, Greif, Blaufuchs, Schneedachs, Iltis, Schneelaurer, Luchs, Wollnashorn, Orklandbär
verschiedene Fischarten, Vogelarten, Nagetiere, Amphibien, Insekten

Kräuter:

Alraune, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Joruga, Messergras, Naftanstaude, Orkland-Bovist, Shurinknolle, Tamele, Thonnys, Vierblatt, Wirselskraut, Zwölflblatt

Nördliche Wälder

Gebiet: Salamanderwälder, Bornland, Steineichenwälder, Waldgebiete zwischen Letta, Walsach und Oblomon

W6-3 Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-03	W2	Jäger (Informanten)
04-06	W2	Fallensteller (Informanten)
07-08	W3	Wanderer (Informanten)*
09-10	1	Fuhrmann oder Händler (Informant)*
11	1	Jagdgesellschaft (Informationen oder Ärger)
12-14	W3+2	Räuber
15-19	W6+2	Räuber *
20-23	W6+1	Orkbande *
24-30	W6	Goblins
31-32	2W6	Goblins
33-36	1	Waldschrat
37	1	Baumdrache

Nördliche Wälder (Fortsetzung)

W%	Anz.	Begegnung
38-42	W6+3	Fledermäuse
43-44	1	Kronenhirsch
45-46	W2	Elche
47-48	W2	Streitendachse
49-50	1	Iltis
51-52	1	Waldlöwe (s.Berglöwe)
53-57	2W6	Wolfsratten
58-59	W2	Sonnenluchse
60	1	Wildkatze
61-63	1	Eule
64-66	1	Großer Schröter
67-70	W3	Waldspinnen
71-79	W6+3	Waldwölfe
80	1	Schwarzbär
81	1	Rotfuchs
82-83	W6+1	Sumprantzen
84-85	W3+1	Auerochsen
86-93	W6+2	Wildschweine
94-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

*nur in zivilisierten Gegenden oder auf Straßen

Weitere Tierarten:

Riesenaaffe, Oger, Wiesel, Vielfraß, Schneedachs, Weißhirsch, Einhorn, Schädeleule, Borkenbär, Ratte, Pfeilhase, Rotpüschel, Fasane, Auerhuhn, Blaufuchs, Grimwolf, Säbelzahniger, Höhlendrache, Tatzelwurm, Grubenwurm
verschiedene Fischarten, Vogelarten, Lurche, Nagetiere, Insekten

Kräuter:

Alraune, Belmart, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Joruga, Nothilf, Orkland-Bovist, Pestsporenpilz, Roter Drachenschlund, Schleimiger Sumpfknocherich, Shurinknolle, Tamele, Thonnys, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblatt, Wasserrausch, Wirselskraut, Zunderschwamm, Zwölflblatt

Nördliches Hochland

Gebiet: Orkland

W6-3 Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-10	W3	Orks
11-17	W3+3	Orks
18-21	W6+6	Orks
22-23	W3+1	Goblins
24-27	W3+1	Oger
28-29	1	Feuermolch
30-33	W3+2	Fledermäuse
34-37	1	Wiesel
38-39	1	Säbelzahniger
40-41	W2	Orklandluchse
42-50	2W6	Ratten
51-56	2W6	Wolfsratten
57-58	1	Schädeleule
59-62	1	Scheinbasilisk
63-70	W6+1	Grimwölfe
71-77	W6+1	Rauhwölfe
78-80	1	Orklandbär

Orkland (Fortsetzung)		
W%	Anz.	Begegnung
81-87	W6	Gelbfüchse
88-89	1	Wollnashorn
90-94	W6	Harpyien
95-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

Weitere Tiere:

Orklandkarnickel, Rotpüschel, Halmar-Antilope, Trappe, Sturmfalke, Borkenbär, Iltis, Greif, Klippechse, Einhorn
verschiedene Fischarten, Vogelarten, Lurche, Nagetiere, Insekten

Kräuter:

Alraune, Basilamine, Eitriger Krötenschemel, Grüne Schleimschlange, Gulmond, Messergras, Naftanstaude, Orkland-Bovist, Shurinknolle, Tarnele, Vierblatt, Wirselskraut, Zwölfbblatt

Nördliche Sümpfe

Gebiet: Enquier Marschen, Havener Sümpfe, Tobrische Sumpfgebiete zwischen Misa und Dogul, Hochmoorgebiete des Bornlandes, der Großen Öde, des Svelltales und der nördlichen Wälder.

W6-4 Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-04	W2	Torfstecher, Wanderer (Informanten)
05-15	W6	Echsenmenschen (Informanten)
16-20	W6	Goblins
21-30	W3+1	Sumpfechsen
31-36	W6+2	Fledermäuse
37-38	1	Morfu
39-50	W6+3	Sumpfratten
51-58	W6+2	Riesenspringegel
59-65	W6	Sumpfeigel
66-73	W2	Sumpfrantzen
74-75	W6+2	Sumpfrantzen
76-77	1	Zwergkrakenmolch
78-86	2W20	Moskito
87-90	W20	Borbarad-Moskito
91-93	1	Grubenwurm
94-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

Weitere Tiere:

verschiedene Fischarten, Vogelarten, Nagetiere, Lurche, Insekten

Kräuter:

Alraune, Carlog, Donf, Egelschreck, Eitriger Krötenschemel, Grüne Schleimschlange, Mirbelrohr, Pestsporenpilz, Schlinggras, Tarnele, Traschbart, Vierblatt, Wasserrausch, Wirselskraut, Zwölfbblatt

Mittelländische Steppen

Gebiet: Alle Steppen südlich der Linie Salza-Vallusa und nördlich der Linie Grangor-Zorgan, insbesondere Tobrien, Nordmarken, Nordaranien, Steppengeiete westlich der Schwarzen Sichel, Nordaranisches Flachland, Teile des Lieblichen Feldes.

W6-3 Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-03	W2	Fallensteller (Informanten)
04-06	1	Gruppe Reisender, Händler (Informanten) *
07-08	W3+2	Reichspatrouille (Informationen oder Ärger) *
09-12	W3+2	Räuber
13-18	W6+2	Wegelagerer *
19-25	W3+1	Orks
26-30	W3+2	Goblins
31-33	W2	Oger
34-36	1	Iltis
37-39	W2	Wiesel
40-42	1	Säbelzahniger
43-52	W6+3	Ratten
53-59	2W6	Wolfsratten
60-61	1	Luchs
62-63	1	Sturmfalkenhort (W2 Falken)
64	1	Bergadler
65-67	1	Habicht
68-74	W2	Klapperschlangen
75-80	W3	Nesselvipern
81	1	Maraske
82-92	W6+2	Grimmwölfe
93-94	1	Warzennashorn
95-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

* nur in zivilisierten Gegenden oder auf Straßen

Weitere Tiere:

Fledermaus, Pfeifhase, Rotpüschel, Gabelwehe, Rebhuhn, Trappen, Blaufalke, Gelbfuchs
verschiedene Fischarten, Vogelarten, Nagetiere, Lurche, Insekten

Kräuter:

Alraune, Chonchisin, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Hiradwurz, Ilmenblatt, Joruga, Messergras, Mirbelstein, Naftanstaude, Shurinknolle, Tarnele, Vierblatt, Wirselskraut, Zwölfbblatt

Mittelländische Wälder

Gebiete: Waldgebiet zwischen Tommel und Ingval, Garethischer Wald, Wälder östlich des Finsterkamms, Almadaner Wald, Wälder des Lieblichen Feldes, Nordaranische Wälder.

W6-3 Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-02	W3	Wanderer (Informanten) *
03-06	W2	Jäger (Informant)
07-08	1	Gruppe Reisender (Informanten) *
09-10	1	Händler (Informant) *
11	1	Jagdgesellschaft (Informationen oder Ärger)

Mittelländische Wälder (Fortsetzung)

W%	Anz.	Begegnung
12-14	W2	Fallensteller (Informant)
15	W3+2	Reichspatrouille (Informationen oder Ärger) *
16-17	W3+1	Räuber
18-20	W6+3	Wegelagerer oder Räuber *
21-24	W3+1	Orks
25-30	W6	Goblins
31-33	W3	Oger
34-37	1	Waldschrat
38	1	Baumdrache
39-42	1	Kronenhirsch
43-44	W3	Streifendachse
45-46	1	Luchs
47-51	2W6	Ratten
52-54	W2	Wildkatzen
55-59	W6+2	Fledermäuse
60-61	1	Nachtwind
62-65	1	Großer Schröter
66-69	W3	Waldspinnen
70-77	W6+1	Waldwölfe
78-80	W3+1	Rauhwölfe
81-82	W3	Baumbären
83-84	W3+1	Auerochsen
85-92	W6+2	Wildschweine
93	1	Grubenwurm
94-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

* Nur in zivilisierten Gegenden oder auf Straßen

Weitere Tierarten und Bewohner:

Troll, Vampirfledermaus, Einhorn, Säbelzahniger, Iltis, Wiesel, Eule, Habicht, Wolfsratte, Maraske, Riesenlöflier, Rotpüschel, Rehbock, Fasan, Auerhuhn, Rotfuchs, Riesenaffe, Höhlendrache, Grimwolf
verschiedene Fischarten, Vogelarten, Nagetiere, Lurche, Insekten

Kräuter:

Alraune, Belmart, Chonchisin, Egelschreck, Eitriger Krötenschemel, Gulmond, Ilmenblatt, Joruga, Lulanie, Mirbelstein, Roter Drachenschlund, Schleimiger Sumpfknoterich, Shurinknolle, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblatt, Wirselskraut, Zunderschwamm, Zwölfbblatt

Mittelländisches Hochland

Gebiet: Mhanadistan, Südaranen

W6-3 Begegnungen pro Tag

W%	Anz.	Begegnung
01-03	1	Gruppe Reisender (Informanten) *
04-07	W6	Pilgerroute Novadis (Informanten) *
08-09	1	Karawane (Informanten) *
10-17	W3+1	berittene Räuber
18-20	W3+2	Wegelagerer *
21	W3+2	Orks
22	W6+2	Goblins
23	W2	Oger
24	1	Purpurnwurm
25-28	W6	Vampirfledermäuse
29-32	1	Iltis
33-36	W2	Stinktiere
37-38	1	Sandlöwe

Mittelländisches Hochland (Fortsetzung)		
W%	Anz.	Begegnung
39-40	1	Sturmfalkenhorst (W2 Falken)
41-45	W6	Khomgeier
46-49	W6	Schwarzgeier
50-51	1	Nachtwind
52-60	W2	Klapperschlangen
61-64	1	Speikobra
65-66	W3	Vogelspinnen
67-68	1	Gelbschwanzskorpion
69-70	1	Maraske
71-80	W3+2	Sandwölfe
81-87	W3	Khoramsbestien
88	2W6	Khoramsbestien
89-90	1	Warzennashorn
91-94	W6+6	Ongalo-Bullen
95	1	Ongalo-Bulle (verirrt)
96-00		selteneres Tier
(*) nur an belebteren Straßen		
<i>Weitere Tiere und Bewohner:</i> Troll, Rotpüschel, Rehbock, Fasan, Blaufalke, Gelbfuchs, Säbelzahniger, Stinktief, Wiesel, Harpyie verschiedene Fischarten Vogelarten, Nagetiere, Insekten		
<i>Kräuter:</i> Alraune, Atmon, Chonchinis, Eitriger Krötenschemel, Hiradwurz, Menchal, Messergras, Naftanstaude, Olginwurz, Shurinknolle, Süßer Tod, Tarnele, Winselgras, Wirselskaut, Zwölfblatt		

Maraskan		
Gebiet: Maraskan		
W6-3 Begegnungen pro Tag		
W%	Anz.	Begegnung
01-02	W3	Fallensteller, Jäger (Informanten)
03-08	W3+3	Reichspatrouille (Informationen oder Ärger)*
09-12	W3	Räuber
13-18	W3+3	Räuber *
19	1	Purpurnur
20-30	W6+2	Fledermäuse
31-34	W2	Wiesel
35-40	1	Stinktief
41-42	1	Höhlenpanther
43-44	1	Blaufalkenhorst (W2 Falken)
45-47	1	Nachtwind
48-55	W2	Palmvipern
56	1	Boronsotter
57-62	1	Maraske
63-64	W3+1	Marasken
65-72	W3+3	Grimwölfe
73-78	W3+2	Waldwölfe
79-90	W6+3	Wildschweine
91-95	W6	Harpyien
96-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)
*nur in zivilisierten Gegenden und auf Straßen		
<i>Weitere Tiere:</i> Klapperschlange, Iltis, Rotpüschel, Rehbock, Moskito		

Maraskan (Fortsetzung)		
verschiedene Fischarten, Vogelarten, Lurche, Nagetiere, Insekten		
<i>Kräuter:</i> Alraune, Disdychonda, Eitriger Krötenschemel, Horusche, Rauschgurke, Shurinknolle, Tarnele, Wirselskaut, Xordai, Yagan-Nuß		

Wüste		
Gebiet: Khom-Wüste, Gorische Wüste		
W6-5 Begegnungen pro Tag		
W%	Anz.	Begegnung
01-15	1	Karawane (Informanten)
16-30	W3+2	berittene Räuber
31-35	1	Sandlöwe
36-50	W3	Klapperschlangen
51-60	W3	Khomgeier
61-65	2W6	Khomgeier
66-75	W6+1	Wolfsratten
76-78	1	Wüstenskorpion
79-97	W6	Sandwölfe
98-00	1	Riesenameise
<i>Weitere Tiere:</i> verschiedene Vogelarten, Insekten		
<i>Kräuter:</i> Menchal, Talaschin		

Wüstenrandgebiete		
Gebiet: Alle Randgebiete der Khomwüste, insbesondere südlich des Yaquir, das westliche Mhanadistan und die Gegend nördlich von Selem; auch Randgebiete der Gorischen Wüste		
W6-4 Begegnungen pro Tag		
W%	Anz.	Begegnung
01-04	W6	Pilgernde Novadis (Informanten)*
05-08	1	Karawane (Informanten)*
09-16	W3+1	berittene Räuber
17-19	W3+1	Orkbande
20-21	W6	Goblins
22	1	Kaiserdrache
23-26	1	Stinktief
27-30	1	Sandlöwe
31-37	W2	Luchse
38-42	W6+2	Ratten
43-50	W6+1	Wolfsratten
51-55	W6	Khomgeier
56-60	W6	Schwarzgeier
61-68	W2	Klapperschlangen
69-70	1	Riesenameise
71-73	2	Vogelspinnen
74-76	1	Wüstenskorpion
77-86	W6+2	Sandwölfe
87-92	W2	Khoramsbestien
93-94	2W6	Khoramsbestien
95	1	Riesenameise
96-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

Wüstenrandgebiete (Fortsetzung)		
<i>Weitere Tiere:</i> Rotpüschel, Gabelweihe, Blaufalke, Sturmfalke, Riesenlindwurm verschiedene Vogelarten, Nagetiere, Insekten		
<i>Kräuter:</i> Atmon, Chonchinis, Eitriger Krötenschemel, Hiradwurz, Menchal, Messergras, Naftanstaude, Shurinknolle, Süßer Tod, Tarnele, Wirselskaut		

Südliche Regenwälder		
Gebiet: Wälder des Regengebirges und südlich des Chabab		
W6-3 Begegnungen pro Tag		
W%	Anz.	Begegnung
01	1	Sklavenjäger (sollte Ärger geben)
02-03	W6+2	Mohische Jäger (Informationen oder Ärger)
04-15	W6	harmlose Affen (werfen mit Früchten)
16-19	1	Springchamäleon
20-21	W6	Brabaker Waldelefanten
22-30	2W6	Vampirfledermäuse
31-38	W3	Panzerechsen
39-41	1	Jaguar
42-48	W6+1	Wolfsratten
49-54	2W6	Ratten
55-60	1	Würgeschlange
61-65	W3	Palmvipern
66-69	W3	Vogelspinnen
70-71	1	Riesenameise
72-80	2W20	Moskitos
81-83	W20	Borbarad-Moskitos
84-89	W6	Alligatoren
90-92	W2	Riesenkaimane
93-95	W3+1	Harpyien
96-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

<i>Weitere Tiere:</i> Fledermaus, Mysobvipern, Fischechse, Luchs, Säbelzahniger, Riesenlindwurm verschiedene Affenarten, Vogelarten, Nagetiere, Lurche, Insekten, Fischarten		
<i>Kräuter:</i> Arganwurzel, Disdychonda, Eitriger Krötenschemel, Finage, Höllenkraut, Ilmenblatt, Kukris, Orazal, Quinja, Rote Pfeilblüte, Schleicher Tod, Schwarzer Lotos, Shurinknolle, Süßer Tod, Vragieswurzel, Wirselskaut, Zunderschwamm, Zwölfblatt		

Südliche Sümpfe		
Gebiet: Sümpfe um Loch Harodrol, Brabaker Sümpfe, Selem-Sümpfe.		
W6-4 Begegnungen pro Tag		
W%	Anz.	Begegnung
01-08	W6	Echsenmenschen (Informanten)
09-13	W3+1	Ziiten

Südliche Sümpfe (Fortsetzung)		
W%	Anz.	Begegnung
14-20	W3+1	Hornchsen
21-28	W6	Fischechsen
29-35	W3+1	Sumpfechsen
36-42	W6	Panzerechsen
43-46	W6+2	Fledermäuse
47-54	W6+1	Vampirfledermäuse
55-56	1	Morfu
57-65	W6+1	Sumpfratten
66-67	1	Boronsotter
68-74	W2	Mysobvipern
75-78	W6	Sumpffegel
79-87	2W20	Moskitos
88-90	W20	Borbard-Moskitos
91-94	W2	Riesenkaimane
95-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

Weitere Tiere:
Schlinger, Palmviper
verschiedenen Fischarten, Vogelarten, Lurche, Nagetiere, Insekten

Kräuter:
Arganwurzel, Carlog, Disdychonda, Donf, Egel-schreck, Eitriger Krötenschemel, Kukris, Rote Pfeilblüte, Schwarzer Lotos, Sansaro, Schleicher Tod, Wirselskraut, Zwölflblatt

Gebirge

Gebiet: Eheres Schwert, Wal-Berge, Finsterkamm, Rote und Schwarze Sichel, Drachensteine, Trollzacken, Koschberge, Windhagberge, Amboß, Eisenwald, Raschtulswall, Khoramgebirge, Goldfelsen, Eternen, Hohe Eternen.

W6-4 Begegnungen pro Tag

Achtung: Während einer Kletterpartie haben die Helden verminderte Kampfwerte.

W%	Anz.	Begegnung
01-02	1	Kräutersammler (Informant)
03-05	1	Gruppe reisender Zwerge (Informanten)

Gebirge (Fortsetzung)		
W%	Anz.	Begegnung
06-11	W3+1	Orks
12-24	W6+2	Goblins
25-33	W3+1	Oger
34-45	W6	Ratten
46	1	Höhlendrache
47-50	W3	Harpyien
51	2W6	Harpyien
52-53	1	Berglöwe
54-60	W2	Luchse
61-62	1	Blaufalkenhorst (W2 Falken)
63-64	1	Sturmfalkenhorst (W2 Falken)
65	1	Königsadler
66-69	1	Bergadlerhort (W2 Adler)
70-75	1	Großer Schröter
76	1	Wühlschrat*
77-82	W3+1	Grimwölfe
83-84	1	Höhlenbär*
85-94	W3	Steinböcke
95-00		selteneres Tier (siehe weitere Tiere)

* nur in nördlichen Gebirgen

Weitere Tiere und Bewohner:

Troll (vor allem in den Trollzacken), Mantikor, Wolfsratte, Hippogriff, Auerhuhn, Fledermaus, Elche, Säbelzahniger, Schneeeulaurer, Riesenschildwurm, Kaiserdrache, Tatzelwurm, Horn-dra-che
verschiedene Vogelarten, Wildschafe, Nagetiere, Insekten

Kräuter:

Atanax, Atmon (außer im Norden), Eitriger Krötenschemel, Joruga, Nothilf, Olginwurz (nur Raschtulswall und Khoram), Talaschin, Tarnelle, Vierblatt, Wirselskraut, Zwölflblatt

Meere

Gebiet: Ifirs Ozean, Meer der Sieben Winde, Perlenmeer, Südmeer

Begegnungen:

Für die Meere machen Begegnungstabellen nicht viel Sinn. Die meisten Begegnungen sind

entweder belanglos oder aber so gefährlich, daß sie ein ganzes Szenarium abgeben. Seefahrten sind - wenn sie normal verlaufen - über weite Strecken recht langweilig, spitzen sich aber bisweilen dramatisch zu (Unwetter, Nebelbänke, Eisberge, Piraten und Meeresungeheuer können für plötzliche Überraschungen sorgen).

Normalerweise W6-4 Begegnungen am Tag, meist mit Schiffen. Die Art der Begegnungen hängt jedoch stark davon ab, ob man auf offener See, in Küstennähe oder in der Nähe einer Meerenge segelt.

Auf allen Meeren:

Piratenüberfall, Schiffbrüchige, Begegnung mit Handelsschiff

Ifirs Ozean

Treibende Eisberge, Perlbeißer, Seeadler, Meerkälber, Seetiger, Seeschlange, Delphine, Pottwal, Olportwal, Plattwal, Grünwal, Weißhai, Hammerhai

Meer der Sieben Winde

Dekapus, Westwinddrache, Fischechsen, Perlbeißer, Seeadler, Meerkälber, Seetiger, Rochen, Seeschlange, Delphine, Pottwal, Olportwal, Plattwal, Grünwal, Zwerghai, Tigerhai, Streifenhai, Hammerhai, Fleckenhai, Schwerthai, Krakenmolch

Perlenmeer

Dekapus, Perlbeißer, Muräne, Seeadler, Rochen, Seeschlange, Delphine, Pottwal, Plattwal, Grünwal, Zwerghai, Feuerqualle, Tigerhai, Streifenhai, Fleckenhai, Hammerhai, Krakenmolch

Südmeer

Dekapus, Westwinddrache, Perlbeißer, Muräne, Seeadler, Rochen, Seeschlange, Delphine, Pottwal, Plattwal, Grünwal, Zwerghai, Feuerqualle, Tigerhai, Streifenhai, Fleckenhai, Hammerhai, Krakenmolch

Kleine Würfelnkunde

In den Begegnungstabellen wie auch an einigen anderen Stellen im Handbuch für den Reisenden und im Kreaturen-Buch wird die Verwendung ungewöhnlicher Würfel vorgeschlagen: W2, W3 und W%. Hierbei handelt es sich um Abkürzungen, die im folgenden erläutert werden:

- W6:** sechsflächiger (ganz gewöhnlicher) Würfel, vornehm *Hexaeder* genannt
W10: zehnflächiger Würfel, vornehm *Dekaeder* genannt
W20: zwanzigflächiger Würfel, vornehm *Iksaeder* genannt
W2: zweiflächiger Würfel - Ergebnisse entweder 1 oder 2; gewürfelt wird mit dem W6: $1 - 3 = 1 / 4 - 6 = 2$
W3: dreiflächiger Würfel - Ergebnisse 1, 2 oder 3; gewürfelt wird mit W6: $1 - 2 = 1 / 3 - 4 = 2 / 5 - 6 = 3$
W%: Hunderflächiger Würfel - Ergebnisse von 01 bis 00 (=100). Gewürfelt wird mit 2 W10, wobei der eine Würfel die Zehner und der andere die Einer darstellt.
W6-3: Gewürfelt wird mit dem W6, vom Resultat ist eine Zahl (in unserem Beispiel eine 3) zu subtrahieren. Bei Ergebnissen von 0 und kleiner wird normalerweise eine 1 als Resultat angenommen.

Dörfer und Weiler Aventuriens

- Ein "Baukasten" für Spielleiter -

"Gibt es hier einen Schmied, der mein Schwert zusammenflicken kann?" - "Gibt es einen Heilkundigen im Dorf?" - Sicherlich kennen Sie solche oder ähnliche Fragen auch aus Ihrer Spielrunde. Kaum daß die Helden den Gefahren der Natur mit knapper Not entkommen sind, wollen sie in einem Kaff von 50 Einwohnern am liebsten einen ausgedehnten Stadtbummel machen, um sich mit den seltensten und kostbarsten Waren auszustatten, ihre Ausrüstung in Topzustand zu bringen und anschließend Bad und Übernachtung in einer Luxussuite zu genießen. Das alles nach Möglichkeit zu günstigsten Preisen...

Das folgende Kapitel soll Ihnen helfen, lebensechte Dörfer und kleine Ansiedlungen zu entwerfen und mit Bewohnern, Handwerkern, Krämern etc. auszustatten. Bevor wir aber mit der Darstellung des Systems beginnen, möchten wir noch eine Bemerkung machen: Auf den ersten Blick mag die Fülle von Würfelprozeduren und Tabellen ein wenig verwirrend wirken, und sicherlich würde die Komplettausrüstung einer Großstadt viel Zeit in Anspruch nehmen. Dazu ist das System aber auch nicht gedacht. Kleinere Dörfer lassen sich recht einfach auswürfeln, so daß ein abgerundetes Bild entsteht. Größere Städte hingegen sollten nicht vollständig mit dem Würfel konstruiert werden. Überhaupt sollte man die Tabellen vor allem als Anregung betrachten. Ein Rest an konstruktiver Eigenleistung wird für den Spielleiter immer übrig bleiben. Und das ist auch gut so, damit jedes Dorf ein wirklich individuelles Erscheinungsbild bekommt.

Um eine Stadt oder ein Dorf zu entwerfen, müssen Sie zunächst einmal die Einwohnerzahl festlegen. In der Box "Das Land des Schwarzen Auges" sind bereits alle Städte Aventuriens aufgeführt, die mehr als tausend Einwohner haben. Wenn Sie also ein eigenes Städtchen irgendwo in Aventurien unterbringen wollen, so ist es sinnvoll, eine Einwohnerzahl unter Tausend zu wählen. Um mit unserem System vertraut zu werden, empfehlen wir, zunächst probeweise ein Dorf der Kategorie bis 100 Einwohner auszuarbeiten. Nun nehmen Sie Zettel, Bleistift und einen Sechsseiter zur Hand und schauen sich die Tabelle "Handwerk, Dienstleistung und

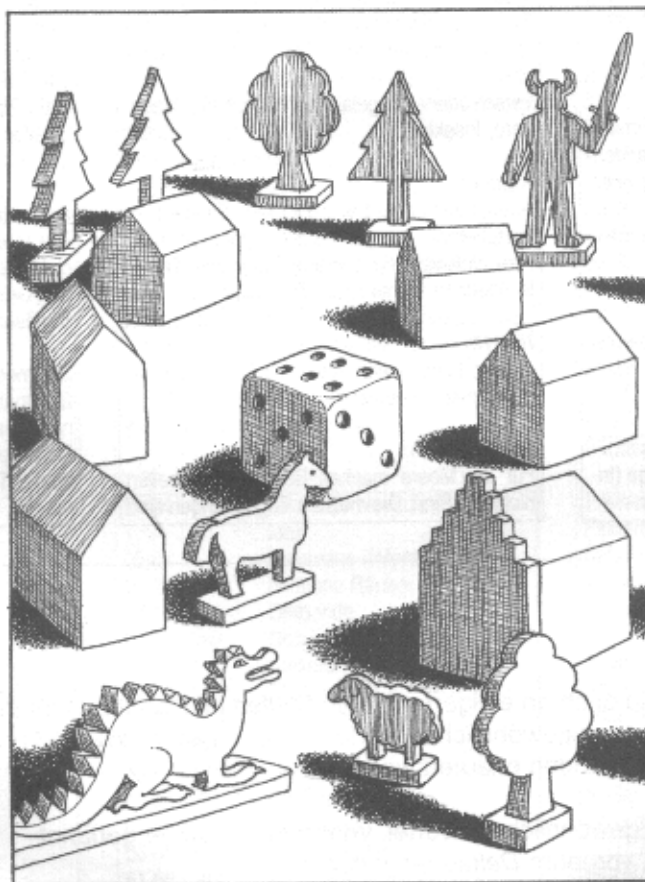
Gewerbe in Dörfern und Städten" an. Suchen Sie die Spalte heraus, die die Einwohnerzahl ihres geplanten Dörfchens enthält. In den Zeilen sind verschiedene Gewerbe, Handwerke und Dienstleistungen angegeben und dahinter in der entsprechenden Spalte der Tabelle ihre Anzahl, die mit einem Würfelwurf festgelegt wird. (Unter der Tabelle finden Sie zu jeder Zeile eine genauere Aufschlüsselung.) Erwürfeln Sie für die Anzahl eine Null oder weniger, bedeutet das, daß es das entsprechende Gewerbe in dem Dorf nicht gibt. Sie gehen nun die Tabelle Zeile für Zeile durch und notieren ihre Ergebnisse:

Zunächst stellen Sie fest, wie viele *Tempel* es in der Stadt gibt, danach ermitteln Sie die Anzahl der *Gasthäuser* und *Kneipen*. Als nächsten Punkt finden Sie die Angabe *Handwerker I*. Wenn Sie in den Erläuterungen unter der Tabelle nachschauen, sind dort 4 Handwerksberufe angegeben. Für jeden dieser Berufe ermitteln Sie die Anzahl.

Ähnlich wie mit den Handwerksberufen müssen Sie im folgenden auch mit den Händlern und Dienstleistungen verfahren. Zum Schluß stellen sie noch fest, wie viele Heilkundige es gibt. Für die Sparten *Durchfahrende* und *Markttag* müssen Sie dagegen nicht würfeln; Sie finden lediglich ein paar Informationen darüber in den Fußnoten.

Nachdem Sie die Liste Zeile für Zeile durchgegangen sind, haben Sie ein grobes Gerüst des Dörfchens. Sie wissen aber nur, was es wie oft gibt, und nichts über Ausstattung, Qualität und Preisniveau der entsprechenden Gewerbe. Um auch diese Daten zu ermitteln, benötigen Sie die folgenden Tabellen *Qualität* und *Preis* und einen Zwanzigseiter. Am Ende der Spalte in der großen Tabelle finden Sie ebenfalls die Angaben "Qualität" und

"Preis" (wobei Preis in Handel und Handwerk unterteilt ist), unter diesen Punkten ist jeweils eine Modifikation für die Würfe auf den beiden folgenden Tabellen angegeben. Gehen Sie die Gewerbe nun nacheinander durch und würfeln Sie stets zuerst auf der Liste "Qualität", dabei finden Sie grundsätzlich Angaben über die Ausstattung des gewählten Betriebes und eine zusätzliche Modifikation für den zweiten Wurf auf der Preistabelle vor. Wenn Sie auf diese Art und Weise



alle Gewerbe durchgearbeitet haben, verdichtet sich schon die Vorstellung von Ihrer Stadt: Da gibt es also einen soliden Hufschmied, der vollkommen überzogene Preise verlangt, eine brauchbare, billige Herberge und ein besseres Gasthaus, das nicht wesentlich teurer ist, usf.

Falls noch Unklarheiten bestehen, schauen Sie sich das Beispiel am Ende des Kapitels an, in dem eine kleine Stadt nach diesem System ausgerüstet wird.

Wenn Sie an diesem Punkt angelangt sind dürfen Sie sich außerdem eine Verschnaufpause gönnen, denn von nun an müssen Sie keine Würfel mehr rollen. Fertig ist die Stadt aber noch längst nicht. Die wichtigste Feinarbeit steht noch bevor. Die Stadt muß charakterisiert werden: ein paar Namen (dabei kann der *Aventurische Bote* Nummer 19 sehr hilfreich sein), kleine Besonderheiten, leichte Veränderungen, wenn Dinge unplausibel erscheinen, wollen bedacht sein usw.

Entscheiden Sie, welche Tempel es in der Stadt gibt - unter dem Stichwort "Tempel" finden Sie dazu eine Einordnung nach Häufigkeit. Wenn Sie ein Dorf am Fluß ausstatten, wird es dort sehr wahrscheinlich einen Efferd-Tempel und einen Peraine-Tempel geben. Nehmen Sie sich die einzelnen Gewerbe vor und statten Sie ein paar mit kleinen Besonderheiten aus. Da könnte es Rivalitäten zwischen zwei Händlern geben, einen etwas heruntergekommenen Laden, aus dessen verstaubten Kisten man die unglaublichsten Sachen hervorkramen kann, einen Hufschmied, der bei einem Waffenschmied in der Lehre war und daher - wenn auch dürftig - Schwerter nachschmieden kann, oder einen schusseligen alten, aber sehr guten Heilkundigen...

Bedenken sie immer, daß die Informationen über Preis und Qualität nicht vor den Läden hängt - solche Angaben sind

reine Meisterinformationen, die sich die Helden manchmal mühselig erarbeiten müssen.

Wenn Sie ein Dorf charakterisiert haben halten Sie die wichtigsten Sachen am Besten auf einer Karteikarte fest, Sie können dann jederzeit rasch nachschauen, wenn es nötig wird. Karteikarten haben noch einen weiteren Vorteil: Wenn die Helden häufiger in die Stadt kommen, werden Sie bekannte Personen und Orte vorfinden und sich nicht urplötzlich in einem ganz anderen Dorf befinden, das nur zufällig an der gleichen Stelle steht. Außerdem soll sich Ihre Mühe ja auch lohnen.

Damit ein Dorf nicht langweilig wird, wenn die Helden es mehrfach besuchen, können Sie von Zeit zu Zeit kleine Veränderungen vornehmen. Zum Beispiel könnte der ausgezeichnete Schmied in eine größere Stadt gezogen sein, weil er dort mehr verdient, der alte Krämer ist gestorben, ein junger Spund hat ein Geschäft eröffnet, das Haus des Dorfältesten ist abgebrannt, usw..

Zum Abschluß soll noch kurz darauf eingegangen werden, was Sie mit dem System in größeren Städten anfangen können. Wenn Sie einmal eine Stadt mit 1000 Einwohnern komplett ausgerüstet haben, werden Sie einsehen, daß man eine "Großstadt" nicht ganz auswürfeln sollte. Man kann die Tabelle aber recht gut benutzen, wenn eine spezielle Information benötigt wird.

Ein Beispiel mag das verdeutlichen: Wenn die Helden einen Waffenschmied suchen, können Sie ermitteln, wie viele Waffenschmiede es gibt, und welche Qualität und Preisvorstellung sie haben. Schon kann die muntere Suche nach dem passenden Schmied beginnen, der in der Lage ist, das teure Schwert des Kriegers nachzuschmieden.

Handwerk, Dienstleistung und Gewerbe in Dörfern und Städten							
Einwohnerzahl	-100	-250	-500	-1000	-2500	-5000	-10000
Tempel	W2-1	W2	W3	W2+1	a*	a*	a*
Gasthäuser/Hotels	W3-2	W3-1	W2+1	W3+1	W3+3	W3+5	W6+7
Kneipen/Schänken	W2	W2+1	W3+1	W3+2	W3+3	W3+5	W6+7
Handwerker I	W2-1	W2	W3	W2+1	W3+1	W3+2	W3+4
Handwerker II	—	W6-5	W3-2	W2-1	W2	W3	W3+2
Handwerker III	—	—	—	W6-5	W3-2	W2-1	W3-1
Großbetriebe	—	—	—	—	b*	c*	c*
Händler I	W3-2	W2-1	W2	W2+1	W3+1	W3+2	W3+4
Händler II	—	—	W3-2	W2-1	W2	W3+1	W3+2
Händler III	—	—	—	W6-5	W2-1	W2	W3
Dienstleistungen I	—	W6-5	W3-2	W2-1	W2	W2+1	W3+1
Dienstleistungen II	—	—	—	—	W3-2	W2	W3
Heilkundige	W3-2	W2-1	W2	W3	W3+1	W3+3	W6+4
Durchfahrende	d*	d*	d*	e*	e*	f*	f*
Markttag (pro Monat)	—	—	2x	4x	8x	12x	g*
Qualität	+1	+2	+2	+3	+1	-1	-
Preis (Handel)	+3	+2	+2	+2	—	+1	+2
Preis (Handwerk)	-5	-3	-2	-1	—	+1	+3

Preis (Handwerk) bezieht sich ebenfalls auf Dienstleistungen, Kneipen und Heilkundige.
Preis (Handel) auch auf die Übernachtungspreise in Gaststätten.

Hinweise zur Tabelle:

a* Anzahl und Art der Tempel können Sie den Städtebeschreibungen im der Box "Das Land des Schwarzen Auges" entnehmen.

b* Ein oder zwei Großbetriebe sind möglich, aber nicht in

jeder Stadt dieser Größe vorhanden. Die Entscheidung darüber soll aber nicht von Würfeln sondern vom Meister gefällt werden.

c* In der Stadt gibt es mit Sicherheit einen oder mehrere Großbetriebe. Welche und wieviele müssen Sie selbst ent-

scheiden. Beachten Sie auch die Beschreibung der Stadt im "Land des Schwarzen Auges".

d* gelegentlich Durchfahrende.

e* häufig Durchfahrende.

f* ständig Durchfahrende, außerdem Straßenhändler.

g* außer an Feiertagen ständig Markt.

Tempel (in Dörfern bis 1000 Einwohner): Peraine, Travia (sehr häufig); Efferd, Rahja, Phex (häufig); Rondra, Ingerimm, Praios, Hesinde, Tsa (gelegentlich); Boron (selten); Firun (sehr selten).

Gasthäuser/Hotels: Gasthäuser mit Übernachtungsmöglichkeiten, von der Kneipe mit Fremdenzimmer bis zum Nobelhotel.

Kneipen/Schänken: Gasthäuser ohne Übernachtungsmöglichkeit.

Handwerker I: Grobschmied/Hufschmied, Schuster/Sattler, Grobschneider, Tischler/Zimmermann. (Die Häufigkeit muß für jeden Beruf einzeln ermittelt werden).

Handwerker II: Fleischer, Bootsbauer, Schnapsbrenner, Brotbäcker, Netzknüpfer, Kunstschmied, Waffenschmied, Bogenbauer/Armbruster, Bronzegießer, Kürschner, Gerber, Färber, Küfer, Kerzenzieher, Töpfer, Zinngießer, Tuchmacher, Seiler, Wagner, Drechsler, Müller. (Die Häufigkeit muß für jeden Beruf einzeln ermittelt werden).

Handwerker III: Dachdecker, Konditor, Baumeister, Künstler und Gelehrte, Fremdenführer, Glasbläser, Graveur, Instrumentenbauer, Kammerjäger, Prothesenmacher, Alchimist u.v.m. (Die Häufigkeit muß für jeden Beruf einzeln ermittelt werden).

Großbetriebe: Brauerei, Spinnerei, Weberei, Drahtzieherei, Stellmacherei, Werft, Druckerei/Buchbinderei, Papier-

mühle, Gießerei, Mine, Käserei.

Händler I: Ausrüstung, Lebensmittel, Krämerwaren. (Die Häufigkeit muß für jede Art von Händler einzeln ermittelt werden).

Händler II: spezielle Lebensmittel, Gewürze, Schmuck, Waffen, Vieh, Tuche, Kleidung, Kräuterhändler. (Die Häufigkeit muß für jede Art von Händler einzeln ermittelt werden).

Händler III: Feinkost, heiße Waren (Hehler), Edelsteine, Andenken, Wein, Apotheker, Teppichhändler, Güldenlandwaren, Zauberwerk, alle Spezialgeschäfte. (Die Häufigkeit muß für jede Art von Händler einzeln ermittelt werden).

Dienstleistungen I: Badehaus, Bordell, Barbier, Schreiber. (Die Häufigkeit muß für jede Art von Dienstleistung einzeln ermittelt werden).

Dienstleistungen II: Kurierdienst/Botendienst, Reederei, Pfandhaus, Droschkenverleih, Söldner und Beschützer, Schulen, Seelenheiler, Geldwechsler, Traumdeuter, Wahrsager, Geisteraustreiber, Rechtsgelehrter, Zauberer. (Die Häufigkeit muß für jede Art von Dienstleistung einzeln ermittelt werden).

Heilkundige: Hebamme, Quacksalber, Heiler, Medicus. Jemanden, der Geburtshilfe leisten kann, gibt es in jedem Dorf.

Durchziehende Handwerker, Künstler und Händler (auch Straßenhändler): Korbmacher, Scherenschleifer, Kesselflicker, Gaukler/Musikant, Quacksalber/Zahnbrecher, Kuriositätenkrämer, Bettler, Abenteurer.

Markt: alle unter Händler I, Händler II und Durchfahrende aufgeführten Gewerbe können vertreten sein, dazu Wahrsager, Schreiber, Barbieri und Händler, die Waren aus Großbetrieben vertreiben.

Qualität				
W20	Preis	Gasthaus	Gaststätte	Handwerker
1-2	+4	nobel, poliert	Nobelrestaurant	Spezialist, Wunschanfertigungen
3-6	+2	gut, sauber	gepflegtes Lokal	sehr gut, Sonderanfertigungen
7-14	—	solide, sauber	saubere Schänke	solide Handwerksarbeiten
15-18	-1	einfach, fraglich	einfache Kneipe	einfache Arbeiten,
19-20	-3	schlicht, unsauber	schmierige Kaschemme	schlechte Qualität
W20	Preis	Händler	Dienstleistung	Heilkundiger
1-2	+4	auch seltene Waren	Nur Sonderwünsche	studierter Medicus, Spezialist
3-6	+2	große Auswahl, gute Qualität	Sonderwünsche möglich	bewandelter, guter Heiler
7-14	—	übliche Auswahl, solide Qualität	solide und gut ausgeführt	erfahrener Heiler
15-18	-1	einfach, auch Gebrauchtwaren	einfach, aber zufriedenstellend	Wundheiler, Zahnreißer
19-20	-3	Trödel und Ramsch	Qualität zweifelhaft, schlicht	Heilerfolg zweifelhaft

Qualitäts- oder Preiswürfe auf Tempel sind reine Blasphemie!! Preis und Qualität von Großbetrieben nach Maßgabe des Meisters. Für durchfahrende Händler und Marktstände streuen Preis und Qualität sehr. Quacksalber sind eine eigene Kategorie: sehr teuer und meist sehr schlecht.

Die Modifikation auf den Preiswurf gilt zusätzlich zum angegebenen Modifikator für die Ortsgröße.

Preis	Als Normalpreise werden dabei die Preise der Handelsliste angesehen.
1-2 sehr billig (70% des Normalpreises)	Natürlich geben diese Preiskategorien nur Anhaltspunkte. So hat jeder Laden Artikel, die etwas teurer oder etwas billiger sind als sein übliches Preisniveau. Hinzu kommt, daß seltene, ortsunübliche Waren sowieso teurer sind als auf der Liste angegeben und im Ort hergestellte Waren billiger.
3-4 billig (85% des Normalpreises)	
5-12 durchschnittlich (Normalpreise)	
13-18 teuer (120% des Normalpreises)	
19-20 sehr teuer/Wucher (mind. 150% des Normalpreises)	

Das Dorf Trutzbach - ein Würfelbeispiel:

Trutzbach liegt an einer mittelgroßen Straße irgendwo in Aventurien, die nächsten großen Städte sind alle mehr als hundert Meilen entfernt. In der Umgegend gibt es ein paar kleine Dörfer, deren Bewohner ab und zu nach Trutzbach kommen, um einzukaufen oder kleinere Handwerksarbeiten erledigen zu lassen. Die meisten der 230 Einwohner Trutzbachs sind Bauern.

Der Meister möchte dieses Dorf nun ausstatten. Vermutlich wird die Heldengruppe sogar mehrere Tage dort verbringen, um sich von den Reises Strapazen zu erholen, denn auf weite Sicht gibt es keinen vergleichbar großen Ort.

Mit 230 Einwohnern fällt das Dorf in die zweite Kategorie "Dörfer bis 250 Einwohner". Dort finden sich folgende Informationen: Zunächst hat das Dorf W2 Tempel - der Meister würfelt und ermittelt 2 Tempel, es gibt W3-1 Gasthäuser, der Meister würfelt eine 3, also gibt es ein Gasthaus. Für W2+1 Kneipe fällt eine 5 und somit sind drei Kneipen im Ort.

Für die Handwerker aus der ersten Gruppe würfelt der Meister separat aus und erhält als Ergebnis 1 Schmied, 2 Schuster, 1 Schneider, 1 Tischler. Bei den Handwerkern aus der zweiten Kategorie entschließt er sich, die Würfelprozedur fallenzulassen. Angegeben sind W6-5 je Beruf, das heißt, daß etwa jeder sechste Beruf vorkommt. Die Wahl fällt auf Bäcker, Wagner, Drechsler und Armbruster. Auf diese Art wird nun die gesamte Liste durchgearbeitet, dabei ergeben sich noch 1 Krämerladen, 1 Lebensmittelgeschäft und 1 Barbier. Einen Heilkundigen gibt es nicht, denn der Wurf darauf ergab 0.

Anschließend werden für jedes Geschäft und alle Handwerker Qualität und Preis ermittelt. Nehmen wir zunächst das Gasthaus: Für die Qualität fällt eine 3, das Ergebnis wird aber

noch nach den Angaben in der Haupttabelle modifiziert, in diesem Falle also +6. Das ergibt insgesamt 9 und somit ist das Gasthaus solide und sauber.

Für den Preis fällt eine 11; $11 + 6$ (für die Stadtgröße) = 17. Folglich ist die Übernachtung dort teuer. Als zweites Beispiel mag der Schmied dienen: Für die Qualität wird eine 12 gewürfelt; $12 + 6$ (für die Stadtgröße) = 18, also eine recht dürftige Qualität. Für den Preis ergibt sich daher eine zusätzliche Modifikation von -1.

Beim Preiswurf fällt eine 8; $8 - 3$ (für die Stadtgröße) - 1 (für die Qualität) = 4, der Schmied ist recht billig.

Der Reihe nach wird nun mit allen Gewerben so verfahren und es ergeben sich neben dem Gasthaus: 1 billige Kneipe, 1 sehr billige Kaschemme und eine etwas bessere Kneipe mit durchschnittlichen Preisen. Der Meister entscheidet in dieser Situation, daß die bessere Kneipe bei Bedarf ebenfalls ein paar Betten zur Verfügung stellen kann, da ihm dies für die Lage des Ortes plausibler erscheint.

Auf diese Art und Weise macht er sich Gedanken über alles, was er zusammengewürfelt hat: Für den Wagner beschließt er zum Beispiel, daß er nicht durchschnittliche, sondern ziemlich hohe Preise verlangt, weil Bauern und Durchreisende auf ihn angewiesen sind, zudem besteht weit und breit keine Konkurrenz. Er entscheidet sich für einen Peraine-Tempel (wegen der Bauern) und einen Efferdtempel, der im Grunde nicht in die Gegend paßt. Deswegen wird der Efferd-Geweihte auch ein Fanatiker sein, der versucht die Leute auf dem Lande zu bekehren.

Außerdem legt sich der Spielleiter noch ein paar Kleinigkeiten zurecht: Der Bäcker und der Wagner können sich nicht leiden, die Frau im Lebensmittelgeschäft ist eine Tratschanten, die beiden Schuster sind gute Freunde.... Bald schon entsteht so ein Bild des zweifellos idyllischen Dörfchens Trutzbach.

Anhang

I. Von Krankheiten und Seuchen

"Es ist gräßlich anzusehen, all das Übel, das die Krankheiten über den Menschen bringen können. Täglich sehe ich wie Kranke dahinsiechen und Gesunde plötzlich von einer Pestilenz heimgesucht werden. Manchmal steht zwischen Leben und Tod nur ein haaresbreiter, aber abgrundtiefer Spalt des Schicksals. Hätte ich mehr als nur mein Leben - auch dieses würde ich in den Dienst der Leidenden stellen. Die Gabe der Göttin, Heil zu bringen, ist einzigartig und unfassbar - sie anzuwenden aber ist eine schwere Verantwortung, denn nicht allen kann ich Gesundheit bescheren, weil meine Kräfte nicht ausreichen. Was soll ich sagen, wenn mich einer fragt: Warum heilst du ihn und nicht mich? Ich habe im Laufe der Zeit immer weniger von der Kraft Gebrauch gemacht. Denn ist letztendlich nicht auch der Tod ein Urteil der Götter? Gehört nicht auch er in das Weltgefüge? Ja, vielleicht steckt in Tod und Leiden auf ganz eigene Weise die Wahrheit des Lebens."

Aus einem Brief des Gareth Perainege-weihten Bruder Sindar, Leiter des dortigen Siechenhauses, an Schwester Eidana, Perainegeweihte in Zorgan.

Dieses Kapitel soll einen Überblick über die wichtigsten aventurischen Krankheiten geben. Harmlose Kinderkrankheiten wie die *Rotbacke*, die *Gänsepusteln* oder der *Karmesin* sind allgemein bekannt und in unserer Liste nicht aufgeführt - sie können ohnehin nur für Orks oder Goblins lebensgefährlich verlaufen.

Bevor die einzelnen Krankheiten dargestellt werden, hier noch ein paar Punkte, die von Wichtigkeit sind, wenn ein Held erkrankt: Zunächst will bedacht sein, daß alle Kranken (es sei denn, es ist bei den Krankheiten ausdrücklich anders angegeben) nachts nicht mehr regenerieren - das betrifft sowohl Lebens- als auch Astralenergie.

Das Talent *Heilkunde Krankheiten* dient zum Erkennen und richtigen Einordnen von Krankheitssymptomen sowie der Auswahl geeigneter Gegenmittel und Behandlungsmethoden. Wer eine Krankheit erkennen will, muß eine um die halbe Stufe der Krankheit erschwerte Probe auf das Talent bestehen. Damit ist die Diagnose gestellt. Sind die passenden Gegenmittel vorhanden, so kann mit der Behandlung begonnen werden: Eine zweite Probe auf das Talent (diesmal nach Entscheidung des Meisters modifiziert) zeigt, ob das verwendete Gegenmittel richtig eingesetzt und die Behandlung sorg-

fältig durchgeführt wurde. Gelingt die Probe, so stellt sich die Wirkung des Gegenmittels wie beschrieben ein, andernfalls ist es zu einem Behandlungsfehler gekommen, dessen Auswirkungen vom Meister festgelegt werden müssen.

Sind nur allgemeine krankheitslindernde Mittel (z.B. zum Fiebersenken) verfügbar, so kann mit einer Probe auf das Talent (um die halbe Krankheitsstufe erschwert) versucht werden, die Schadenswirkung einer Krankheit zu begrenzen: Je nach Art der Mittel und Erfolg des Heilkundigen können ein bis drei Schadenspunkte pro Tag abgewendet werden.

Häufig wird übrigens bei der Behandlung von Kranken mit Hilfe von Magie ein Fehler gemacht: Die Zauber *BALSAMALABUNDE* und *HEXENSPEICHEL* bringen nämlich ausschließlich Lebensenergie zurück, heilen aber die Krankheit nicht, so daß bei Anwendung dieser Zauber der Krankheitsverlauf nicht gestoppt wird. Das Gleiche gilt für den Zauber *RUHE KÖRPER*, *RUHE GEIST*. Eindringlich gewarnt werden muß vor der Anwendung des Zaubers *SOMNIGRAVISTAUSENSCHAF*, denn der durch diesen Zauber erzeugte Schlaf ist nicht erholsam.

Der einzige Zauber, mit dem man Krankheiten zu heilen vermag, ist eine Kombination der Sprüche *REVERSALIS REVIDUM* und *FLUCH DER PESTILENZ* - das ist zwar teuer, aber effektiv. Jedoch sollte die Formel nur angewendet werden, wenn man sie wirklich beherrscht, oder aber im äußersten Notfall.

Für die Behandlung von Suchtkrankheiten, die durch häufigen Genuß von Rauschkräutern oder niedrigen Giftdosen hervorgerufen werden, wird die doppelte Giftstufe als Krankheitsstufe angesehen. Der Zauber *KLARUM PURUM KRÄUTERSUD* kann zwar Vergiftungserscheinungen aufheben, aber nicht die Sucht selber heilen; dazu ist ausschließlich die oben erwähnte Zauberkombination oder das Peraine-Mirakel *Beendigung von Siechtum* in der Lage. Dieses Mirakel ist ohnehin der sicherste Weg, eine Krankheit zu heilen. Zwar gibt das Wunder keine Lebenspunkte zurück, leitet aber den Genesungsprozess ein.

Wenn ein Held eine schwere Krankheit überlebt, wird er das so schnell nicht vergessen, und da es ein einschneidendes Erlebnis war, sollte er auch Abenteuerpunkte dafür bekommen (aber nur, wenn er nicht gleich am ersten Tag magisch geheilt wurde).

Eine Vergabe von Stufe der Krankheit x 10 AP scheint uns angemessen. Abenteuerpunkte sollte auch derjenige erhalten, der einen Kranken pflegt und betreut. (Vorschlag: Stufe der Krankheit x 5 AP).

Die wichtigsten aventurischen Krankheiten

Der folgende Abschnitt enthält die Beschreibung der schlimmsten und am weitesten verbreiteten Pestilenzen Aventuriens. Jede Krankheit wird gegliedert in *Krankheitsverlauf* (Symptome), *Schaden und Folgen* (die spieltechnisch relevanten Informationen), *Ursachen der Erkrankung* (aus Sicht des aventurischen Heilkundigen) *Erkrankungswahrscheinlichkeit* (meist in Prozenten ausgedrückt). Schließlich werden eventuelle *Besonderheiten* und bekannte *Gegenmittel* beschrieben. Zum Abschluß finden Sie die *Stufe* der Krankheit, die in gewissem Sinne ein Maß für ihre Gefährlichkeit darstellt.

Bedenken Sie, daß wir im folgenden meistens vom aventurischen Stand der Heilkunst ausgehen. Diagnosen und Methoden aventurischer Heiler unterscheiden sich erheblich vom heutigen irdischen Stand der Medizin - was nicht heißt, daß ein Kusliker Medicus einem unserer Ärzte unterlegen wäre. Schließlich hat er es mit aventurischen und nicht mit irdischen Krankheiten zu tun. Wenn zum Beispiel eine Krankheit bei Vollmond ausgebrochen ist, kann ein Heilkundiger mit Recht zu der Überzeugung gelangen, daß die Krankheit mit dem Lauf Madas in Zusammenhang zu bringen ist.

Zur besseren Verständlichkeit haben wir in den Krankheitsbeschreibungen häufig zu irdischen Fachausdrücken gegriffen und die unten stehenden Beschreibungen lassen sich in dieser Form in keinem aventurischen Buch finden.

Bei einigen Krankheiten sind recht aufwendige Würfelprozeduren angegeben, mit denen der Krankheitsverlauf möglichst genau beschrieben und spieltechnisch aufbereitet werden soll. Wie genau Sie sich als Meister an die Vorgaben halten wollen, ist Ihre Entscheidung.

Im übrigen gehören Krankheiten zwar zum aventurischen Alltagsleben, aber ob ein Zorganpockenfall in Ihrer Runde wirklich die Spielfreude fördert, muß bezweifelt werden. Darum wollen wir hoffen, daß sich Ihre Helden noch möglichst lange bester Gesundheit erfreuen.

Darmfraisch oder Flinker Difar

Krankheitsverlauf: Darmfraisch, im Volksmund auch *Flinker Difar* genannt, zeigt sich durch leichtes Fieber, allgemeines Schwächeempfinden und Durchfall. Die Krankheit ist meist nach drei Tagen überstanden. **Schaden und Krankheitsfolgen:** Pro Tag W3 SP. KK für die Dauer der Krankheit um 2 Punkte verringert.

Ursachen der Erkrankung: "Wer bei Regen erntet, den kriegst der flinke Difar", sagt eine Bauerweisheit, in der viel Wahrheit steckt, denn dieses Leibgrimmen fällt mit den Regentropfen zu uns herab. Wer sich also zu lange im Regen aufhält, kann leicht den Darmfraisch bekommen. Wie bekannt, gehen im Herbst besonders viele epidemische Durchfallwellen über das Land.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 5% bei mehrstündigem Aufenthalt im Regen, 20% in der Nähe eines Kranken.

Gegenmittel: Dem Volk sind zahlreiche Hausmittel bekannt. Es sollten Tees aus *Fettem Wegerich* und *Schafgarbe* möglichst heiß getrunken und viel Ruhe gehalten werden, und man darf nur leichte Kost zu sich nehmen.

Stufe: 1

Ungeziefer

Krankheitsverlauf: Der Befall durch Läuse, Flöhe, Zecken und Wanzen ist keine eigentliche Krankheit, sondern einfach ein weit verbreitetes Übel, das an juckenden Pusteln und Quaddeln in vielerlei Formen zu erkennen ist. Der Befallene kratzt sich die Haut auf und schläft schlecht. Jedoch besteht - insbesondere bei Zecken (Holzböcke) - die Gefahr, daß die Ungeziefer schwere Krankheiten übertragen.

Schaden und Krankheitsfolgen: Die Kratzerei bei Flöhen, Läusen und Wanzen läßt sich nicht in SP ausdrücken, jedoch bewirkt das Verhalten des Opfers einen um ein oder zwei Punkte verminderten Charismawert. Solange die Ungeziefer keine Krankheit übertragen, hinterlassen sie keine bleibenden Schäden. Die bäuerliche Weisheit "Es beißen dich der Holzböck Vier - Gevatter Boron ruft nach dir", stimmt vermutlich nur bedingt.

Ursachen der Erkrankung: Ungeziefer entsteht aus fliegenden Samen und reift in Kot, Staub und in den Ritzen der Bodendielen zu kleinen Lebewesen heran. Da man den Schmutz niemals ganz aus der Welt schaffen kann, werden wir uns wohl niemals gänzlich von dieser Plage befreien können. Wer in Ställen, dreckigen Hotels, verfallenen Gebäuden oder an anderen ungeeigneten Plätzen übernachtet, den beißen Flöhe, Läuse und Wanzen - wer unter freiem Himmel nächtigt, an dem tut sich der Holzböck gütlich.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% an den oben genannten Orten. Wer einem befallenen Freund zu nahe rückt, wird auch leicht dessen kleine Gefährten kennenlernen (30%

wenn man vorsichtig ist, 100% wenn man den Schlafsack mit ihm teilt). Nur bei Zekken besteht diese Gefahr nicht.

Gegenmittel: Alle magischen Heilungsversuche, wie etwa das Abflämmen mit IGNI-FAXIUS, haben sich als zu aufwendig erwiesen. Am besten wird man Ungeziefer durch ein einfaches Bad los, diese Behandlung verspricht 80%igen Erfolg. Zecken bilden eine Ausnahme - sie müssen vorsichtig aus der Haut gedreht werden; dabei ist darauf zu achten, daß der Kopf nicht in der Wunde bleibt, ansonsten droht Wundfieber. Die Einnahme eines Gebräus aus *Sansaro* verändert den Schweißgeruch und hält etwa eine Woche lang Ungeziefer fern.

Stufe: Ungezieferbefall ist keine Krankheit.

Blutiger Rotz

Krankheitsverlauf: Drei Tage nach der Ansteckung schwellen die Mund- und Rachen Schleimhäute an und sondern im Verlauf der Krankheit ständig rötlichbraunen Schleim ab. Dieser reizt den Kranken zu heftigen Hustenanfällen. Leichtes Fieber ist eine Begleiterscheinung des Rotz. Bei Bettruhe verläuft die Krankheit unkompliziert und dauert etwa 6 Tage. Wenn der Kranke keine Ruhe hält, verlängert sich die Dauer um W6 Tage. Im Grunde genommen ist der Blutige Rotz harmlos, doch mit 25%iger Wahrscheinlichkeit ruft er als Folgeerkrankung die gefährliche *Blaue Keuche* hervor.

Schaden und Krankheitsfolgen: Pro Tag W3+1 SP. KK, GE und die Kampfwerte sinken um 2 Punkte - Hustenanfälle machen Kämpfen oder Kraftakte fast unmöglich.

Ursachen der Erkrankung: Die Ursachen des Blutigen Rotz sind weitgehend unbekannt, aber man geht davon aus, daß die giftigen Ausdünstungen des Tropenwaldes zu dieser Krankheit führen, denn in diesen Gebieten besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, daß man am Rotz erkrankt.

Da die Moha-Schamanen ihr Wissen über den Blutigen Rotz wie ein Heiligtum hüten, nimmt man an, daß sie auch für das Ausbrechen der Krankheit verantwortlich sind. Neuerdings wird behauptet, daß es bestimmte Lotosarten gibt, deren Staub die Krankheit auslöst.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% bei Aufenthalt im Regenwald, 30% in der Nähe eines Kranken.

Gegenmittel: Nur Moha-Schamanen kennen Gegenmittel, die den Rotz lindern, geben ihr Wissen aber nicht weiter.

Stufe: 3

Dumpfschädel

Krankheitsverlauf: Wer unter Dumpfschädel leidet, ist müde und ermattet, fühlt sich schwach und hat leichtes bis mittelschweres Fieber. Nicht umsonst heißt die Krankheit vielerorts auch "Schwerer Kopf": Gedächtnisleistungen strengen an und bereiten Kopfschmerzen, der Kranke hat oft das Bedürfnis, sich auszuruhen oder zu schlafen. Trief-

nase, Husten und Heiserkeit sind fast immer Begleiterscheinungen des Dumpfschädels. Manchmal leiden die Kranken auch unter Schwindel.

Bei strenger Bettruhe dauert die Krankheit W3+2 Tage, ansonsten W3+4 Tage. Unvernünftiges Verhalten (Märsche, Kämpfe etc.) verlängert die Krankheit um weitere 2 Tage, außerdem steigt dadurch die Gefahr an *Blauer Keuche* zu erkranken.

Schaden und Krankheitsfolgen: GE, AT und PA sind um 2 Punkte vermindert, die KK sogar um 5 Punkte. Pro Tag erleidet der Kranke 1W-1 SP. Die Einbußen auf Kampf- und Eigenschaftswerte regenerieren sich während der letzten Nacht der Erkrankung. Wenn nicht strenge Bettruhe eingehalten wird, besteht jeden Tag eine 5%ige Gefahr an *Blauer Keuche* zu erkranken. Unvernünftiges Verhalten steigert diese Gefahr sogar auf 20% pro Tag.

Ursachen der Erkrankung: "Wer zu viel lügt, dem wird der Schädel dumpf" oder "Wen die Schweine dreimal kriegen, muß sieben Tag mit Dumpfkopf liegen". Bissige Schweine sind zum Glück recht selten, umherschweifende Lügenmäuler dagegen häufig, und tatsächlich werden mit dieser Charakterschwäche behaftete Menschen leicht vom Dumpfschädel befallen und als Überträger dieser verbreiteten Krankheit angesehen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% bei Äußerung grober Unwahrheiten oder längerem Zusammensein mit einem Kranken.

Gegenmittel: Gegen den Dumpfschädel helfen allgemein bekannte Tees. Sie verkürzen in der Regel die Dauer der Erkrankung um zwei Tage, wenn strenge Bettruhe eingehalten wird.

Stufe: 4

Schlafkrankheit

Krankheitsverlauf: Die Schlafkrankheit zählt zu den seltsamsten Krankheiten in Aventurien. Kurz nach der Ansteckung fällt der Kranke in einen Tiefschlaf von unbestimmter Dauer. Atmung und Herzschlag werden so schwach, daß sie höchstens mit einer Sinnesschärfeprobe+20 wahrgenommen werden können, ansonsten ist der Zustand des Kranken nicht von dem eines Toten zu unterscheiden. (Schon häufig wurden unglückselige Opfer dieser Krankheit lebendig begraben!)

Schaden und Krankheitsfolgen: Im Grunde genommen ist die Schlafkrankheit nicht besonders gefährlich. Die Wahrscheinlichkeit, daß der Erkrankte erwacht, beträgt 10%. Es wird täglich einmal gewürfelt. Der Schlafende erleidet pro Tag 1W-2 SP, außerdem fällt seine Körperkraft täglich um einen Punkt.

Nach dem Aufwachen regeneriert sich die Körperkraft stündlich um einen Punkt, bis der Ursprungswert erreicht ist. Die Lebensenergie kann dagegen nur durch nächtliche Regeneration oder bekannte Heilmittel wie-

dergewonnen werden.

Ursachen der Erkrankung: Man bekommt die Schlafkrankheit, wenn man Druiden bei ihren Ritualen stört oder nachts eine Grabstätte besucht. Wer zu wenig schläft erkrankt sowieso daran, und Schlafwandler sind ebenfalls besonders gefährdet.

Außerdem wird die Krankheit durch den Biß von Fledermäusen, durch Ungeziefer oder die Berührung mit Untoten übertragen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei den oben beschriebenen Situationen

Gegenmittel: Wenn man dem Schlafenden das Öl einer Yagan-Nuß auf die Augenlider streicht, steigt seine Chance aufzuwachen auf 25% pro Tag.

Stufe: 4

Lutanas

Krankheitsverlauf: Die Krankheit bricht meist in der Nacht aus. Starke Beklemmung und Atemnot sind unverkennbare Kennzeichen der Lutanas. Der Erkrankte leidet unter Angstzuständen und fühlt sich wie gelähmt. Nach 2W Tagen verbessert sich sein Zustand deutlich, am folgenden Tage ist er von den Beklemmungsgefühlen vollständig befreit. Trotzdem erholen sich manche nie ganz von der Krankheit und bekommen ihr Leben lang in beengten Räumen (nach einer mißlungenen RA-Probe) Erstickungsanfälle.

Schaden und Krankheitsfolgen: Pro Tag 1W Schaden. Während der Krankheitsdauer sind die Werte für MU, KK, AT und PA halbiert, der RA-Wert ist verdoppelt. Es besteht grundsätzlich eine 10%ige Gefahr, daß die Krankheit nach der Genesung bleibende Schäden hinterläßt - in einem solchen Fall steigt der RA-Wert des Betroffenen permanent um 1W Punkte und in Zukunft befällt ihn bei jeder mißlungenen Raumangstprobe lähmende Furcht vor einem Erstickungstod.

Ursachen der Erkrankung: "In engen Höhlen und feuchten Grotten lauert die Lutanas". Das stimmt, denn die Krankheit wird durch den Biß von Ratten und Fledermäusen übertragen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: Schadenspunkte in Prozent bei Ratten- und Fledermausbissen, 30% wenn man von einem Erkrankten gebissen wird

Gegenmittel: Der Blütenstaub einer Lulanie sollte in etwas Wasser aufgelöst werden. Ein solcher Trunk halbiert die Schadenswirkung und verkürzt die Dauer der Krankheit um ein bis zwei Tage.

Stufe: 5

Wundfieber

Krankheitsverlauf: Wenn eine verunreinigte Wunde nicht ausreichend versorgt wird, kommt am Abend meist das Fieber:

Zunächst redet der Betroffene in wirren, unverständlichen Sätzen, schon kurze Zeit später bricht er zusammen und fällt in einen fiebrigen, unruhigen Halbschlaf. Er ist nicht

mehr in der Lage, sich aus eigener Kraft aufzurichten und kann nur noch mit einer Trage transportiert werden. Während der folgenden zwei Wochen verschlechtert sich sein Zustand von Tag zu Tag, immer wieder wird er vom Fieber geschüttelt.

Mit zunehmender Krankheitsdauer werden die Anfälle aber deutlich schwächer, und wenn der Erkrankte nicht durch den Verlust seiner Lebensenergie stirbt, beginnt am 14. Tag der langsame Gesundungsprozess. Eine bis zwei Wochen später befindet sich der Genesene normalerweise wieder im Vollbesitz seiner Kräfte.

Schaden und Krankheitsfolgen: Am ersten Tag erleidet der Fiebernde 2W Schadenspunkte, am zweiten Tag 2W-1 SP, am dritten Tag 2W-2 SP, usw. Außerdem verliert er pro Tag einen Punkt von seiner Körperkraft. Sobald die Körperkraft auf Null sinkt, hören die Fieberanfälle auf und der Erkrankte fällt in Tiefschlaf. Ab dem 14ten Tag gewinnt der Betroffene dann langsam seine Kräfte zurück: Pro Tag 1 Punkt zu seiner KK und 1W Punkte zu seiner LE.

Ursachen der Erkrankung: Das Wundfieber entsteht durch Verunreinigung von Wunden mit verrosteten Waffen oder durch Kratz- und Bißwunden von Wildtieren. Eine genaue Regelung, mit deren Hilfe festgestellt wird, wann das Wundfieber ausbricht, finden Sie im Basis-Spiel "Die Helden des Schwarzen Auges" auf Seite 79.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: Wundfieber ist nicht ansteckend, ansonsten siehe oben.

Besonderheiten: Elfen und Zwerge haben gegen Wundfieber eine höhere Widerstandskraft als Menschen.

Gegenmittel: Es gibt keine bekannten Heilmittel, die ein einmal ausgebrochenes Wundfieber stoppen können. Um der Krankheit vorzubeugen hilft am Besten eine sofortige und sachgemäße Versorgung von Wunden mit Kräutermischschlägen.

Stufe: 6

Brabaker Schweiß

Krankheitsverlauf: Einen Tag nach der Ansteckung bricht der Brabaker Schweiß, auch *Sumpffieber* genannt, für gewöhnlich aus. Manchmal dauert es aber auch eine halbe Woche. Der Fieberkranke leidet am ersten Tag unter Wahnvorstellungen - die meisten empfinden große Hallen als beengend und das erste Stockwerk eines Gebäudes als schwindelnde Höhe; kleine Unregelmäßigkeiten fallen dem Kranken sofort auf und jagen ihm panischen Schrecken ein. Nach einiger Zeit sinkt der Erkrankte dann in einen fünftägigen Fieberschlaf. Dabei windet er sich schweißgebadet unter den Qualen von Alpträumen. Am dritten Tag erreichen die Fieberträume ihren Höhepunkt. Wenn der Kranke aus dem Schlaf erwacht, ist er einen Tag lang ermattet und apathisch - danach beginnt seine Genesung. Viele vergessen die Traumerlebnisse während des

Fieberschlafs ihr Leben lang niemals.

Man bekommt das Sumpffieber nur einmal im Leben.

Schaden und Krankheitsfolgen: Während der Wahnvorstellungen sind die Werte für AG, HA, RA und TA verdreifacht. Im Fieberschlaf erleidet der Erkrankte am 1.Tag 1W SP, am 2.Tag 2W SP, am 3.Tag 4W SP, am 4.Tag 2W SP, am 5.Tag 1W SP. Außerdem halbieren sich alle seine guten Eigenschaftswerte, der Mutwert sinkt sogar auf Null. Einen Tag, nachdem der Betroffene aufgewacht ist, haben sich seine Eigenschaftswerte dann wieder normalisiert; Die Erlebnisse während des Fieberschlafs können ihn außerdem einen permanenten Mutpunkt kosten (Wahrscheinlichkeit: 30%).

Ursachen der Erkrankung: Nach den Erkenntnissen der Heilkunst droht der Brabaker Schweiß, wenn man barfuß durchs Moor geht, einem Irrlicht begegnet oder siebenmal von einem Moskito gestochen wird. Wer barfuß durchs Moor geht, kann tatsächlich leicht von den widerwärtigen Modderschnecken gestochen werden; die Gefährlichkeit der Moskitos ist ohnehin bekannt. Nur die Irrlichter scheinen zu Unrecht in Verdacht geraten zu sein.

Mohas scheinen gegen den Brabaker Schweiß von ihren Göttern geschützt zu werden.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei Bissen von Sumpfgeziefer, 5%, wenn man einen Kranken pflegt.

Gegenmittel: Der Kranke sollte frische oder getrocknete (und in Wasser eingeweichte) Donfstengel kauen. Diese Behandlung verkürzt die Dauer der Krankheit auf drei Tage und senkt das Fieber, so daß das Opfer nachher nicht apathisch und mutlos ist.

Stufe: 7

Paralyse oder Basilikenblick

Krankheitsverlauf: Die Paralyse ist eine tückische Krankheit. Etwa eine Woche nach der Ansteckung setzt bei dem Opfer ein versteinerungsähnlicher Lähmungsprozess ein, der während der 1W+3-tägigen Krankheitsdauer bis zur vollkommenen Bewegungslosigkeit führen kann. Außerdem bekommt der Betroffene im Verlauf der Krankheit einen starren, durchdringenden Blick (den Basilikenblick), weil die Lähmung auch die Augen befällt. Wenn das Opfer vollständig paralysiert ist, kann man den Blick des Gelähmten kaum ertragen; es besteht sogar die Gefahr, daß man selbst versteinert wird. Für den Betroffenen verläuft die Krankheit, die er bei vollem Bewußtsein erlebt, meist tödlich.

Schaden und Krankheitsfolgen: Täglich sinken KK und GE des Erkrankten um W6 Punkte.

Ein Blick in die Augen des Kranken kann zu einer W6-stündigen Versteinerung führen (in Aventurien ist aber die Angst verbreitet, man könne sich durch den Blick in einen Basiliken verwandeln): Jeder, der dem Opfer in die Augen schaut, muß den W20 rollen -

liegt der Wurf über der Summe aus KK und GE des Kranken, so kommt es zur Versteinigung.

Ursachen der Erkrankung: Die Paralyse wird durch die Berührung mit Untoten übertragen. Ebenso kann man sich die Krankheit in Gebieten zuziehen, die ein Basilisk ver-
sucht hat.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei Berührung durch Untote, 20 % pro Tag Aufenthalt in einer "Basiliskenzone".

Gegenmittel: Bei den ersten Anzeichen der Paralyse sollte schnellstens eine Dosis Donf verabreicht werden, denn wenn das unbehandelte Kraut vom Erkrankten früh genug eingenommen wird, kann das Fortschreiten der Lähmung gebremst werden, und eine baldige Genesung tritt ein. Wenn der Kranke erst einmal vollständig paralysiert ist, hilft natürlich auch Donf nicht mehr (wie soll man es dem Betroffenen denn auch verabreichen?! - dann kann man nur noch auf ein göttliches Wunder hoffen).

Stufe: 8

Schlachtfeldfieber oder Gilbe

Krankheitsverlauf: Der Kranke bekommt etwa drei Tage, nachdem er sich angesteckt hat, Fieber, das im Verlaufe einer Woche stärker wird. Zusätzlich tritt extremes Leibgrimmen auf. In manchen Fällen führt die Krankheit nach einer Woche zum Tode, sicheres Anzeichen für den bevorstehenden Tod ist eine gelbliche Verfärbung der Lippen. Meistens beginnt aber nach 7 Tagen ein Rückgang des Fiebers mit baldiger Genesung.

Schaden und Krankheitsfolgen: Die KK ist während der Krankheit um 5 Punkte vermindert, gleiches gilt für alle Kampfwerte. Der Kranke erleidet am 1.Tag 1W SP, am 2.Tag 1W+1 SP, am 3.Tag 1W+2 SP, usf. (Elfen erleiden täglich 1W Schaden mehr als Menschen). Am 7.Tag besteht eine 20%ige Wahrscheinlichkeit (Elfen 30%) für den Tod des Kranken.

Überlebt er den siebten Tag, so geht das Fieber zurück und die Lippen nehmen wieder eine normale Farbe an. Zwei Tage später haben sich seine Eigenschaftswerte regeneriert.

Ursachen der Erkrankung: Die Krankheit wird durch Ghule und Geier übertragen, entsteht darum häufig auf Schlachtfeldern, wo diese widerwärtigen Kreaturen reichlich Nahrung finden.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 5% bei Krankenpflege, 10 % bei Schaden durch Geier oder Kontakt mit Geierkot, 15 % bei Schaden durch Ghule

Besonderheiten: Bei Elfen verläuft die Krankheit besonders schwer.

Gegenmittel: Ein alkoholisches Gebräu aus Joruga und Gulmond sollte verabreicht werden - diese Behandlung senkt zwar nicht das Fieber, verhindert aber den tödlichen Verlauf der Gilbe.

Stufe: 8

Jahresfieber

Eine besonders häßliche Variante der Gilbe ist das Jahresfieber, das den Erkrankten hartnäckig verfolgt.

5% aller Gilbe-Kranken werden vom Jahresfieber befallen. Diese Unglücklichen haben in den folgenden Jahren immer wieder (Wahrscheinlichkeit pro Vierteljahr: 10%) unter Fieberschüben zu leiden, die sie jeweils W6 permanente LP kosten.

Gegenmittel: Ein Gebräu aus Sansaro, Quin-ja und Donf wirkt ein halbes Jahr lang vorbeugend gegen das Fieber.

Stufe: 12

Rascher Wahn

Krankheitsverlauf: Der Rasche Wahn bricht drei bis vier Tage nach der Ansteckung aus. Zunächst führt der Kranke hastige und hektische Bewegungen aus, danach wird er gewalttätig und greift beinahe alles an, was sich ihm nähert, sogar seine eigenen Gefährten. Nach einem Zustand vollständiger Raserei fällt er dann am zweiten Tag in ein sechstägiges Koma, unterbrochen durch kurze Tobsuchtsphasen. Die Genesung beginnt am achten Tag, aber es dauert meist eine Woche, bis der Betroffene wieder ganz bei Sinnen ist.

Schaden und Krankheitsfolgen: Die Klugheit des Erkrankten fällt während des ersten Tages auf den halben Wert. Am ersten Tag erleidet er außerdem 1W Schadenspunkte, an den folgenden sechs Tagen sogar je 2W Schadenspunkte. Nachdem der Kranke aus dem Koma erwacht, steigt seine Klugheit pro Tag um einen Punkt, bis sie wieder den ursprünglichen Wert erreicht hat. Außerdem gewinnt er durch nächtliche Regeneration langsam seine Kräfte zurück.

Ursachen der Erkrankung: Wer an einer Tempelwand oder in einem heiligen Hain sein Wasser abschlägt oder wer Hesinde und ihre göttlichen Kinder schmäh, erkrankt am Raschen Wahn. Heimgesucht wird auch derjenige, der einen Gottgestraften pflegt.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 20% bei oben genannten Freveln, 10 % bei Kontakt mit Kranken.

Gegenmittel: Dem Kranken sollte während einer Wachphase, möglichst aber zu Beginn der Krankheit der in Alkohol aufgelöste Blütenstaub einer Lulanie eingebläst werden. Fürbitte durch Geweihte ist unbedingt anzuraten. Warnung: Häufig wehren sich die Erkrankten gegen die Behandlung!

Stufe: 9

Blaue Keuche

Krankheitsverlauf: Die Blaue Keuche ist eine Folgeerkrankung, die meist als drastische Verschlimmerung des Dampfschädels oder des Blutigen Rotzes auftritt. Der Kranke empfindet starke Schmerzen im Brustkorb, bekommt mittelschweres Fieber und findet nur zu unruhigem Schlaf, sein Gesicht läuft leicht blau an und die Zunge bekommt eine dunkelblaue Farbe. Die At-

mung wird flach und kurz, aber immer wieder durch Husten und Keuchanfälle mit blau-violettem Auswurf unterbrochen.

Absolute Bettruhe ist einzuhalten! Häufig zieht sich die Keuche über Wochen hin, oft verläuft sie tödlich. Der Tod kündigt sich durch Absinken des Fiebers an, kurzfristig fühlt sich der Kranke wohler, doch etwa eine Stunde später kommt es zu starken Schweißausbrüchen, gefolgt vom plötzlichen Tode.

Eine baldige Genesung ist hingegen zu erwarten, wenn das Fieber ansteigt und der Betroffene in einen ruhigen Schlaf fällt.

Schaden und Krankheitsfolgen: KK, GE und alle Kampfwerte sind während der Krankheit halbiert. Pro Tag erleidet das Opfer 1W+2 SP. Ab dem dritten Tag wird täglich für die Entwicklung der Krankheit gewürfelt: Mit jeweils 25%iger Wahrscheinlichkeit wird der Zustand des Kranken besser (ab da täglich minus 2 SP). Wer die Blaue Keuche überlebt hat, büßt für immer einen Punkt seiner KK und für je drei Krankheitstage einen permanente LP ein.

Ursachen der Erkrankung: Daß die Blaue Keuche bekommen kann, wer an Triefnase oder Dampfschädel erkrankt ist, das weiß man wohl, ebenso daß man sich mit jenen Krankheiten im Leib tunlichst nicht anstrengen sollte. Ansonsten wird aber viel Unfug über die Keuche verbreitet: daß sie von schlechter Luft herrühre und man die Kranken bei offenem Fenster pflegen sollte, oder daß sie durch übermäßigen Genuß von Pfeifenkraut ausbreche.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 5% bei Krankenpflege, 10% als Folge von Dampfschädel oder Blutigem Rotz.

Gegenmittel: Gegen die Keuche gibt es keine bekannten Heilmittel, lediglich Mittel, die allgemein die Ausdauer und Widerstandskraft erhöhen (z.B. Sansaro und Olginwurz), haben eine vorbeugende Wirkung.

Stufe: 9

Zorgan-Pocken

Krankheitsverlauf: Erst ein bis zwei Wochen nach der Ansteckung bricht die Krankheit aus. Zunächst zeigen sich nur blasse, erbsengroße Pocken auf Körper und Gesicht des Betroffenen. Zwei Tage später färben sich die Pocken rot; dem Kranken wird unwohl, er muß sich übergeben und Fieber setzt ein. Schon am folgenden Tage kann er sich kaum noch auf den Beinen halten. Die Pocken schwellen während der nächsten Zeit an (jucken aber überhaupt nicht). In ihnen sammelt sich zunächst eine wäßrige, dann eitrige Flüssigkeit. Am dreizehnten Krankheitstag brechen sie auf. Dabei wird der Erkrankte fast immer von dermaßen heftigem Fieber geschüttelt, daß er daran stirbt. Wer den Fieberschub aber überlebt, ist endgültig genesen. Die Pocken hinterlassen nach dem Aufbrechen auffällige Narben, die den Betroffenen sein Leben lang zeichnen.

Schaden und Krankheitsfolgen: Am ersten und zweiten Tag tritt noch keine Schadenswirkung auf, vom dritten bis zum zwölften Tag erleidet der Kranke täglich 1W+3 Schadenspunkte, am 13.Tag folgt ein Fieberschub von W20+10 Schadenspunkten. Wer die Krankheit überlebt, kann sie kein zweites Mal bekommen.

Die Narben, die die Zorgan-Pocken hinterlassen, senken das Charisma permanent um 2 Punkte, der Mutwert steigt dagegen für immer um einen Punkt.

Ursachen der Erkrankung: Die Zorgan-Pocken sind ein Werk des Namenlosen: Er schickt sie einem Opfer, das er willkürlich bestimmt. Danach breitet sich die Seuche von allein aus.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 1% als Strafe durch den Namenlosen, 25% wenn man nur kurze Zeit mit einem Kranken in Kontakt kommt, 50% bei längerem Kontakt, wie etwa der Pflege eines Kranken, oder Aufenthalt in einem Epidemiegebiet.

Besonderheiten: Es gibt es in vielen Städten Gesetze, die vorschreiben, daß ein an Zorgan-Pocken Erkrankter sofort aus der Stadt zu verbannen ist. Solche Gesetze haben aber die Verbreitung der Seuche nie verhindern können.

Gegenmittel: Xordai ist das einzige Kraut, das gegen die Zorgan-Pocken gewachsen ist. Zwar wird die normale Schadenswirkung durch das Bestreichen der Pocken mit einer alkoholischen Xordai-Tinktur nicht ganz aufgehoben, sondern nur langsam gesenkt (mit Einsetzen der Behandlung 1W SP am Tag), aber dafür verhindert diese Behandlung oft das Aufbrechen der Pocken und den damit verbundenen Fieberschub. Die Pocken heilen ab und hinterlassen keine Narben.

Stufe: 10

Tollwut oder Schwarze Wut

Krankheitsverlauf: Erst W20x10 Tage nachdem man sich die Krankheit durch den Biß eines Tieres zugezogen hat treten die Erscheinungen der Tollwut auf: Zunächst leiden die Opfer unter Schluckbeschwerden und fühlen sich außerstande, irgend etwas zu sich zu nehmen, ab dem folgenden Tage werden sie von gräßlichen Krämpfen mit Erstickungsnot geplagt, ab dem dritten Tag tritt zusätzlich Fieber auf. Der Kranke leidet unter Wahnvorstellungen und Sinnestörung, häufig kommt es zu Anfällen von Raserei, die aber mit zunehmender Krankheitsdauer seltener und schwächer werden, bis das Opfer schließlich kraftlos zusammenbricht. In diesem Stadium nimmt der Betroffene seine Umwelt kaum noch wahr. Am Ende der Wut, die sich meist über 1W+6 Tage hinzieht, steht fast immer der Tod.

Die *Schwarze Wut* ist eine schreckliche Spielart der Tollwut, bei der sich auf dem Körper des Kranken schwärzliche Schuppen bilden.

Schaden und Krankheitsfolgen: Am 1.Tag erleidet der Kranke 1W SP, am 2.Tag 1W+2 SP, am 3.Tag 2W+4 SP, ab dem 4.Tag 3W+6 SP. Täglich sinkt die Sinnesschärfe des Opfers um 4 Punkte. Außerdem sinkt die KK am 2.Tag um 1 Punkt, am 3.Tag um weitere 2 Punkte, am 4.Tag um weitere 3 Punkte usw., bis ein KK-Wert von Null erreicht wird und die blindwütigen Anfälle ein Ende nehmen. Spätestens ab dem siebten Tag kann jederzeit der Tod eintreten. Der Krankheitsverlauf der *Schwarzen Wut* ist ähnlich. Bei Ausbruch der Krankheit verdoppelt sich jedoch kurzfristig die KK des Opfers, so daß es kaum zu bändigen ist. Überlebende brauchen eine Woche Bettruhe, um sich wieder zu erholen. Im Anschluß daran sind sie gegen weitere Wuterkrankungen gefeit. Sie verlieren einen permanenten Punkt von ihrer Körperkraft und büßen W6 Punkte ihres Sinnesschärfetals ein.

Ursachen der Erkrankung: Die Krankheit wird durch den Biß von tollwütigen Wildtieren, Fledermäusen oder Ratten, aber auch durch den Biß erkrankter Haustiere auf den Menschen übertragen. Die *Schwarze Wut* wird durch Kontakt mit Tollwutkranken ausgelöst.

Besonderheiten: Elfen erkranken nie an Tollwut.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 80% wenn man von einem tollwütigen Tier gebissen wird; *Schwarze Wut*: 10% bei Kontakt mit einem an der Tollwut Erkrankten

Gegenmittel: Die Einnahme eines öligen Tranks, den man aus der Jorugawurzel gewinnen kann, wirkt drei Monate lang vorbeugend gegen die Wut. Auch nach einem Biß kann das Gebräu noch helfen, jedoch sinkt die Erfolgswahrscheinlichkeit jeden zweiten Tag um 5% bis auf eine minimale Wahrscheinlichkeit von 10% ab. Sobald die Krankheit einmal ausgebrochen ist, hilft auch der Joruga-Trank nicht mehr.

Stufe: 10

Lykanthropie

Krankheitsverlauf: Direkt nach dem Biß durch ein Werwesen treten die ersten Krankheitserscheinungen auf. Die Bißwunde schmerzt fürchterlich und bricht auch dann wieder auf, wenn sie durch Magic oder einen Heiltrank geschlossen wurde. Im Verlaufe einer Woche lassen die Schmerzen nach und die Wunde verheilt.

In der nächsten Vollmondnacht werden dann die eigentlichen Folgen der Lykanthropie offenbar: Der Erkrankte verwandelt sich zum ersten Mal in einen reißenden Werwolf und nimmt von da ab in jeder Vollmondnacht für 7, in den folgenden Nächten für 6,5,4,usf. Stunden seine Wergestalt an. Jedesmal verwandelt er sich unter großen Schmerzen in seine menschliche Gestalt zurück - an die Ereignisse während seiner Werwolfszeit kann er sich nur dumpf erinnern.

Menschen, die schon lange unter Lykanthropie leiden, bekommen mit zunehmender Krankheitsdauer ein immer wölfischeres Aussehen.

Schaden und Krankheitsfolgen: Durch die Bißwunde erleidet das Opfer am ersten Tag 1W+2 SP, am zweiten Tag 1W+1 SP, usw., bis die Wunde schließlich endgültig verheilt ist.

Die Anstrengungen bei der Rückverwandlung vom Werwolf in die ursprüngliche menschliche Gestalt kostet den Kranken jedesmal 3W6 SP.

Ursachen der Erkrankung: Man munkelt, die Lykanthropie sei aus schwarzmagischen Experimenten mit Menschen und Tieren hervorgegangen, tatsächlich wird sie ausschließlich durch den Biß eines Werwesens (meist eines Wolfes, aber auch andere Werkraturen sind bekannt) übertragen.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 80% bei Bissen durch Werwesen

Gegenmittel: Die Krankheit kann praktisch nur mit Rotem Drachenschlund oder durch göttliches Eingreifen behandelt werden - es sind keine weiteren Gegenmittel bekannt.

Stufe: 20

Dämonenfäule oder Duglumspest

Krankheitsverlauf: Die Dämonenfäule ist eine rätselhafte und grausame Krankheit; sie ist unheilbar und die tödlichste von allen. Eine Woche nach der Übertragung durch einen Dämonen bricht sie aus und ist streng in 7 einwöchige Stadien unterteilt (Was die Vorliebe der Dämonen für eine besondere Art der Harmonie beweist).

Im ersten Stadium wird dem Opfer übel, es muß sich übergeben und bekommt eine ungemein blasse Gesichtsfarbe. Im anschließenden zweiten Stadium bilden sich überall auf dem Körper des Kranken grüngraue bis braune Beulen, die dergestalt gräßlich aussehen, daß man sie mit Worten nicht beschreiben kann. Die Beulen jucken fürchterlich, doch schon eine kurze Berührung reicht aus, um einen stechenden Schmerz im ganzen Körper auszulösen. Das Opfer leidet zudem unter Schüttelfrost und Selbstekel.

Im dritten Stadium brechen die Beulen eitrig auf, der Kranke wird von Krämpfen geplagt und leidet unter Erstickungsnot und Todesangst. Zum Abschluß dieser Krankheitsphase fällt das Opfer in Tiefschlaf. In diesem, dem vierten Stadium heilen die Beulen vollkommen ab. Wenn der Kranke aufwacht, fühlt er sich gestärkt und scheint von der Krankheit vollkommen genesen.

Dieser Zustand stellt das fünfte Stadium der Duglumspest dar: Das Opfer ist guter Dinge, fühlt sich besonders lebenslustig und stets wohl in seiner Haut. Nach einer Woche fällt der Betroffene dann plötzlich, scheinbar aus heiterem Himmel, in Ohnmacht. Diese Ohnmacht leitet das sechste Stadium des Verfalls ein: Die Haut des Opfers schält sich und gibt die neue äußere Hülle des Kranken frei - eine grüngraue bis schwarz-

braune, schuppige "Haut", die über und über mit Flecken der verschiedensten, ekel-erregenden Farben bedeckt ist.

Während diese Hülle freigelegt wird, erhält der Kranke Einblick in die Sphäre der Dämonen, was ihm wahrhaftig den Verstand raubt.

Wenn er wieder erwacht, ist er zunächst apathisch, fällt aber schnell in Zustände der Raserei, in denen er auf alles losgeht, was sich bewegt. Das *siebte Stadium* der Duglumspest ist erreicht. Von Selbstekel und Todessehnsucht getrieben, geben sich die Kranken meist selbst den Tod. Ansonsten

zefällt ihr Körper nach Ablauf dieser letzten, siebten Woche, und zurück bleibt nur ein Häufchen stinkender Asche. Schwarzmagier behaupten, daß nach dem Tod ein Dämon aus dem Körper des Opfers ausschlüpft - oder mit anderen Worten: sie glauben, auf diese Weise vermehren sich die Dämonen.

Ursachen der Erkrankung: Die Krankheit wird ausschließlich von gehörnten Dämonen übertragen. Es kommt vor, daß Dämonen ihre Beschwörer bei mißlungener Beherrschungsprobe mit der Dämonenfäule bedenken (besonders Duglum und Taluc

haben eine Vorliebe dafür). Aber auch die bloße Nähe eines Dämons kann ausreichen, um sich die Krankheit einzufangen, selbst dann, wenn der Dämon gänzlich unter der Beherrschung seines Beschwörers steht.

Erkrankungswahrscheinlichkeit: 10% bei gelungener Beherrschungsprobe, 50% bei mißlungener Probe

Gegenmittel: Einziges bekanntes Heilmittel ist es, einen Dämon zu finden, der bereit ist, die Krankheit zu heilen (und das ist eine Beschäftigung, der Dämonen gar nicht gerne nachgehen).

Stufe: 25

II. Kräutersuche

Wie Sie im folgenden Kapitel sehen werden, haben wir im Kampf gegen die Krankheiten mächtige Verbündete, Aventuriens Kräuter und Gewächse. Da liegt der Gedanke nicht fern, sich ein wenig umzusehen und Peraines Gaben zu ernten, damit sie dem Menschen nützlich werden können. Wofür schließlich hat der fleißige Held Stunden, ja Tage oder gar Monate seines Lebens über den Pflanzenkundebüchern der Bibliotheken Aventuriens gesessen? Da kommt dann schon einmal während der Rast die vielsagende Bemerkung: "Ich schaue mich mal so ein bißchen in der Gegend um, ich meine nämlich gerade, hier gäbe es doch..."

Tja - gibt es hier Gulmond oder nicht?! Und wenn, werden die Helden es überhaupt entdecken, geschweige denn erkennen können? Um diese Fragen zu beantworten, benötigen Sie als Meister die spieltechnischen Daten eines Krautes:

Wenn die Helden nach einem besonderen Kraut fragen, suchen Sie die Pflanze in der folgenden Liste und schauen zunächst einmal unter *Verbreitung* nach, ob diese Pflanze überhaupt in dem Gebiet wächst, in dem sich die Gruppe gerade befindet (Wenn nicht, grinsen Sie innerlich genüsslich und lassen die Helden trotzdem vergeblich suchen). Sie werden unter dem Punkt *Verbreitung* stets solche Angaben finden, die sich auf übergeordnete Regionen beziehen. Nun wächst eine Pflanze, welche auf Maraskan verbreitet ist, längst nicht überall auf Maraskan, und sie muß auch nicht sehr häufig dort vorkommen - die Angabe bedeutet nur, daß sie dort wachsen *kann*. Ist andererseits als Verbreitungsraum der Pflanze ein bestimmtes Gebiet nicht angegeben, so wird man das Gewächs dort auf gar keinen Fall finden.

Konkreter sind die Angaben, die Sie unter dem Punkt *Vorkommen* finden. Dort sind bestimmte lokale Geländetypen innerhalb des Verbreitungsraumes angegeben (z.B. Flußlauf, Waldrand), sowie zu jedem der Typen eine Zahl zwischen 1 und 20. Diese Zahl gibt an, wie häufig das entsprechende

Kraut in dem Geländetyp vorkommt. Bei der Kräutersuche können Sie nun wie folgt verfahren: Nachdem Sie festgestellt haben, daß das Gewächs sowohl in der Region verbreitet ist als auch in dem Geländetyp vorkommen kann, würfeln Sie mit einem W20. Wenn Sie dabei kleiner oder gleich der angegebenen Zahl werfen, so gibt es das Kraut tatsächlich dort, wo die Helden suchen. In diesem Fall würfeln Sie sofort noch ein zweites Mal, und wenn Sie erneut kleiner oder gleich der angegebenen Zahl werfen, so kommt das Kraut sogar in größeren Mengen vor (nämlich W6 Portionen). Alle diese Angaben beziehen sich auf ein Gebiet, das man bequem in einer Stunde recht gründlich durchstreifen kann. Suchen mehrere Helden das gleiche Gebiet ab, so müssen Sie die Würfelprozedur nur einmal durchführen. Teilen sich die Helden auf, dann müssen Sie für jede Gruppe getrennt Buch führen und die Prozedur für jedes einzelne Gebiet separat durchführen - in einem solchen Fall empfiehlt es sich, einen kleinen Plan mit den Daten anzulegen.

Den Helden verraten Sie natürlich nicht, ob es die Pflanze dort gibt, wo sie gerade suchen, denn wenn dem so ist, muß das Kraut erst einmal gefunden und erkannt werden. Dazu darf jeder an der Suche beteiligte Held eine Pflanzenkundeprobe ablegen, die nach den Angaben unter dem Punkt "Probe" modifiziert wird. Sicherlich werden die Abenteurer einsehen, wie günstig es sein kann, gemeinsam zu suchen, wenn einer von ihnen von einem Säbelzahn tiger überrascht wird, während seine Freunde in alle Winde verstreut nach Belmart suchen. Es kann dann schon eine ganze Weile dauern, bis man dem bedrängten Freund endlich zur Hilfe kommen kann.

Wenn die Helden längere Zeit ununterbrochen suchen, verlieren Sie mit Sicherheit langsam die Lust, überdies treten Ermüdungserscheinungen auf, und irgendwann übersieht auch der beste Pflanzenkundler die einfachsten Gewächse. Deshalb werden die Pflanzenkundeproben von Stunde zu

Stunde um drei Punkte schwerer, natürlich zusätzlich zu allen anderen Aufschlägen und unabhängig davon, ob die Helden stundenlang dasselbe Gebiet absuchen oder sich fortbewegen. Verläßt die Gruppe das Gebiet und sucht woanders, so müssen Sie natürlich mit der oben angegebenen Würfelprozedur für das neue Suchgebiet feststellen, ob das Gewächs dort zu finden ist.

Es bleibt zu bemerken, daß es unsinnig und unmöglich ist, alle Faktoren durch Würfelproben und Modifikationen zu berücksichtigen. So wird bei der Regelung stillschweigend davon ausgegangen, daß die Suche zu einem vernünftigen Zeitpunkt stattfindet, nämlich dann, wenn man die Kräuter auch ernten kann.

Der kleine Kräutergarten

Immer wieder hört man von den erstaunlichen Kräutergärten einer Magierakademie, eines Druiden oder eines Peraine-Tempels. Nun möchte so mancher Held auch einen Kräutergarten sein eigen nennen. Wenn ein Spieler solche Wünsche äußert, raten Sie ihm zu! Es ist erfahrungsgemäß viel einfacher, eine kleine Heldengruppe durch ein Abenteuer zu führen als eine große Schar. Und den Gartenfreund unter den Helden werden Sie als Meister in Zukunft nicht mehr betreuen müssen. Dieser hat bei Peraine andere Sorgen: Empfindliche Kräuter müssen über weite Wege zum Garten geschafft werden. Fast ein jedes benötigt eine eigene Art der Bodenbeschaffenheit, für eines muß ein schattiger, für das andere ein sonniger Standplatz gefunden werden. Raupen und andere Schädlinge wollen beobachtet und mühselig von den Blättchen gelesen werden und so fort.

Tja - so ein Kräutergarten ist ein Abenteuer eigener Art, das einen Helden ganz und gar ausfüllen kann. Mögen sich andere Leute um Orks, Riesen und Lindwürmer kümmern. Der erste selbstgezoogene Ableger des Greifenfurter Hopfens beschert ein stilles Glück, gegen das jeder Drachenhort verblaßt...

III. Die Pflanzenwelt Aventuriens

Eine kleine Heil- und Giftkräuterkunde

"Wohl hat Peraine getan, als sie nebst den Tieren und Menschen auch die Kräutlein und Bäume, die Gräser und Körner unter ihren Schutz nahm. Wohl über zehntausend verschiedene Arten mögen es sein, die dem Menschen dienen oder ihm widrig entgegenstehen. Eine hoch-edle Aufgabe ist es, all unser Wissen zusammenzutragen, um es zukünftigen Generationen zu erhalten."
Aus dem Vorwort des *"Herbarium Kuslikum"*, einer Kräuter-Enzyklopädie des Hesinde-Tempels zu Kuslik, 1005 BF.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen eine Auswahl aventurischer Pflanzen vor, die sich entweder durch ihr Aussehen, ihre Wirkung oder sonstige Besonderheiten vom Gros der gewöhnlichen Pflanzen unterscheiden. Ein Schwergewicht liegt dabei natürlich auf den Heilpflanzen, die im Spiel die größte Rolle spielen werden.

Wir haben auf die Beschreibung solcher Pflanzen wie *Vergiftmeinnicht* und *Würgerich*, *Lauernder Stäubling* und *Kleptomalie* verzichtet, da diese Gewächse nur durch Zauberkraft entstehen und am Leben erhalten werden. In der 'Freien Wildbahn' wird man ihnen daher nicht begegnen können. Ebenfalls weggelassen haben wir die Beschreibung aventurischer Bäume, Gemüsesorten und Nutzpflanzenarten, auch wenn diese ohne Zweifel ein Kapitel wert gewesen wäre.

Über Heil-, Gift- und Küchenkräuter sowie über besondere und gewöhnliche Pflanzen gibt es in Aventurien einige dicke Wälzer. Wenn sich die Helden dafür interessieren, können Sie ihnen ruhig einmal einen alttümlichen Text über ein bestimmtes Gewächs zuspähen oder sie eine Weile in diesen Seiten schmökern lassen.

Bekannt ist auch ein Lehrgedicht, das vor allem in Peraine-Tempeln und von reisenden Heilern verbreitet wird. Es stellt viele wichtige Heilkräuter Aventuriens vor:

*Dies sind die Kräuter uns'rer Welt
Solang Peraines Hand bestellt*

*Mit Atanax heb Fieber auf
Frisch' Belmart stets im Norden Kauf
Chonchinis kann Verbrennung lindern
Und Donf die Lähmungsdauer mindern*

*Der Egelschreck schmeckt Egeln nicht
Finage manche Flüche bricht
Der Gulmond fördert Kraft zutage
Und Hiradwurz bannt Schlangenplage*

*Mit Ilmenblatt sich Sinne klär'n
Joruga hält die Tollwut fern*

*Kajubo nehme im Gewässer
Und Lulanie heilt Wahnsinn besser*

*Der Menchal hilft bei jedem Gift
Wo Nothilf nur Tulmadron trifft
Die Olginwurz stärkt Körpers Trutz
Und Pest' gen Pilz im Dunkeln nutz*

*Mit Quinja gib dir Bärenkraft
Der Rote Pfeil dir Heil verschafft
Sansaro kann bei Wanzen helfen
Und Thonnys stärkt den Geist der Elfen*

*Der Ulmenwürger dich entspannt
Wo Vierblatt manchen Schaden bannt
Das Wirselskraut hilft überall
Und Xordai nimm im Pockenfall*

*Mit Yagan bleibst Du lange stark
Und Zwölfblatt baut das Knochenmark
Mit rechtem Kraut zur rechten Zeit
Bist gegen Übel du gefeit*

Die Kräuter im Spiel

Von wenigen Ausnahmen abgesehen sind die aventurischen Kräuter keine Wundermittel - die Herstellung solcher Zauberkraft bleibt den Alchimisten und Zaubern überlassen. Man sollte daher von den Kräutern auch keine Wunder erwarten. Sie sind vor allem dann dienlich, wenn man bereits über einen guten Talentwert in Heilkunde verfügt. Wenn die zweite Heilkunde-Probe gelingt, beginnt das Kraut zu wirken, egal ob ein Überschuss an Talentpunkten dem Erkrankten oder Verwundeten bereits Lebenspunkte gebracht hat oder nicht.

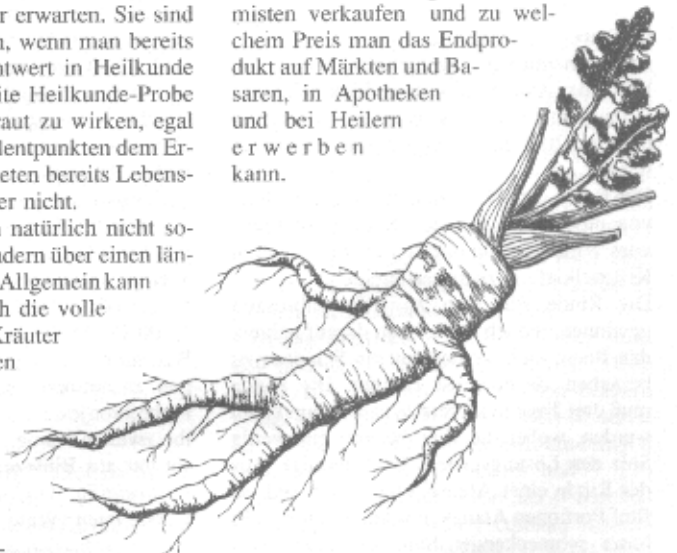
Die Heilkräuter wirken natürlich nicht sofort und schlagartig, sondern über einen längeren Zeitraum verteilt. Allgemein kann gesagt werden, daß sich die volle Wirkung der meisten Kräuter erst nach einigen Stunden

Schlaf einstellt. Andere Kräuter sind jedoch dazu geeignet, spontan Kraftreserven des Körpers freizusetzen. Diese Kräuter wirken dann sofort. Die genaue Wirkung der einzelnen Kräuter entnehmen Sie bitte der entsprechenden Beschreibung. Ebenfalls betont werden muß, daß frische Kräuter verderbliche Güter darstellen, die nach einer gewissen Zeit ihre Wirkung verlieren und schließlich verderben. Diese Zeitspanne läßt sich natürlich vergrößern, wenn man aus ihnen einen Trank oder eine Salbe macht, sie trocknet oder einlegt.

Im Spiel bedeutet dies auch, daß die Helden,

die Kräuter besitzen, ein klein wenig Buch führen müssen. Es kommt nicht unbedingt auf den genauen Tag an, aber es sollte sich bei den Spielen im Bewußtsein festsetzen, daß auch ihre anderthalb Zentner Wirselskraut irgendwann den Weg alles Irdischen gehen.

Die Beschreibung der einzelnen Pflanzen gliedert sich wie folgt: Der Text beginnt mit einer kurzen Beschreibung des Aussehens der Pflanze, ihrer Besonderheiten, der Zubereitungsart und der Haltbarkeit. Bei Heilkräutern folgt dann ein Abschnitt, in dem die spieltechnische Auswirkung näher beschrieben wird. Die Abschnitte *Verbreitung* und *Vorkommen* legen fest, in welchen aventurischen Regionen die Pflanze mit welcher Häufigkeit vorkommt. Mit dem Zuschlag auf die Pflanzenkunde-Probe wird schließlich festgestellt, ob ein Held das Kraut überhaupt kennt, erkennt und über dessen Wirkung informiert ist. Eine genauere Erläuterung der Werte *Verbreitung*, *Vorkommen* und *Probe* finden Sie im Abschnitt über die Kräutersuche im Anschluß an die Vorstellung der einzelnen Pflanzen. Die Zahlen in der Zeile *Preis* geben an, zu welchem Preis man eine Portion des Rohstoffs an einen Kräuterkundigen oder Alchimisten verkaufen und zu welchem Preis man das Endprodukt auf Märkten und Basaren, in Apotheken und bei Heilern erwerben kann.



Alraune

Die Alraune oder Mandragora ist eine kleine unscheinbare Pflanze, deren Blätter am Rande gezackt und sehr schmal sind. Doch nicht die tiefgrünen Blätter sind der interessante Teil der Pflanze, sondern die bleiche Wurzel, deren Form oft an die eines Menschen erinnert. Wegen dieser Ähnlichkeit werden der Alraune viele Zauberkraftigkeiten, ja sogar eine eigene Seele zugesprochen.

Hesindigo

Die von den Ureinwohnern der Waldinseln *Guraan* genannte Pflanze, die den hochwertigen blauen Farbstoff *Hesindigo* liefert, ist ein Strauch mit dukatengroßen, blauen, fleischigen Blüten. Wenn diese ausgepreßt und mit verschiedenen alchimistischen Stoffen behandelt werden, entsteht ein tiefblauer Pflanzensaft, der in dunklen Gefäßen mehr als drei Jahre haltbar ist. Hesindigo-Farbe bleicht auch unter stärkster Sonnenbestrahlung kaum aus.

Verbreitung: Insel Altoum, Waldinseln

Vorkommen: Regenwald (5), Küstensümpfe (3)

Probe: +7

Preis: 1H / 5S pro Unze

Hiradwurz

Der oberirdische Teil von Hiradwurz ist ein unscheinbares, hellgrünes Kraut, die etwa anderthalb Spann lange, möhrenähnliche, weiße Wurzel ist jedoch als Gegenmittel gegen Schlangengift bekannt. Sie kann entweder roh verzehrt werden oder als alkoholischer Auszug, der sich etwa ein Jahr lang hält.

Wirkung: Hebt die Giftwirkung aller Schlangengifte auf und bringt bis zu 15 LP, die durch Schlangengift verloren gingen, wieder zurück.

Verbreitung: Nordrand der Khom, Aranien, Mhanadistan

Vorkommen: Steppe (3)

Probe: +12

Preis: 8S / 12D

Höllenkraut

Das Höllenkraut ist eine Schlingpflanze mit gelben, kleinen Blüten, das sich nur in warmem Klima findet. Wenn die inneren Fäden der Ranke zerkaut werden, bildet sich im Speichel das leichte Gift Wurara, das dann eingekocht und auf Pfeilspitzen geschmiert wird. Die Mohas scheinen gegen dieses Gift vollständig immun zu sein.

Verbreitung: Südaventurien südlich von Mengbilla

Verbreitung: Regenwald (6), Wald (4), Waldrand (1)

Probe: +10

Preis: 10S / 15D

Horusche

Die Horusche ist ein südaventurisches Rankengewächs, das sich vor allem an den großen Mammutbäumen findet. In den dickfleischigen Schoten ihrer Früchte stecken jeweils ein bis zwei haselnußgroße Kerne, deren Verzehr sehr kräftigend wirkt. Leider enthält die Frucht auch ein Gift, das in höheren Dosierungen äußerst schädlich ist. Die Horuschenkerne können während des ganzen Jahres gesammelt werden, ihre Lagerfähigkeit ist jedoch begrenzt: In der Schote halten sie sich zwei Wochen, ansonsten höchstens fünf Tage.

Wirkung: Pro Kern gewinnt der Anwender

für 20 Stunden einen KK-Punkt hinzu. Werden während der Wirkungsdauer des ersten Kernes weitere gegessen, so verursacht jeder Kern 1W+4 SP. Der KK-Zuschlag gilt jedoch trotzdem.

Verbreitung: Südmaraskan, Jilaskan

Vorkommen: Feuchte Waldgebiete (2)

Probe: +18

Preis: 1S / 5D (jeweils pro Kern)

Ilmenblatt

Ilmenblatt ist eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit hellgrünen, siebenfingrigen, leicht gezahnten Blättern, die in Südaventurien zweimal im Jahr blüht. Die Blüten und Blattspitzen werden verwendet, um ein leichtes, die Stimmung hebendes Rauschmittel herzustellen. Das getrocknete Kraut oder das gewonnene Harz sind praktisch unbegrenzt haltbar und werden entweder zusammen mit Pfeifenkraut geraucht oder auf heißen Steinen oder in Pfannen erhitzt. Viele Lebewesen werden von den Dämpfen beruhigt und friedlich gestimmt, weswegen Ilmenblatt auch in Friedenswasser verwendet wird.

Wirkung: Leichtes Rauschmittel, Dämpfe beruhigen auch Berserker und Amoklaufende

Verbreitung: Überall westlich der Eternen und des Regengebirges, Insel Altoum, Zyklopeninseln

Vorkommen: Waldlichtungen (7), Wiesen (4), Gebirgshänge (2)

Probe: +5

Preis: 2S / 11D (jeweils pro Unze)

Joruga

Joruga ist eine fingerlange, fahlgelbe Wurzel, deren überirdischer Teil stark an Selleriekraut erinnert. Die Pflanze liebt schattige Plätze. Aus der Wurzel kann durch einfaches Kochen ein Sud gewonnen werden, der etwa einen Monat lang genießbar bleibt. Die Wurzel selbst beginnt etwa drei Tage nach dem Ernten zu faulen.

Wirkung: Joruga-Absud verhindert eine Woche lang Tollwut-Ansteckung

Verbreitung: Nostria, Andergast, Albernien und Nordmarken

Vorkommen: Wald (5), Wiesen (3), Gebirge (1)

Probe: +10

Preis: 3S / 18D

Kairan

Der Kairan ähnelt dem Schachtelhalm, wächst aber nur unter der Wasseroberfläche. Man zerreibt die dunkelgrünen Halme, gibt zur Wirkungsförderung etwas Mibelrohr hinzu und legt das ganze Gemisch in Alkohol ein. Solange der Kairan in Wasser aus dem Neunaugensee aufbewahrt wird, hält er sich etwa vier Wochen. Die aus Mibelrohr und Kairan gewonnene Essenz ist bis zu einem halben Jahr lang haltbar.

Wirkung: Jedes magiebegabte Wesen, das von der Essenz trinkt, gewinnt 7 ASP zum

derzeitigen Stand hinzu. Werden diese nicht binnen 14 Stunden verbraucht, so verschwinden sie wieder. Während der Wirkungsdauer eingenommene Essenz hat keinen zusätzlichen Effekt. Häufiger genaugen kann zu Mibelsucht führen.

Verbreitung: nur um den Neunaugensee

Vorkommen: Seeufer (1)

Probe: +18

Preis: 15S / 40D

Kajubo

Die Knospen des dornigen Kajubostrauces, einer altoumschen Waldpflanze mit großen gelben Blüten haben auf den Organismus von Menschen, Elfen und Zwergen eine ganz besondere Wirkung: Sie ermöglichen es, daß der Anwender ohne Luft auskommt. Die Knospen müssen allerdings frisch (Phex bis Travia) sein, damit sich die volle Wirkung entfalten kann. In Öl eingelegte Knospen besitzen nur ein Drittel der Wirkungsdauer.

Wirkung: 5 Knospen ermöglichen es, für 3 Spielrunden gänzlich ohne Luft auszukommen.

Verbreitung: Insel Altoum

Vorkommen: Waldränder (1), Küste (1)

Probe: +21

Preis: 2S / 10D (5 Knospen)

Kukris

Wir haben die Mirhamer Seidenliane unter diesem Namen aufgeführt, da sie kaum jemand noch mit Namen kennt, wenn aus ihr Seile gedreht worden sind. Wenn man bestimmte Teile der Liane jedoch faulen läßt und mit einigen einfachen Zutaten behandelt (das genaue Rezept dürfen wir hier jedoch nicht verraten), entsteht daraus "Königsmacher", das beliebteste Gift der professionellen Meuchler.

Verbreitung: Westlich des Regengebirges

Vorkommen: Regenwald (3), Gebirgshänge (1), Flußufer (1)

Probe: +12

Preis: 6D / 90D

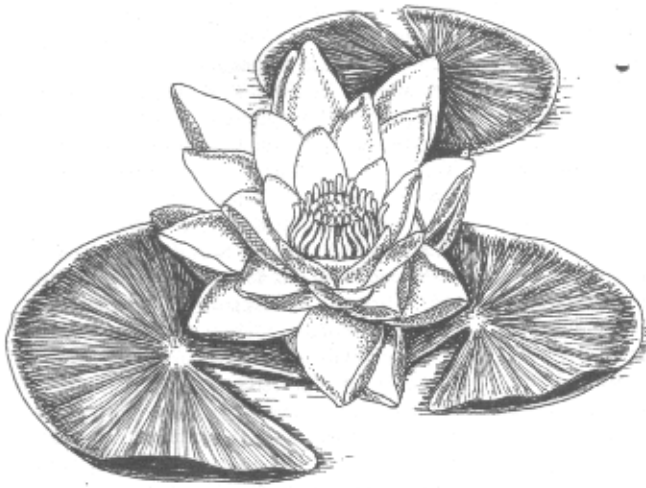
Lotos

Die verschiedenen Lotosarten (schwimmende Pflanzen mit großen Blütenkelchen) werden fast ausschließlich nach der Farbe ihrer Blüten benannt. Gelber, Roter, Blauer und Rosa Lotos finden in der Färberei Verwendung, ebenso der Purpurne Lotos, der jedoch auch in verschiedenen alchimistischen Rezepten erscheint. Berühmt sind auch der Weiße Lotos - eine mannigfaltig verwendbare Pflanze, die auch das traditionelle maraskanische Königswappen ziert - und der Schwarze Lotos, der wegen seines hochgiftigen Blütenstaubes gefürchtet wird.

Verbreitung: Ganz Aventurien südlich der Linie Havena-Perricum

Vorkommen: Teiche (2), Seeufer (1); Schwarzer Lotos findet sich nur an sumpfigen Uferstreifen (1)

Probe: +5 um zu erkennen, daß es sich um



eine Lotosart handelt, +12 für die genaue Einordnung
Preis: 1D / 30D pro Skrupel Blütenstaub des Schwarzen Lotos

Lulanie

Die Lulanie ist eine Blume, die der irdischen Mohnblume ähnelt, jedoch mit Vorliebe in Wäldern wächst und einen feinen Blütenstaub besitzt, welcher bei bestimmten Krankheiten eingenommen werden muß. Der Staub ist mehrere Monate ohne Wirkungsverlust haltbar.

Wirkung: Der Blütenstaub wirkt förderlich auf die Heilung der Krankheiten Lutas und Rascher Wahn (siehe dort)

Verbreitung: ganz Mittelaventurien zwischen Trallop und Punin

Vorkommen: Wald (4), Waldrand (2)

Probe: +18

Preis: 10S / 13D

Menchal

Sowohl am Rande als auch im Herzen der Khomwüste findet sich der Menchal-Kaktus, eine etwa zwei Spann durchmessende graue Kugel, deren Haut so zäh ist wie eine gute Lederrüstung. Das Fruchtfleisch des Kaktus speichert nicht nur Wasser, nein, es kann auch ausgepreßt werden und liefert so einen drei Monate lang haltbaren Saft, der gegen vielerlei Gifte wirkt. Der Kaktus kann auch als Ganzes transportiert werden. In diesem Fall beginnt er allerdings nach zwei Monaten zu verfaulen.

Wirkung: Menchal-Saft halbiert die Wirkung von Giften aller Art

Verbreitung: Khomwüste, Gorische Wüste
Vorkommen: Wüste (2), Wüstenähnliches Hochland (1)

Probe: +10

Preis: 2D / 20D

Messergras

Das Messergras ist eine besonders widerstandsfähige Grasart, die bei Reisenden wegen ihrer scharfen, langen Blätter gefürchtet ist.

Wo es vorkommt, wächst es im großen Gebieten, deren Durchquerung fast immer Schaden nach sich zieht. Pro Meile durchwanderter Messergrassteppe muß man mit 1W+2 SP rechnen. Die größte Messergrassteppe (die auch diesen Namen trägt), liegt südöstlich des andergastischen Grenzorts Teschkal. Aus dem Gras lassen sich recht widerstandsfähige Matten flechten, die im Orkland zu Behausungen zusammengestellt werden.
Verbreitung: Ganz Aventurien zwischen Riva und Mengbilla

Vorkommen: Steppen (3), Hochland (2), Randgebiete der Wüsten (1)

Probe: +6

Mibelrohr

Das Mibelrohr ähnelt dem gewöhnlichen Schilf. Es besitzt einen langen Stengel, schmale, rapierähnliche Blätter und eine kolbenförmige Blüte. Dieser Kolben wird bei der Verarbeitung am Stengel belassen, zerstampft und mit kochendem Wasser übergossen, so daß eine Art Tee entsteht, der das Reaktions- und Konzentrationsvermögen steigert. Dieses Gebräu ist in geschlossenen Gefäßen bis zu sechs Monaten lang haltbar.
Wirkung: KL und GE des Anwenders steigen für eine Stunde um je 2 Punkte. Zu häufiger Genuß - mehr als einmal pro Monat - führen zur Mibelsucht, einer Krankheit der 8. Stufe. Der Tee hat zwar beim Süchtigen weder positive noch negative Wirkung, ein Entzug führt jedoch zu völliger Apathie.

Verbreitung: Aventurische Westküste zwischen Salza und Mengbilla

Vorkommen: Seeufer (6), Flußauen (5), Sumpf (2)

Probe: +10

Preis: 2S / 18D

Mirbelstein

Der oberirdische Teil dieser Pflanze besteht aus einem einzigen, etwa handtellergroßen Blatt, das einem moosbewachsenen Stein ähnelt und daher nicht leicht zu finden ist. Die Wurzelknolle der Pflanze wird zerrieben und in einem Beutel am Gürtel getragen, wodurch ein Geruch entsteht, der sowohl für Parasiten als auch für menschliche (und erst recht elfische) Nasen schwer zu er-

tragen ist. Der Geruch hält sich etwa drei Wochen, haftet jedoch nicht an Haut oder Kleidern.

Wirkung: Der Geruch vertreibt Flöhe, Läuse und Wanzen in bis zu 2 Schritt Entfernung. Wirkt auch gegen die meisten Fliegen und Bremsen, nicht jedoch gegen Borbarad-Moskito und die Mirbelfliege, deren Larven auf den Blättern der Pflanze schmarotzen und deren Stich eine schmerzhaft Entzündung (3W+5 SP) hervorruft. Das Charisma des Anwenders sinkt um 4 Punkte, solange er den Beutel am Gürtel trägt.

Verbreitung: Garetien, Darpatien, Warunk und Beilunk

Vorkommen: Wald (5), Grasland (4), Hochland (2)

Probe: +7

Preis: 1S / 6S

Naftanstaude

Die gut zweischritthohe Naftanstaude mit ihren gelben Blütendolden enthält in Stengeln und Blättern eine honigartige Flüssigkeit, die außer dem Gewebe der Naftanstaude alle organischen Materialien binnen kürzester Zeit zerfrißt und die als Goldleim berühmtheit-berühmt ist. Es ist ausgesprochen



schwierig, diese Pflanze zu ernten, aber es lohnt sich, da sie bei Alchimisten einen hohen Preis einbringt.

Verbreitung: Ganz Aventurien südlich von Riva

Vorkommen: Grasland (2), Steppe (1), Waldrand (1)

Probe: +8

Preis: 8D pro Staude / 30D pro Anwendung Goldleim

Nothilf

Nothilf ist eine Rankpflanze, die fast ausschließlich an Eichen schmarotzt. Die Ranken werden fast zehn Schritt lang, sind hellgrün und im Praios mit blaßrosa Blüten besetzt. Die Blüten müssen in Öl eingelegt

Tee

Tee ist - neben Bier - eines der meistkonsumierten Getränke Aventuriens. Die Teepflanzen werden in großen Plantagen angebaut und die Blätter ein oder zweimal im Jahr geerntet. Bekannte Anbaugelände für Tee sind die Vorgebirge des Raschtulswalls, die mhanadischen und thalusischen Hügellücken und die Maraskankette. Der stärkste Tee ist der *Boran Hochland*, während andere Sorten wie *Rose von Fasar* oder *Tulamidengold* eher leicht aromatisch bis fruchtig schmecken. Die teuerste Teesorte ist der *Ongalo-Hochland-1. Ernte-Blattspitzen-Auswahl*, der sogar im Kaiserpalast zu Gareth getrunken wird (obwohl man dort noch exotischere Getränke wie Kakao bevorzugt). Im Norden Aventuriens bekommt man häufig auch sogenannten Tee angeboten, doch handelt es sich dabei meist um verschiedene Kräuteraufgüsse.

Verbreitung: Östlich des Raschtulswalls und der Khom, Maraskan

Vorkommen: Hochland (8), Steppen (2), Teeplantagen (20)

Probe: +7 (zum Erkennen einer bestimmten Teesorte muß man jedoch höchst spezialisiert sein)

Preis: - / 10H bis 5D pro Stein

Thonnys

Dieses unscheinbare, der Ackerwinde sehr ähnliche Kraut, dessen einzig hervorstechendes Merkmal die grellroten Blüten während zweier kurzer Wochen im Rahja sind, wird von den Elfen hoch geschätzt. Es ermöglicht ihnen die *Astrale Meditation*, die Verwandlung von Lebens- in Astralpunkte im Verhältnis 1:1. Das getrocknete Kraut vermag dies zwar auch, verursacht jedoch eine leichte Übelkeit (1W6 SP). Das getrocknete Kraut hält sich etwa ein Jahr lang.

Wirkung: ermöglicht Elfen, Hexen und Druiden die Astrale Meditation ohne LP-Verlust

Verbreitung: Nordaventurien nördlich der Linie Thorwal-Festum, besonders in der Gegend um Bjaldorn

Vorkommen: Steppen (2), Wald (1)

Probe: +18 (während der Blüte +12)

Preis: 12S / 35 D

Traschbart

Diese Flechte hängt in langen verfilzten "Bärten" von den Bäumen, was ihr auch ihren Namen eingebracht hat. Wälder, in denen der graugrüne Traschbart häufig ist, gelten oft als verzaubert und unheimlich. Die Pflanze wird getrocknet und zu einem Pulver verrieben, das bei trockener Lagerung praktisch ewig haltbar ist. Da es auch keine bestimmte Erntezeit für das Gewächs gibt, ist Traschbartpulver das bekannteste Mittel gegen Fieberkrankheiten.

Wirkung: In Wasser aufgelöstes Traschbartpulver gibt bei *Triefnase*, *Dumpfschädel*, *Wundfieber*, *Brabaker Schweiß* und

Schlachtfeldfieber 2W6 LP zurück und stoppt den Verlauf der Krankheit.

Verbreitung: Steineichenwald, Finsterkamm, Koschberge, Eisenwald

Vorkommen: Wald (8), Sumpfgebiete (3)

Probe: +6 (kann mit dem wirkungslosen Schratmoos verwechselt werden)

Preis: 1H / 4S

Ulmenwürger

Diese efeuhähnliche Pflanze hat ihren Namen von ihrer Vorliebe, in großen Mengen an alten Ulmen zu schmarotzen. Die blaßblauen Blüten - Blütezeit des Ulmenwürgers sind Efferd und Travia - können zu einem Aufguss verarbeitet werden, der das nächtliche Wohlbefinden stärkt und ansteckungshemmend wirkt. Die getrockneten Blüten, die einen leicht süßlichen Geruch verströmen, können nahezu unbegrenzt aufbewahrt werden.

Wirkung: Verbessert die nächtliche Regeneration um 2 LP, senkt außerdem die Ansteckungsgefahr für Wundfieber einen Tag lang um 20%

Verbreitung: Ganz Aventurien nördlich einer Linie Havena-Perricum

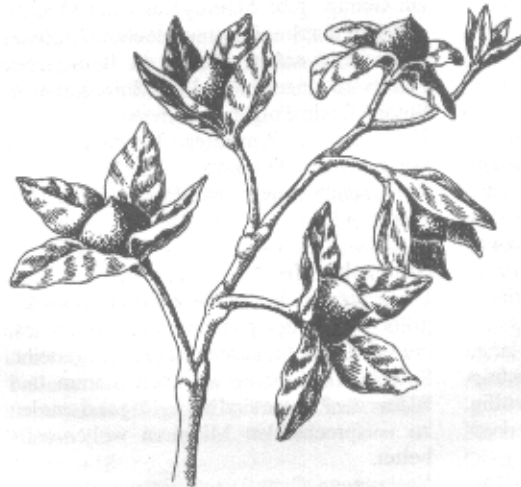
Vorkommen: Wald (5), Waldrand (3)

Probe: +5

Preis: 6S / 9D

Vierblatt

Das Vierblatt - oder die *Vierblättrige Einbeere*, wie sie auch genannt wird - ist eine Strauchpflanze, die man bisweilen an Waldrändern finden kann. Im Gegensatz zur giftigen und sehr ähnlichen Glanzbeere bringt der Saft dieser blauen, etwa haselnußgroßen Beere Lebenskräfte zurück, anstatt sie zu rauben. Der eingekochte Saft aus etwa 20 Beeren enthält etwa 50 LP und läßt sich bis zu einem Jahr lang lagern. Sowohl eine äußerliche als auch eine innerliche Anwendung des Saftes sind möglich.



Wirkung: stoppt Blutungen, frische Beere bringt 1W6 LP zurück, Saft aus 20 Beeren enthält 50 LP.

Verbreitung: Ganz Aventurien nördlich des Yaquir

Vorkommen: Waldränder (12), Wald (10), Grasland (6), ansonsten überall (1)

Probe: +8

Preis: 3H pro Beere / 7S pro Beere, 25 D für einen 50 LP-Trunk

Vragieswurzel

Diese Pflanze ist eigentlich im Süden Aventuriens heimisch, kann aber in allen Klimazonen gezogen werden. Ihr oberirdischer Teil ähnelt Möhrenlaub, während die Wurzel weißgelblich und gewunden ist. Aus ihr läßt sich ein milchiger, nach Lakritze riechender Saft gewinnen, der zu *Boron-Wein*, einem starken Rauschmittel weiterverarbeitet wird. Da bei der Verarbeitung (Kochen und Eindicken) nicht alle Giftstoffe der Pflanze zerfallen, kann es beim Genuß von Boron-Wein durchaus zu Todesfällen kommen.

Verbreitung: Ganz Aventurien südlich von Havena, am Häufigsten jedoch an den westlichen Abhängen des Regengebirges

Vorkommen: Regenwald (5), Gebirgshänge (4), Wald (4), Hochland (1)

Probe: +21

Preis: 2S für eine Vragieswurzel / 5D pro Unze Boronwein

Wasserrausch

Der Wasserrausch ist eine in Nordaventurien beheimatete, aber recht seltene Wasserpflanze. Die fünfblättrigen, blaßrosa Blütenkelche öffnen sich nur für einen Tag, aber die Pflanze bringt von Rahja bis Efferd ständi neue Blüten hervor. Den Blüten entströmt ein Duft, der einen schlafähnlichen Rausch mit lusternen Träumen erzeugt, dem am nächste Tag ein schlimmer Kater folgt. Bei frischen Blüten ist die Wirkung am stärksten, abgepflückte oder halb verblühte zeigen nur geringe Wirkung.

Auch der erfahrene Schwimmer meide Gebiete mit Wasserrausch! (Kraftprobe+5, sonst verliert der Schwimmer die Besinnung)

Sehr selten bringt die Pflanze eine dunkelgrüne, etwa kirschgroße Frucht hervor (eine Frucht auf ca. 500 Blüten). Diese erzeugt, wenn man sie schluckt, einen leichten, euphorischen Rausch (ohne Kater), und ist zugleich ein hochwirksames Rahjaikum. Die Frucht ist ein Jahr lang haltbar.

Verbreitung: Bornland, nördl. Tobrien

Vorkommen: Teiche (2), Seeufer (3)

Probe: +3 für die Pflanze, +18 für die Frucht

Preis: 1D / 20D pro Frucht

Winselgras

Wenn der Wind über die Halme dieses Grases streicht - eine schwache Brise genügt - entstehen unheimliche Geräusche, meist ein elendes Winseln, das sich aber zu einem durchdringenden Kreischen, manchmal auch zu einem dumpfen Brüllen stei-

gern kann. Art und Lautstärke der Töne sind nicht von der Windstärke, wohl aber von der Helligkeit abhängig. Das Gras winselt nur während der Nacht und tiefen Dämmerung.

Verbreitung: aranische Steppen und Grasländer
Vorkommen: Steppen (8), Grasland (6)
Probe: +12 (tagsüber), -5 (nachts)

Wirselkraut

Diese ausgesprochen unscheinbare Gras- pflanze mit ihren fingerbreiten, grünweißen Blättern ist in ganz Aventurien der Begriff für Heilkräuter geworden. Die Pflanze findet sich in fast allen Grasländern, am häufigsten jedoch auf trockenen, etwas sandigen Böden. Das Kraut muß unbehandelt auf eine offene Wunde gelegt werden, um seine volle Wirkung zu entfalten. Wirselkraut ist auch Grundlage vieler käuflicher Heilsalben und Tränke.

Wirkung: stoppt Blutungen, gibt 10 LP zurück
Verbreitung: ganz Aventurien

Vorkommen: Steppen (8), Grasländer (7), Feuchte Wiesen (5)

Probe: +4

Preis: 1D / 7D

Würgedattel

Diese fleischfressenden Rankpflanzen sind bei den Besuchern der Waldinseln gefürchtet. Ihr Stamm gleicht dem eines Baumes, von dem mehrere Äste abgehen, an denen Trauben leuchtend roter, dattelförmlicher Früchte hängen. Was man nicht sieht, sind die Würgeschlingen, die entweder unter Laub oder im Geäst benachbarter Bäume verborgen sind. Wer eine der 'Datteln' berührt, wird von der Pflanze angegriffen (AT 10) und muß mit einer GE-Probe+4 ausweichen. Wenn dies nicht gelingt, der befindet sich im Würgegriff der Pflanze und erleidet pro KR 1W+2 SP. Man kann die Würgedattel nur bekämpfen, indem man ihre Ranken abschlägt (LE 10, RS 2). Endgültig vernichtet werden kann der Strauch nur mit Feuer oder Gift.

Verbreitung: Waldinseln

Vorkommen: Regenwald (2), Waldrand (1)

Probe: +15

Xordai

Dies ist der Name für die Rinde des mächtigen Axorda-Baumes, der etwa 40 Schritt hoch wird und nur auf Maraskan wächst. Von seiner korkigen Rinde kann die innerste Schicht abgekratzt und zusammen mit Tannele zu einem Sud verarbeitet werden, der als einziges Mittel gegen Zorgan-Pocken wirkt. Aus der Rinde (200 Stein Gewicht) eines Baumes lassen sich etwa fünfzig Aufgüsse gewinnen, die in dunklen Kellern etwa ein halbes Jahr haltbar sind.

Wirkung: Verkürzt die Wirkungsdauer von Zorgan-Pocken auf 1W+5 Tage, wobei der Erkrankte täglich nur noch 1W+4 SP erleidet.

Verbreitung: Maraskan

Vorkommen: Regenwald (1)

Probe: +21

Preis: 40D für die Rinde eines ganzen Baumes / 100D pro Anwendung

Yagan

Die Nuß des Maraskanischen Yagan-Strauches wird etwa faustgroß und sollte im frühen Boron geerntet werden. Sie ist schwer zu knacken, enthält dafür aber ein wirksames Öl, das sowohl die Ausdauer heraufsetzt als auch gegen einige Krankheiten Heilkräfte besitzt. Das Öl wird, wenn man es richtig lagert, frühestens nach einem Jahr ranzig und ungenießbar.

Wirkung: Steigert die Ausdauer eines Menschen, Elfen oder Zwerges für einen Tag um 2W6 Punkte, das Öl dreier Nüsse kann auch dem Pferdefutter beigemischt werden und bewirkt, daß die Tiere eine SR länger galoppieren können, am Tag danach ist die AU jedoch halbiert. Steigert außerdem die Chance, aus der Schlafkrankheit aufzuwachen (s.d.)

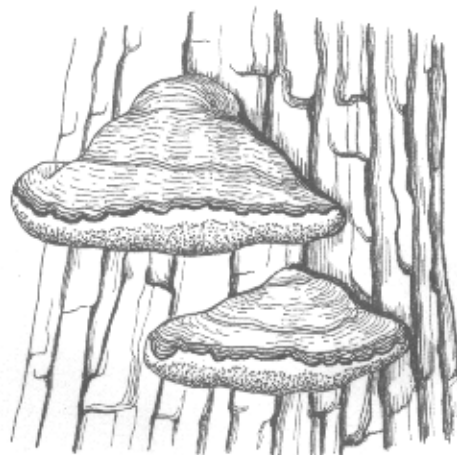
Verbreitung: Maraskan und Aranische Küste
Vorkommen: Wald (6), Hochland (2)

Probe: +6

Preis: 1S pro Nuß / 12D pro Nuß oder pro 2 Flux Öl

Zunderschwamm

Der Zunderschwamm ist ein großer, an Bäumen schmarotzender Scheibenpilz von gelblicher bis grünlicher Farbe, der in fast ganz Aventurien vorkommt. Er erreicht ein Gewicht von bis zu fünf Stein. Wenn er getrocknet wird, verliert er mehr als zwei Drittel seines Gewichts und entzündet sich beim kleinsten Funken.



Verbreitung: Ganz Aventurien südlich des Blauen Sees

Vorkommen: Wald (8), Regenwald (6)

Probe: +4

Preis: 5H pro Stein / 2S (Zunderkistchen mit 4 Unzen Inhalt)

Zwölflblatt

Zwölflblatt ist ein farnähnliches, buschiges, dunkelgrünes Kraut, dessen Name daher rührt, daß sich stets zwölf einzelne Stengel von der Hauptwurzel aus erheben. Die Pflanz-

ze liebt schattige und feuchte Orte, kann aber auch unter widrigeren Bedingungen existieren.

Wenn das Kraut frisch gegessen wird, verhindert es vier Tage lang Ansteckungen aller Art. Es kann jedoch auch getrocknet und als Tee aufgebrüht werden und gewährt dann zwei Tage Schutz. Der Tee ist etwa 9 Monate lang genießbar.

Wirkung: verhindert vier Tage lang Infektionen

Verbreitung: ganz Aventurien südlich von Riva

Vorkommen: Wald (7), Steppe (5), Grasland (4), Hochland (2)

Probe: +5

Preis: 9S / 5D

Hiermit sind wir am Ende der Übersicht über die besonderen aventurischen Pflanzen angelangt. Dies soll nicht heißen, daß wir damit alle bekannten Gewächse durchgesehen und einsortiert hätten. Auch über die verschiedenen Küchenkräuter ließe sich noch eine Menge schreiben, zumal sie nicht nur als Speisewürze sondern auch in verschiedenen Tränken verwendet werden. Vielleicht weiß ein Druide oder eine Hexe in ihrer Gruppe Rat, welche Zusammenstellungen sich am besten eignen, und auch ein Eremit, der eine kräftigende Suppe brauen kann, wird den Helden in der Wildnis sicherlich willkommen sein.

Die meisten irdischen Küchen- und Gewürzkräuter gedeihen auch in Aventurien. Einige speziell aventurische Gewächse sind im folgenden aufgelistet:

Alant, Anval (eine Gewürznuß), Bachbun- ge, Basiliskum, Benbuckel (zimtartig), Drachenkräutlein, Eberraute, Feuerkraut (ein pfefferähnliches Würzkraut), Gildenländer (eine sündhaft teure Würz-Mischung), Ingrim (ingwerartig), Konch-Rinde (eine Essig- Grundlage, auch Maraskanischer Sauerling genannt), Krötenbrut, Kurkumer Nelkenöl (ein Safran-Ersatz), Löffelkraut, Mir-The- niok (ein aromatisches Kuchengewürz, das nur auf Iltoke zu finden ist und auf welches das Handelshaus Stoorrebrandt das Mono- pol besitzt), Aranischer Pfeffer (mild), Khun- chomer Pfeffer (extrem scharf), Kurkum- Safran (auch dies im Stoorrebrandt-Mono- pol), Scharlachkraut, Fetter Wegerich, Zuckernuß

Viele andere aventurische Gewächse wür- den es verdienen, hier aufgeführt zu werden, da sie im täglichen Leben eine große Rolle spielen. Wir wollen hier nur an die verschie- denen Gemüsesorten, Baumarten, Faserpflan- zen, Obstsorten, Kornarten und ölhaltigen Pflanzen erinnern. Für Spielzwecke sind diese Pflanzen jedoch unbedeutend. Wenn Sie einige besondere Pflanzen in einer Kampagne verwenden wollen, finden Sie wertvolle Hinweise in jedem Pflanzenkun- debuch oder Lexikon.