

WEGE DES ENTDECKERS



Das Schwarze Auge

AVENTURIEN



VERLAGSLEITUNG

MARJO TRUANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL

DANIEL SIMON RICHTER

ALEX SPOHR

COVERBILD

MARCUS KOCH

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, MARC BORNHÖFF,

TRISTAN DEPECKE, MICHAEL JAECKS,

VOLKER KONRAD, ERICH SCHREINER

UMSCHLAGGESTALTUNG,

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN

und DERE sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in Poland 2012

ISBN 978-3-86889-226-0



WEGE DES ENTDECKERS

REISEABENTEUER UND EXPEDITIONEN
IN UNBEKANNTE WELTEN

AUTOR

FLORIAN DOB-SCHAVEN

MIT DANK AN

DANIEL SIMON RICHTER, TIM FRIEBINGER UND
MANDY TRAVE FÜR HILFREICHE TIPPS UND HINWEISE,
AN WOLFRAM TRÖDER FÜR EINE NACHHILFESTUNDE
IN HISTORISCHER KARTOGRAPHIE UND
THOMAS RÖMER FÜR EINE ERLÄUTERUNG DER
ABENTURISCHEN ASTRONOMIE.
UND AN TANJA VON DER SPIPPSTUBE,
DIE IMMER SO GERNE IN FERNE LÄNDER UNDTERWEGS WAR.

EINE DSA-SPIELHILFE





INHALT

Gedanken zu diesem Buch – ein Vorwort	5
Die Sehnsucht nach der unbekannten Welt	7
Reiseabenteuer – Reise als Abenteuer	9
Die fremde Welt	17
Finsterer Tannicht: der dichte Wald	18
Tummelplatz für Hirsch und Wolf: der lichte Wald	20
Die grüne Hölle: Dschungel und Regenwälder	22
Alles krabbelt und beißt: der maraskanische Dschungel	24
Die Heimat der Irrlichter: nördliche Sümpfe und Moore	26
Im Reich der Moskitos und Krokodile: südliche Sümpfe und Marschen	27
Wo Wolf und Nivese das Karen teilen: die Tundra	28
Blumenmeere und grasende Wildrinder: Grasland und Heide	30
Im Reich der Löwen und Antilopen: südliche Savannen und Steppen	31
Steil und felsig: das Gebirge	32
Giganten aus Fels mit Kappen aus Schnee: das Hochgebirge	34
Unter Praios' gnadenlosem Auge: die Wüste	37
Sandstrände und üppiger Dschungel: die Südmeerinseln	38
Erfrorene Welten: im ewigen Eis	39
Efferds Launen ausgeliefert: auf hoher See	42
Tief hinab in Sumus Leib: unter der Erde	44
Zu Besuch bei Kraken und Haien: unter dem Meer	45
Auf phexischen Pfaden: in Feindesland	46
Das endlose Grau zwischen den Welten: der Limbus	47
Ferne und fremde Welten: die Globulen	49
Die Zeit vor der Expedition	50
Wer richtet eine Expedition aus?	50
Forscher, Kämpfer und Gelehrte – wer nimmt an einer Expedition teil?	52
In Bibliotheken und Kaschemmen – die Suche nach Informationen	56
Kletterseil, Bindfaden und Heiltrank – die Ausrüstung kann entscheidend sein	64
Von Küste zu Küste oder Oase zu Oase – große Expeditionen	78
Unterwegs in einer fremden Umgebung	82
Auf Schusters Rappen	82
Im Sattel oder mit dem Fahrzeug	84
Flussüberquerungen	90
Schluchten, Schründen, Felsspalten	95
Der tägliche Kampf ums Überleben	105
Wenn der Proviantbeutel unter Schwindsucht leidet – die Suche nach Lebensmitteln	106
Die hohe Kunst, einen guten Lagerplatz zu finden	123
Wo bin ich? Wo muss ich hin? – Eine Frage der Orientierung	137
Praios' unbarmherziges Auge oder Efferds ungewollter Segen: das Wetter	146
Praios' gnadenloser Blick	146
Efferds ungeliebter Segen	150
Firuns unbarmherziger Griff	153
Zufälliges Wetter	156
Regeln im Überblick	160
Fortbewegung	160
Die Mühsal der langen Wanderung	163
Index	165



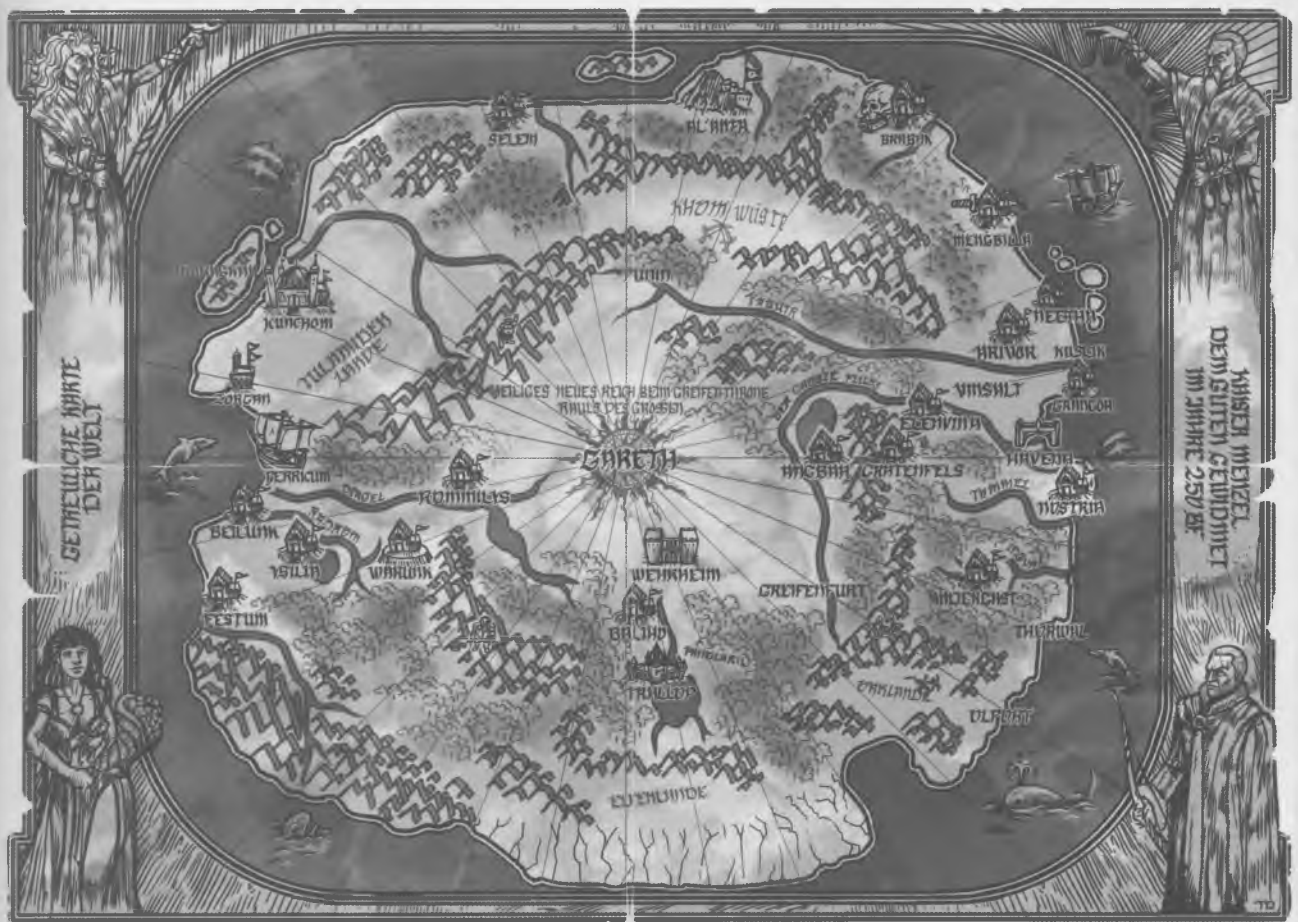
GEDANKEN ZU DIESEM BUCH – EIN VORWORT

Er ist geradezu der Archetyp aller Abenteuer: der Aufbruch in die Ferne, die unbekannte Welt. Wer sich im irdischen Märchen- und Sagenschatz umsieht, dem begegnen immer wieder abenteuerliche Reisen durch unbekanntes Land. Nicht umsonst ist die Odyssee aus der griechischen Antike zum Inbegriff für eine Irrfahrt durch eine fremde Welt geworden. Die Questen der Ritter der Tafelrunde waren oftmals solche Reisen, und der Name Marco Polo steht bis heute für das Entdecken fernster Welten ... auch wenn längst umstritten ist, ob seine Reisen wirklich so stattgefunden haben, wie er selbst behauptete.

Columbus, Vespucci, Amundsen, Livingston und viele andere waren wagemutige Abenteuerer, die sich in Gegenden vorgewagt haben, die vor ihnen noch kein („zivilisierter“) Mensch betreten hat. Nicht anders ist es im Film bei den Reisen der Enterprise oder der Destiny. In der Literatur finden sich ebenfalls unzählige Berichte über Reisen in ferne Länder, und liegt ein Teil des Erfolgs von Bestseller wie Harry Potter oder dem Herrn der Ringe nicht auch darin, dass der Leser auf eine Reise in eine fremdartige und wunderliche Welt mitgenommen wird?

Was also liegt näher, die abenteuerliche Reise auch im Schwarzen Auge zum Thema von Abenteuern zu machen? Und wenn man sich die publizierten Abenteuer anschaut, dann wird man schnell feststellen, dass genau dieses Thema weit verbreitet ist. Bereits die erste publizierte Kampagne handelt von einer Expedition ins Orkland, und nicht umsonst gehört die **Phileasson-Saga** zu den meistverkauften und beliebtesten Kampagnen der Geschichte von **Das Schwarze Auge**, handelt sie doch von einer Reise in Regionen, die kaum ein Mensch vorher betreten hat, und gleichzeitig um einen Ausflug in die unerforschte Welt der Hochelfen.

Das Buch, das Sie nun in Händen halten, dreht sich um das weite Feld der abenteuerlichen Reisen. Einerseits sind damit gezielte Entdeckungsreisen gemeint, in denen wagemutige Helden und Heldinnen in unbekanntes Land ziehen und sich ungekannten Gefahren stellen. Andererseits geht es aber auch um die Reise selbst als Abenteuer: Die meisten Helden legen gewaltige Strecken quer durch den ganzen Kontinent zurück. Aber wie ist das eigentlich, wenn man zu Fuß oder per Pferd abseits von den großen Reichsstraßen unterwegs ist? Wie findet man die richtigen Wege? Wie viel Proviant





muss man einplanen? Welche Gefahren lauern in Gebirge, im Sumpf, im ewigen Eis? Wie zündet man eigentlich ein Feuer an, und woher weiß man, wann die eigene Nachtwache abgelaufen und Zeit für die Ablösung ist?

Viele Details bestimmen eine Reise durch die Wildnis. Natürlich wäre es ermüdend, jede Reise bis ins Kleinste auszuspielen. Doch im richtigen Maß eingesetzt, können solche Elemente aus einfachem ‚Meilenfressen‘ immer wieder echte Zwischenabenteuer machen, die genauso spannend sind wie das Eindringen in eine feindliche Burg oder das Entlarven eines feigen Mörders.

Schon früher hat es immer wieder Angaben zu Überlandreisen gegeben, aber leider verteilt über zahlreiche einzelne Regionalbände und Abenteuer. Ein Ziel dieses Bandes ist es, diese Regeln zu versammeln und zu vereinheitlichen. Denn viele der Einzelangaben waren sehr unterschiedlich und teilweise sogar widersprüchlich. Andere haben sich als nicht sonderlich praxistauglich herausgestellt, sodass wir Ihnen hier überarbeitete Versionen vorstellen können. Grundsätzlich gilt, dass Sie weiterhin auch mit den Regelungen aus anderen Bänden arbeiten können. Die hier vorgelegten Regelungen sollten Sie als Vorschläge betrachten, also als Expertenregeln.

Außerdem sei an dieser Stelle angemerkt, dass ich als Autor zwar versucht habe, meine fragmentarischen Survivalkenntnisse durch Recherchen zu erweitern, aber ich bin weder jemals wirklich durch die Gluthitze einer Sandwüste geritten, noch habe ich mit einem Hundeschlitten arktisches Gebiet bereist oder versucht, auf dem Rücken eines Pferdes einen Abgrund zu überspringen. Wenn Sie also der Meinung sind, dass man bestimmte Situationen auf andere Weise besser regeln könnte, dann haben Sie jederzeit das Recht als Meister, diese Regeln an Ihre eigenen Erfahrungen und Einschätzungen anzupassen. Außerdem sind Spielregeln immer nur schematisch und können komplexen Sachverhalten niemals vollständig gerecht werden. So ist eine Aufteilung der Wildnis in unterschiedliche Zonen von Eiswüste bis Wüste nur grob möglich, denn innerhalb jeder Region gibt es zahllose unterschiedliche Bedingungen, und viele Zonen überschneiden sich. Um eine halbwegs stimmige Simulation zu ermöglichen, müsste man mehrere Bände dieses Formats allein

mit der Beschreibungen der Wildniszonen füllen und würde damit ein bürokratisches Monster erschaffen, das wohl niemand haben möchte. Keine Tabelle und keine Übersicht über Probenzuschläge kann und soll Ihnen das Denken abnehmen. Unser Ziel ist es, Ihnen und Ihrer Spielrunde mit diesem Buch Anregungen zu geben, wie Sie die Reisen durch die Wildnis spannender und aufregender gestalten können. Wenn uns das gelingt, haben die **Wege des Entdeckers** ihr Ziel erreicht.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spielspaß und Spannung in und um Aventurien! Folgen Sie nun den Reisen des jungen Studiosus Anagon Birtenbichler, der als Assistent des Pflanzenkundlers Xenophil von Harben durch die ganze Welt zieht und dabei so manche Überraschung erfährt!

Neanderthal, im Januar 2012

Florian Don-Schauen

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

Geographia	Regionalspielhilfe Geographia Aventurica
Handelsherr	Spielhilfe Handelsherr und Kiepenkerl
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Nordlicht	Regionalspielhilfe Im Bann des Nordlichts
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica





DIE SEHNSUCHT NACH DER UNBEKANNTEN WELT

«Endlich geht es los! Hinaus in die weite Welt! Ein Hoch auf den unsteten Götterboten Aves!

So trägt mein jahrelanger Fleiß, mein ungemeiner Lerneifer doch endlich Früchte, und ich darf die muffige Lehrstube an der Seite des ehrenwerten Meister Xenophil verlassen, um die Welt zu erkunden und ihm beim Verfassen seiner Universal-Encyclopädie der wilden Völker zu assistieren.

All die Städte, die in den Büchern so prächtig beschrieben sind, werde ich sehen: Methumis mit seinen bunten Mauern, Gareth mit der guldernen Stadt des Lichts, Grangor mit den zahllosen Brücken und Stegen, das finstere Mengbilla, in dem die Meuchler und Mörder regieren, sogar das verruchte Al'Anfa, in dem die Sklaven in großen Arenen zur Belustigung des Pöbels von wilden Tieren zerrissen werden.

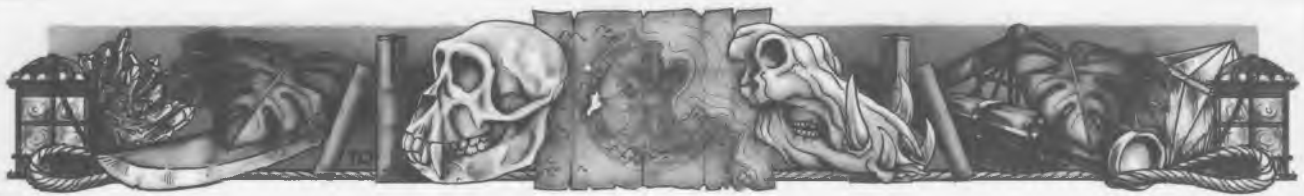
Und dann geht es hinein in den dampfenden Dschungel, in dem es so heiß sein soll, dass einem die Kleider am Leibe zerfließen. Inmitten von riesigen menschenfressenden Katzen und Bäumen,

so hoch, dass sich die Wolken in ihren Wipfeln verfangen, leben die halbnackten Moha-Schönheiten. Glutäugig sollen sie sein, und auch wenn sie zu dumm sind, um den Namen der Herrin Rahja zu kennen, sollen sie ihr doch gerne huldigen. Später wollen wir in die Wälder des Nordens ziehen, wo die fremdartigen Elfen leben, denen Tsa in ihren eigenartigen Launen die Zauberei verliehen hat. Doch sie zaubern ohne Hirn und Verstand, so heißt es, wissen mitunter nicht einmal, dass sie zaubern. Welch eigentümlicher Gedanke! Und weiter in den hohen Norden, wo es selbst im Sommer so kalt ist, dass einem die Haare gefrieren und vom Kopfe brechen wie Eiszapfen, wo weißpelzige Eisriesen Schlösser aus purem Schnee bauen und zottelige Rüsslertiere jahrelang im Winterschlaf versinken.

Oh, ihr Abenteuer, ich komme! Wartet, ihr Geheimnisse Aventuriens, hier kommt Anagon Birtenbichler und wird euch lüften!«

—erster Eintrag im Reisetagebuch des hesindegeligen Studiosus Anagon Birtenbichler





АВЕНТУРИЕН – EIN LÄNGST ERFORSCHTER KONТИНЕНТ?

In Anbetracht der detailreichen Regionalbeschreibungen Aventuriens und des umfangreichen Kartenwerks kann man mitunter den Eindruck bekommen, der ganze Kontinent sei vollständig kartiert, erforscht und bekannt. Doch dies ist ein fataler Irrtum. Aus Sicht der Aventurier sind große Teile ihrer Welt noch völlig unbekannt und unerforscht. Das gilt keineswegs nur für die fernen Inseln im Südmeer, über die allerlei sagenhafte Gerüchte im Umlauf sind, für die dschungelüberzogenen Hänge des Regengebirges oder die unwirtlichen Täler Maraskans. Selbst im scheinbar so dicht besiedelten Mittelreich gibt es große Waldgebiete und Bergregionen, in die kaum einmal ein Mensch vordringt. Warum sollte man auch?

Abseits von den Wegen liegt Wildnis, und Wildnis ist gefährlich. Überall lauern wilde Tiere, Ungeheuer und andere Gefahren. Wer weiß schon, welche Berichte über schauerliche Wesen in der Dunkelheit der Wälder nur Ammenmärchen sind und welche einen wahren Kern haben? Warum also sollte man die vertraute Welt verlassen und sich diesen unbekannten Gefahren aussetzen? Ein falscher Schritt, ein unachtsamer Moment kann den Tod bedeuten – denn wer sich beispielsweise weitab vom nächsten Dorf ein Bein bricht und es nicht magisch heilen kann, der schwebt in Lebensgefahr. Ebenso gefährlich kann eine einfache Erkältung werden, die sich zur Lungenentzündung auswächst, oder der Kratzer, der sich infiziert und entzündet.

Also muss es schon einen sehr wichtigen Grund geben, sich solchen Gefahren auszusetzen. Das Forschen um des Forschens willen ist zwar eine Tugend, die von der Hesinde-Kirche proklamiert wird, dennoch sind es nur die entschlossensten Anhänger der klugen Göttin, die diese Mühsal auf sich nehmen – und die es sich auch leisten können, denn eine Expedition in unbekanntes Land ist immer auch ein wirtschaftliches Risiko.

So kann man davon ausgehen, dass jeder Wald, der einen Durchmesser von mehr als zwanzig Meilen hat, als wild und unerforscht gelten muss, selbst wenn er in den am dichtesten besiedelten Regionen liegt. Natürlich gibt es weltfremde Druiden oder eigenbrötlerische Kräuterweiblein, die in solchen Gegenden ihre kargen Hütten errichtet haben – aber sie teilen ihre Erkenntnisse mit niemandem außer wenigen Gleichgesinnten. Und damit sind diese Regionen aus Sicht fast aller Aventurier weiterhin de facto unbekannt.

Machen Sie sich klar, dass kein Aventurier über ein Kartenwerk verfügt, das es auch nur ansatzweise mit den Farbkarten aus den Regionalbänden aufnehmen kann. Nur wenige Regionen sind so dicht besiedelt, dass man einigermaßen gefahrlos von Ort zu Ort reisen kann. Selbst im zentralen Mittelreich liegen große, unerschlossene Wälder, in denen sich ganze Ruinenstädte verbergen könnten, von denen bis heute niemand etwa ahnt. Wie ist es dann erst in den unzugänglichen Gebirgen, und damit sind nicht nur Eherne Schwert, Salamandersteine und Raschtulswall gemeint! Trollzacken, Rote, Gelbe, Schwarze Sichel, Regengebirge, Maraskankette – überall liegen Berge, deren zentrale Gebiete niemand ohne guten Grund betritt.

ФЕРМЕ КОНТИНЕНТЕ

In Legenden und geheimnisvollen Aufzeichnungen verschollener Seefahrer ist immer wieder die Rede von anderen Kontinenten, die hinter den riesigen Ozeanen ihrer Entdeckung und möglicherweise Erschließung harren. Am bekanntesten ist natürlich das Gölde-land, der sagenumwobene Westkontinent. Nur unter den Gelehrtesten ist bekannt, dass Myranor, wie das Gölde-land von vielen seiner Bewohner genannt wird, Herkunftsland der Vorfahren der meisten aventurischen Menschen ist. Jeder Thorwaler weiß, dass Jurga einst von Hjalldingard herübersegelte und das heutige Thorwal gründete, doch nicht jedem ist bekannt, dass dieses Hjalldingard keineswegs nur ein legendärer Ort ist, sondern ein ganz konkreter myranischer Landstrich.

Das Riesland im Osten und Uthuria im Süden sind für die meisten Aventurier nicht viel mehr als Legenden, ähnlich wie Tharun: die Welt die sich angeblich im Inneren von Dere befindet. Wenn Sie Expeditionen nach Myranor, Uthuria oder Tharun planen, empfehlen wir die entsprechenden Hintergrundbände. Für das Riesland können Sie hingegen Ihre eigene Phantasie spielen lassen, da Beschreibungen dieses Kontinents in absehbarer Zeit nicht geplant sind.

WISSEN IST EINE SCHNECKE:

VOM INFORMATIONSFLOSS IN АВЕНТУРИЕН

Ein Grund (wenn auch nicht der einzige), warum die Aventurier so wenig über ihren Kontinent wissen, ist die mangelhafte Weitergabe von Informationen. Zwar sind Bücher in gebildeten Kreisen recht verbreitet, aber ihr Inhalt ist bestenfalls zweifelhaft. Wer prüft schon nach, ob der Expeditionsbericht eines Nordlandreisenden der Realität entspricht oder nicht? Dabei muss er noch nicht einmal ein Aufschneider oder Betrüger sein (obwohl auch das vorkommt), sondern er kann einfach Dinge falsch verstanden oder ungenau beobachtet haben. Und die Erzählungen von Eingeborenen, seien es Waldmenschen im südlichen Dschungel, seien es nivesische Karenhirten oder Bergbauern aus der Schwarzen Sichel, stellen ihre Legenden dem Forscher gegenüber als Wahrheit dar – schon allein weil sie in ihrer Weltsicht schlichte Wahrheit sind. Wenn ein Moha-Schamane einem reisenden Hesinde-Geweihten erzählt, in einem verborgenen Gebirgstal wohne eine hausgroße Spinne, dann kann der das als abergläubischen Mythos abtun, oder er glaubt daran. Wenn er dann in seinen Büchern seine Schlussfolgerungen festhält, dann werden diese in allen Bibliotheken der gelehrten Welt als Wahrheit auf- und abgeschrieben – egal, ob sie nun wahr sind oder nicht.

So kommt es, dass nicht nur der bornische Bauer, sondern auch manch ein Gelehrter der Überzeugung ist, alafanische Adlige badeten täglich in Jungfrauenblut, Maraskaner ritten auf Riesenspinnen und Havener Fischer heirateten Necker. Umgekehrt ist man in Brabak häufig der Meinung, dass Thorwaler alle Gefangenen häuten, um ihre riesigen Trom-



meln mit Menschenhaut zu bespannen, dass sich bornische Adlige von Yetis übers Land tragen lassen und dass Novadis ihre Speisen mit feinem Sand statt mit Salz würzen. Und noch einmal: Solches Halbwissen oder auch blanker Unsinn werden keineswegs nur in Dorfschänken erzählt, sondern auch in Vinsalter Salons oder den Stuben der Gelehrten. Selbst unter Leuten, die sich für hesindegefällig halten, werden spektakuläre ‚Erkenntnisse‘ viel lieber weitererzählt als die weniger aufregende Wahrheit.



DIESES BUCH

Das Buch, das Sie nun in Händen halten, soll Ihnen Anregungen geben, wie Sie Reisen und Expeditionen in Ihre Abenteuer einbauen können oder sie sogar zum Kern des Abenteuers machen. Dementsprechend finden Sie ganz unterschiedliche Überlegungen und Ansätze in den verschiedenen Kapiteln, etwa zur richtigen Ausrüstung, zum Verhalten in unterschiedlichen Klimazonen und Regionen, aber auch Vorschläge, welchen Hintergrund ein Expeditions- oder Forschungsabenteuer haben kann.

Wichtig ist aber, dass Sie dieses Buch keinesfalls als Gesetzestext verstehen sollen, sondern als Baukasten. Suchen Sie sich die Bausteine und Hilfsmittel aus, von denen Sie glauben, dass sie Ihr Spiel und Ihre Abenteuer bereichern. Dort, wo Sie fürchten, dass die Regeln oder der Detailreichtum zu Lasten des Spielspaßes gehen, dort sollten Sie großzügig über diese Texte hinweggehen und ohne sie spielen.

REISEABENTEUER – REISE ALS ABENTEUER

«Davon stand nichts in den Büchern. Oh, würde Boron mir doch die Gnade eines schnellen Todes erweisen! Was habe ich getan, dass Efferd mir so sehr zürmt? Seit zwei Tagen verbringe ich meine Zeit an der Reling, und längst gibt mein Magen nichts mehr her, das ich Efferd opfern könnte. Niemals hätte ich gedacht, dass man sich so elend fühlen kann.

Hätte ich noch die Kraft, meine Stimme zu erheben, ich würde das Matrosenpack in die Schranken weisen, das mich ständig mit spöttischen Blicken bedenkt. Aber stattdessen muss ich es ertragen, dass selbst der Schiffsjunge hinter meinem Rücken über mich lacht.

Und dann diese Studiosa Margalinn! Wie kam Meister Xenophil nur auf die eigenartige Idee, dieses unreife Gör als zweite Assistentin auszuwählen? Margalinn ist im Unterricht immer durch abwegige Theorien und versponnene Vorschläge aufgefallen, niemals durch fundiertes Wissen. Und nun macht sie sich auch noch mit dem seefahrenden Pöbel gemein und spottet über mich. Warte nur, Studiosa – wenn wir wieder an Land sind und ich noch lebe, dann werde ich dich lehren, was es heißt, so über einen älteren Kommilitonen zu reden!«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler, Eintrag vom dritten Reisetag

Außer bei reinen Stadtabenteuern kommt in fast jedem Abenteuer mindestens eine Reise über Land vor. Egal, ob es gilt, eine Botschaft zu einer anderen Stadt zu bringen, in einem kleinen Dorf am Rand einer Baronie nach dem Rechten zu sehen, einen entflohenen Verbrecher zu verfolgen oder einer Räuberbande das Handwerk zu legen – fast immer müssen die Helden eine Wanderung hinter sich bringen. Das kann zu Fuß, per Pferd oder auf einem Schiff sein. Es kann über eine belebte Reichsstraße führen, aber auch durch weglose Wildnis.

Wenn eine solche Reise im Abenteuer nur den Zweck hat, die Helden von einem Schauplatz zum nächsten zu bringen, dann wird sie meistens kurz abgehandelt oder ganz übersprungen. Eventuell kommt es noch zu einzelnen Zufallsbegegnungen, die vor allem den Zweck haben, die Eintönigkeit aufzulockern (und ursprünglich aus der Tradition kommen, den Helden unterwegs noch ein paar Abenteuerpunkte zu spendieren), aber mit dem eigentlichen Abenteuer gar nichts zu tun haben.

Es gibt jedoch ohne weiteres die Möglichkeit, selbst eine solche Zwischenepisode zu einem spannenden Erlebnis werden zu lassen. Denn in einer mittelalterlich-fantastischen Welt wie Aventurien ist jede Reise eigentlich ein Abenteuer voller Gefahren und Unwägbarkeiten – und je weiter sie die Helden von üblichen Wegen wegführt, desto gefährlicher wird es.

☛ **Die Landschaft:** Menschen, Elfen und Zwerge sind nicht für jede Umgebung gleichermaßen geschaffen. In der Wüste brennt Praios unbarmherzig jeden Tropfen Flüssigkeit aus den geschundenen Körpern, im eisigen Norden lässt Firun ebenso gnadenlos alles Leben erstarren. Sümpfe und Moore lauern darauf, den Unwissenden in sich aufzusaugen, im Hochgebirge gähnen Felsspalten und bodenlose Abgründe. Und im Dschungel und tiefen Wald hausen gefährliche Raubtiere, aber auch andere Wesenheiten, von denen nur Sagen und Märchen berichten. Anregungen zu den Eigenheiten und Gefahren der unterschiedlichen Arten von Landschaft finden Sie im Kapitel **Die fremde Welt** ab Seite 17.

☛ **Feindliche Bewohner:** In vielen Regionen sind Eingeborene nicht unbedingt freundlich gesinnt – und unter Eingeborenen verstehen wir keineswegs nur Waldmenschen, sondern alle kulturschaffenden Wesen, die in dieser Gegend beheimatet sind. So sehen es die Bewohner des Orklands gar nicht gerne, wenn Menschen in ihr Land eindringen, und



auch in vielen Bereichen der Echsensümpfe oder der süd-ländischen Dschungel ist man kaum willkommen. Selbst im Mittelreich haben sich verarmte Adlige auf das Raubrittertum verlegt, oder entflohene Leibeigene und glücklose Söldner versuchen ihr Glück als Straßenräuber. Doch was für Wesen und Völker leben auf einsamen Inseln, in unzugänglichen Hochgebirgstälern, im ewigen Eis oder in fernen Globulen? Einige Anregungen hierzu finden Sie bei den unterschiedlichen Landschaftsbeschreibungen.

☛ **Tiere und Ungeheuer:** Der Mensch (oder Elf, Zwerg ...) steht keineswegs am Ende der Nahrungskette. Auch wenn die meisten Raubtiere schon sehr hungrig sein müssen, um sich mit einer ganzen Gruppe von Menschen anzulegen und dabei schwere Verletzungen oder Tod zu riskieren, kommt es doch immer wieder mal zu unangenehmen Begegnungen. Das kann eine Bärenmutter sein, die ihren Nachwuchs schützen will, ein Schwarm aggressiver Erdwespen, in deren Nest ein Charakter aus Versehen getreten ist, oder auch eine Kreatur, die gerne mal ein Häppchen Mensch nascht – wie etwa ein Drache, eine Höhlenspinne, eine Harpyie ... In manchen Gegenden gibt es Pflanzen, die nicht weniger gefährlich sind, etwa fleischfressende Exemplare wie die Disdychondra oder das alles zerschneidende Messergras, die Basilamine oder das Jagdgras. Und selbst eigentlich harmlose Wesen können einer unvorsichtigen Reisegruppe echte Probleme bereiten, wenn etwa die Waschbärenfamilie nachts die letzten Nahrungsvorräte verspeist oder neugierige Affen wichtige Ausrüstungsgegenstände mopsen.

☛ **Wetter:** Während ein einfacher Landregen eher lästig ist als gefährlich, kann ein Gewitter oder Sturm schnell zur echten Gefahr werden. Wer auf offener Fläche steht, droht vom Blitz erschlagen zu werden, Hagelschlag kann zu ernsthaften Verletzungen führen, Bäche und Flüsse schwellen innerhalb kürzester Zeit zu Strömen an, die gnadenlos alles mit sich reißen. Auf offenem Meer bekommt ein Sturm noch einmal ganz andere Qualitäten, weil das Schiff von riesigen Wellen hin und her geworfen wird, in der Wüste wird er zum (im wörtlichen Sinne) atemberaubenden Sandsturm, und überall kann ein ausgewachsener Orkan Bäume auf Helden werfen oder die Helden sogar in den nächsten Abgrund schleudern. Und wenn der Dauerregen Kleidung und Ausrüstung durchnässt, fangen nicht nur die Waffen an zu rosten, sondern wertvolle Schriftstücke lösen sich auf, bis hin zur Landkarte, ohne die man den weiteren Weg kaum finden kann. Ein Kapitel zu den unterschiedlichen Aspekten des Wetters finden Sie ab Seite 146.

☛ **Orientierung:** Wo wenige Menschen unterwegs sind, gibt es keine Wege und Wegweiser. Das heißt, dass man selbst versuchen muss, gangbare Routen zu finden und dabei die richtige Richtung beizubehalten, um irgendwann beim erwünschten Ziel anzukommen. Man kann sich dafür an besonderen Landmarken wie Bergen oder Flüssen orientieren (wenn man sie denn kennt) oder versuchen, einfach irgendwie die grobe Richtung einzuhalten. Aber oft wird man von einem reißenden Bach, einer unüberwindlichen Schlucht, einem Sumpf, einem steilen Berg von seinem Kurs abgebracht und muss einen großen Umweg machen – bei dem man sich nie sicher sein kann, ob man nachher noch auf dem richtigen

Weg ist. Oft kann es entscheidend sein, das Ziel in einer bestimmten Zeit zu erreichen, zum Beispiel die nächste Oase, bevor die Trinkwasservorräte verbraucht sind. Und wer sich verläuft, steht schlimmstenfalls irgendwann an dem Ort, von dem er Tage zuvor aufgebrochen ist. Das Kapitel **Wo bin ich? Wo muss ich hin? – Eine Frage der Orientierung** ab Seite 137 behandelt genau solche Probleme.

☛ **Ernährung:** Für eine kurze Reise kann man sich mit Proviant ausstatten, aber für längere Touren wird das bald sehr aufwändig. Daher muss man unterwegs auch noch für Nahrung sorgen, indem man jagt und sammelt. Wer sich aber weder mit Jagd noch mit der örtlichen Tier- und Pflanzenwelt auskennt, ist entweder erfolglos und muss hungern oder läuft Gefahr, etwas Unverträgliches zu erwischen und sich dann mit Vergiftungserscheinungen zu plagen. Und selbst wenn ein guter Schütze ein Tier erlegt hat – wie verwandelt man es in einen leckeren Braten? Man sollte auch etwas vom Zerlegen der Beute und seiner Zubereitung verstehen, will man sich nicht auf Dauer von halb verbrannten, halb rohen Fleischfetzen ernähren. Dieses Thema wird im Kapitel **Hunger und Durst – und was man dagegen tun kann** ab Seite 106 behandelt.

TAG FÜR TAG ODER KURZ ZUSAMMENFASSEN

Geradezu charakteristisch für eine lange Reise ist es, dass sich der Tagesablauf nicht unbedingt unterscheidet. Nach dem Aufstehen wird gefrühstückt, dann folgt eine lange und mühsame Wanderung (oder ein eintöniger Tag an Bord des Schiffes oder ein eintöniger Ritt ...) mit kleineren Pausen, bis es schließlich Zeit wird, einen neuen Lagerplatz zu suchen. Das Lager wird aufgebaut, Essen wird zubereitet, die Wachen eingeteilt. Und nach der mehr oder weniger erholsamen Nacht wird wieder gefrühstückt und der nächste Reisetag beginnt.

Es kommt nicht in jeder Spielgruppe sonderlich gut an, wenn man dieses Einerlei in allen Details ausspielt. Zwar finden Sie in diesem Buch viele Gedanken und auch optionale Regeln zur Tagesstrecke, zur Nahrungsversorgung und zum Beispiel dem Wetter, dennoch raten wir davon ab, all dies Tag für Tag genau auszuwürfeln. Wenn Sie Spieler haben, die solche Erlebnisse reizen, dann geben Sie ihnen die Gelegenheit – denn dabei kann sich sehr schönes Rollenspiel ergeben. Doch Sie sollten es den Spielern nicht aufzwingen. Sparen Sie sich die Details dann für besondere Tage auf: für die ersten Tage nach dem Aufbruch und für Tage mit besonderen Ereignissen oder Entdeckungen. Die anderen Tage können Sie mit groben Berichten zusammenfassen.



WAS FÜR GRÜNDE GIBT ES, DIE HEIMAT ZU VERLASSEN?

Der Grund für eine Reise kann ganz unterschiedlicher Natur sein. Als Wichtigstes ist wohl der **Handel** zu nennen: Güter müssen von Ort zu Ort transportiert werden. Das kann die Kartoffel sein, die der bornische Bauer zum nächsten Marktflecken trägt, aber auch der edle Pfeffer, der von einer Gewürzinsel zu den horasischen Palästen gebracht wird. Güter im übertragenen Sinne sind **Botschaften**. Der Hilferuf eines von Orks geplagten Dorfes an den Baron, der Gruß eines in der Stadt lebenden Studiosus an seine Eltern, die Anweisung an einen Heerführer vom Oberkommandierenden, der glühende Liebesbrief – alles muss persönlich von Ort zu Ort gebracht werden. Nicht einmal die Nachricht vom Tod eines Kaisers erreicht jedes Provinzdorf, wenn nicht jemand dorthin geht und davon erzählt. Postdienste arbeiten nur in wenigen Ländern, und sie suchen auch nur die großen oder wichtigen Ortschaften auf. Damit wird der überwiegende Teil aller Nachrichten immer noch per Bote übermittelt.

Natürlich gibt es auch das ‚fahrende Volk‘, womit in der Regel Gaukler und reisende Handwerker wie zum Beispiel Scherenschleifer gemeint sind. Als Heimatlose sind sie ihr Leben lang auf Reisen. Doch auch viele Söldner müssen von Ort zu Ort reisen, um neue Soldherren zu finden, und Soldaten werden von ihren Herren dorthin gesandt, wo er ihre Dienste gerade benötigt.

Auch das **Pilgertum** ist verbreitet und für manch einen Aventurier die einzige Gelegenheit in seinem ganzen Leben, mehr als nur das eigene und vielleicht noch das benachbarte Dorf zu sehen.

Gerade in der jüngeren aventurischen Geschichte spielen **Flucht und Vertreibung** eine große Rolle, denn die Wirren der borbaradianischen Invasion haben vor allem viele Tobrier dazu gebracht, ihre Heimat zu verlassen. Durch die Unruhen in der Wildermark setzt sich das heute fort, aber auch die Thronfolgekriege im Horasreich haben manche Menschen zur Aufgabe ihrer Heimat gezwungen.

Ähnlich gelagert ist die **Verbannung**, die zum Beispiel bei den Thorwalern als Strafe für schwere Vergehen häufig verhängt wird. Andernorts kommt es vor, dass man seine Heimat verlässt, um einer Bestrafung zu entgehen – ob sie berechtigt sein mag oder nicht.

Schließlich gibt es auch noch die schiere **Wander- und Abenteuerlust**. Die widerspricht zwar den Lehren von Praios und Travia, die Heimat und Verantwortung großschreiben, doch nicht umsonst ist der Kontinent nach dem rastlosen Gott Aves benannt, der zwar nicht allen Aventuriern bekannt ist, aber offensichtlich doch einen heimlichen Einfluss hat – und sei es über die junge Göttin Tsa, die ebenfalls keinen Sinn für Stetigkeit hat.

EXPEDITIONEN

Die wohl abenteuerlichste Form einer Reise ist aber die Forschungsreise. Erkenntnisgewinn ist eine Tugend, die von der Hesinde-Kirche hochgehalten wird, und so kommt es immer wieder vor, dass Anhänger dieser Kirche ausziehen, um fremde Länder und Regionen zu erforschen. Doch ne-

ben religiösen Gründen gibt es auch wirtschaftliche Anlässe für eine solche Expedition. Denn wer unbekanntes Land als erster entdeckt, kann es für sich (oder seinen Herrscher) in Anspruch nehmen, was für allem für unbekannte und unerschlossene Inseln und Küsten jenseits von Aventurien gilt. Selbst jede Fahrt ins sagenumwobene Gildenland kommt wegen der unzähligen Gefahren einer Expedition gleich, aber wer von dort zurückkehrt, kann Gewürze und andere Handelsgüter zu Preisen verkaufen, die für alle Risiken und Entbehrungen entschädigen. Sollte es einem Seefahrer gelingen, einen Handelsweg nach Uthuria oder zum Riesland zu finden, könnte er damit unglaublich reich werden. Aber auch Gerüchte von besonderen Bodenschätzen, von vergessenen Reichtümern oder untergegangenen Städten voller Preziosen locken geldgierige Abenteurer in die unzugänglichsten Gegenden.

Nicht unerheblich ist natürlich auch das Streben nach Ruhm und Ehre – denn wer einen Ort findet, der bis dahin unbekannt war, wird dadurch sozusagen unsterblich, wird sein Name doch auf ewig in den Annalen verzeichnet. Und an den Adelshöfen werden solche Entdecker ebenso gerne gesehen wie in den Hörsälen der Universitäten, können sie doch mit exotischen und wissenswerten Berichten aufwarten.

Mit ein wenig Phantasie lassen sich aber auch noch weitere Gründe finden – man denke etwa an eine Expedition zum mythischen Drachen Fuldigor, der im Ehernen Schwert lebt, die Reise der Gezeichneten in die Tiefen der Trollzacken, um das Volk der Trolle zum Bündnis gegen Borbarads Truppen zu bewegen, oder die Suche der Thorwaler nach ihrem mythischen Herkunftsland.

AUF DER SUCHE NACH LEGENDEN

Der Legendenschatz der Aventurier ist reichhaltig und bunt. Seien es die Erzählungen über die Götter, seien es Berichte über verschollene Schätze oder unglaubliche Wesenheiten, seien es angebliche Ruinen in den Tiefen der Dschungel und Wälder, untergegangene Städte am Grund der Seen oder Tore zu fremden Welten – in jedem Dorf gibt es Geschichten, die man sich an langen Winterabenden erzählt oder mit denen die Kinder erschreckt werden.

Aber wie das nun mal mit Legenden ist – man weiß nie, wie viel Wahrheit in ihnen steckt. Und in einer phantastischen Welt wie Aventurien ist die Wahrscheinlichkeit, dass selbst wunderlichste Erzählungen einen wahren Kern haben könnten, außerordentlich hoch. So lauschen immer wieder wissbegierige Forscher den Erzählungen der ‚einfachen Leute‘, und wenn sie glauben, einen Hinweis auf ein ungelüftetes Geheimnis entdeckt zu haben, dann forschen sie nach weiteren Indizien – und irgendwann dringen sie in die Wildnis vor, um dieses Geheimnis dem Vergessen zu entreißen.

Gerade die Hesinde- und auch die Nandus-Kirche richten immer wieder Expeditionen aus, die bestimmten Geheimnissen nachforschen soll, aber auch andere Personen und Gruppierungen haben mehr als genug Anlass, Geld und Zeit in solche Unternehmungen zu investieren. Und wie gesagt kann selbst stumpfe Geldgier ein Grund für eine Forschungsreise sein, wenn zum Beispiel von einem vergessenen Drachenhort die Rede ist.



Je nachdem, wie die Spieler mitarbeiten, kann eine vom Spiel-leiter geschickt gestreute Legende für neugierige Charaktere genug Grund sein, aus eigenem Antrieb loszuziehen und die Hintergründe zu eruieren. Wenn die Gruppe hingegen lieber ganz klassisch auf Aufträge wartet, ist es nicht schwer, jemanden zu finden, der als Geldgeber dienen kann – und dann natürlich auch den größten Teil der ‚Beute‘ und des Ruhms für sich beansprucht.

Wenn Sie die unterschiedlichen Regionalspielhilfen durchblättern, finden Sie in den jeweiligen **Mysteria et Arcana** zahllose Geheimnisse, von denen sich viele in Legenden und Gerüchte kleiden lassen – und die damit zum Kern eines Expeditionsabenteuers werden können.

HEILIGE ARTEFAKTE UND GÖTTLICHE INSPIRATION

Eine besondere Variante der Suche nach verborgenem Wissen ist die kirchliche Queste – zum Beispiel die Suche nach dem Stab des Vergessens oder die Quinionsqueste, in der die Praios-Kirche ihren Sinn zu ergründen sucht. Eine solche Queste kann zur Grundlage einer ganzen Kampagne werden, die aus sehr unterschiedlichen Teilen besteht: Recherchearbeit in staubigen Bibliotheken, Gespräche mit Gelehrten, aber eben auch die Suche nach verborgenen oder vergessenen heiligen Orten, in denen man möglicherweise Hinweise auf den gesuchten Gegenstand beziehungsweise die erhoffte Erkenntnis erhält. Und natürlich muss die Suche nicht unbedingt einem Gegenstand gelten, der die Identität einer gesamten Kirche prägt. Gerade für unerfahrene Gruppen oder für solche, die nicht unbedingt gleich die gesamtaventurische Geschichte verändern wollen, eignen sich Dinge, die nur für einen bestimmten Tempel oder Orden von besonderer Wichtigkeit sind. So könnte zum Beispiel die rituelle Waffe des Tempelgründers verschollen sein, oder das Grab eines frühen Kirchenheiligen. Vielleicht finden die Helden Hinweise auf ein unbekanntes Orakel, vielleicht die Spur eines verschollenen Schriftstücks. Möglicherweise hat aber auch ein geweihter Held nach den Ereignissen der letzten Jahre Zweifel an seinem Glauben bekommen, und er versucht die Nähe seiner Gottheit wiederzufinden, indem er nach Beweisen für ihre Existenz sucht – wie auch immer die aussehen mögen.

Selbstverständlich sind solche Questen keineswegs auf die zwölfgöttlichen Kirchen beschränkt. Ein Thorwaler kann ebenso auf Swafnirs Spuren wandeln, wie ein Novadi nach Rastullahs Fußabdruck forschen kann. Wenn Sie ein wenig in **Wege der Götter** blättern, finden Sie sicherlich Dutzende von Dingen und Beweisen, denen eine ganze Heldengruppe jahrelang hinterherforschen kann.

LAND UND BODENSCHÄTZE

Bodenschätze bedeuten Reichtum und dadurch Macht. Deswegen wundert es nicht, dass Handelshäuser, aber auch wirtschaftlich denkende Adlige ständig auf der Suche nach neuen Bezugsquellen sind. Offensichtliche Vorkommen in der Nähe der Siedlungen sind zum großen Teil längst ausgebeutet, also muss man Prospektoren in die etwas fernerer Gegenden schicken, wo sie nach Hinweisen auf Erze, Edelsteine oder andere Ressourcen suchen. Möglicherweise hoffen zum

Beispiel gierige Händler darauf, das zwergische Monopol auf Zwergenkohle zu brechen, indem sie irgendwo unbemerkt ein eigenes Vorkommen entdecken und ausbeuten.

Je wilder, abgelegener und gefährlicher die Region ist, desto mehr ist es angeraten, sie nicht alleine zu bereisen. Auf diese Weise kann man eine Heldengruppe in einsame Bergtäler schicken, die seit Generationen von keinem denkenden Wesen mehr betreten wurden und in denen vielleicht das eine oder andere Geheimnis schlummert.

Andererseits gibt es außerhalb der großen Staaten sehr viel Land, das keinen Besitzer hat – Orks, Goblins, Elfen, Waldmenschen und dergleichen werden dabei einfach ‚übersehen‘. Und manchmal ist dieses Land auch durchaus fruchtbar und für die Erschließung geeignet. Bevor man dort aber Bauern hinschickt, müssen erst einmal geeignete Orte gefunden werden, eventuell Eingeborene beruhigt oder verjagt und weitere Gefahren beseitigt werden. Für solche Voraustrupps werden gerne wildniserfahrene Helden angeheuert, entweder alleine oder als Begleitung für weniger wehrhafte Planer.

BERGUNGSMISSIONEN

Reisen in unbekanntes Gebiet sind gefährlich, und es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Expedition spurlos verschwindet. Doch was ist, wenn zu den Verschollenen eine wichtige Persönlichkeit gehört, zum Beispiel ein Adliger, ein kirchlicher Würdenträger, ein reiches Kaufmannskind – oder einfach nur ein geliebtes Familienmitglied? Nicht immer nehmen es die Zurückgebliebenen einfach so hin, von den hoffnungsfroh Aufgebrochenen nie wieder etwas zu hören. Möglicherweise ist auch ein Teil einer Expeditionsgruppe zurückgekehrt und berichtet davon, wo die anderen zum letzten Mal gesehen wurden. Eine Flaschenpost taucht auf, oder Varianten davon: Ein Geweihter ruft mit göttlicher Verständigung um Hilfe, ein Magier sendet einen magischen Botenvogel aus, etc.

Wann immer es einen wichtigen Grund, ausreichende Hoffnung und auch das nötige Kapital gibt, wird eine zweite Expedition ausgesandt, um die Verschollenen zu retten. Ein solcher Auftrag kann besonders reizvoll sein, denn es gilt nicht alleine, sich in der feindlichen Umgebung zurechtzufinden, sondern auch noch die Spur der Vorgänger zu verfolgen und dabei möglicherweise nach und nach zu ermitteln, was geschehen ist und woran die Expedition gescheitert ist.

GESTRANDET

Das übliche Reisemittel für weite Strecken ist immer noch das Schiff. Doch Efferds Launen sind unergründlich, vor allem wenn er sich mit Rondra streitet. Und so kann ein Schiff in Seenot geraten und manövrierunfähig werden oder sogar untergehen. Die Überlebenden retten sich mit etwas Glück irgendwo an Land – doch das kann fernab von jeder Zivilisation sein. Vielleicht sitzen sie auf einer einsamen Insel fest, vielleicht sogar an der Küste eines fernen Kontinents. Möglicherweise ist es aber auch eine einsame Küste Aventuriens, von der aus die Überlebenden einen Weg zurück in die Zivilisation finden müssen. Übler sieht es aus, wenn sie sich auf einen Eisberg gerettet haben, der auf seiner Reise nach Süden immer kleiner wird, sodass sie hoffen müssen, eine Rettung zu finden, bevor er sich ganz auflöst.



Doch es muss nicht zwingend ein Schiffbruch sein, denn die Reismöglichkeiten sind vielfältig. Was ist, wenn ein Berg-rutsch oder Hochwasser eine Straße weggerissen hat und man sich deswegen einen Weg quer durch die tiefste Wildnis suchen muss? Noch exotischer wird es, wenn die Helden in der Luft unterwegs sind, beispielsweise mit einem Fliegenden Teppich, und dieser aus irgendeinem Grund seine Dienste versagt. Oder die Helden sind aus Versehen durch ein magisches Portal gestolpert und finden sich in einer fremden Welt wieder, zum Beispiel einer Feenglobule ... oder sogar in einer mehr oder weniger fernen Vergangenheit.

Der besondere Reiz an dieser Art von Abenteuern liegt darin, dass die Helden keine Möglichkeit haben, sich darauf vorzubereiten. An Ausrüstung haben sie nur das, was sie gerade bei sich tragen, und das ist vermutlich kaum das, was sie eigentlich benötigen. Ihr Wissen über diese Region ist auf das beschränkt, was sie vorher wussten – Gelegenheit für Recherche in Bibliotheken oder bei erfahrenen Reisenden ist nicht möglich.

AUF DER FLUCHT

Ein anderer Grund, sich in die Wildnis aufzumachen, kann der Angriff eines übermächtigen Feindes sein. Wenn sich ein Untotenheer einem einsamen Dorf nähert, wenn Orks das Land verwüsten oder ein Krieg zwischen Menschen tobt,

dann ist es manchmal besser, sein Heil in der Flucht zu suchen – vor allem, wenn es darum geht, wehrlose Einwohner vor dem brandschatzenden Haufen in Sicherheit zu bringen. Aber auch wenn die Helden einem Feind in die Hände gefallen sind und es schaffen, sich zu befreien, müssen sie möglichst schnell aus dem Einflussbereich dieses Feindes flüchten.

Eine Flucht, egal aus welchem Anlass, führt in der Regel nicht über Straßen, die vom Feind kontrolliert werden, sondern durch die tiefste Wildnis, wo die Verfolgung schwieriger ist. Verschärft wird der Kampf ums Überleben durch Angriffe der Verfolger, die den Reisenden ständig auf den Fersen sind, und wenn die Helden dann auch noch versuchen müssen, Alte und Kinder zu beschützen und über gefährliche Hindernisse zu retten, kann das Reiseabenteuer schnell zu einem Wettrennen um Leben und Tod werden.

Ebenso gut funktioniert es andersherum, wenn die Helden einen oder mehrere Flüchtende verfolgen müssen – zum Beispiel entflohene Verbrecher oder einen Boten, dessen Botschaft keinesfalls ankommen darf. Hier gilt es, die Spur des Flüchtenden aufzunehmen und möglichst schneller voranzukommen als er. Wenn man die Spur verliert, gewinnt er Vorsprung – auch dies also ein Wettrennen, das sehr spannend werden kann.

BEKANNTE ENTDECKER DER AVENTURISCHEN GESCHICHTE*

Die aventurische Geschichte ist von dem Emporkommen und Untergang vieler Kulturen und Völker geprägt, und jede neue Kultur musste das Land für sich neu entdecken. Das geschah zumeist durch wagemutige Forscher, die sich in die Fremde vorwagten.

So betraten zum Beispiel die Hochelfen diese Welt in den Salamandersteinen, und von dort aus erforschten sie nach und nach den ganzen Kontinent, bevor sie große Teile davon unterwarfen und besiedelten. Später waren es die Thorwaler, die unter der legendären **Hetfrau Jurga** ihre Heimat Hjaldingard verließen und über das Meer zogen, um nach neuen Siedlungsgebieten zu suchen. Aus der gleichen Richtung stammten auch die Guldnländer, die ihr Herrschaftsgebiet ausdehnen wollten und auf diese Weise im Horasreich neue Städte gründeten. Von dort aus zogen Abenteurer und Forscher in alle Richtungen, und ihre Begegnungen mit den ‚Ureinwohnern‘ waren selten friedlich. Als erster (menschlicher) Derograph Aventuriens gilt **Bastan Munter**, der im siebten Jahrhundert BF Aventuriens Länder bereiste und dabei einen vierbändigen Reisebericht verfasste, der noch immer als wegweisend gilt.

Unter den heute noch lebenden Entdeckern gilt **Kara ben Yngerymm** als Legende (siehe **Katakomben 161**). Als Vorsitzender der Aves-Freunde (siehe Seite 52) nimmt er immer noch regelmäßig an Expeditionen teil, manche finanziert und organisiert er aber auch nur. Berühmt geworden ist er aber weniger durch seine zahlreichen Ausflüge in die unerforschten Gebirge des Kontinents, sondern durch seine beliebten Romane, in denen er die eigenen Erlebnisse idealisiert dargestellt und damit eine große Leserschaft begeistert hat. **Kerry ui Brioghan** ist vor allem im Auftrag der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft und des Aventurischen Boten durch den Kontinent gereist und hat mit ihren Berichten ebenfalls ein großes Publikum erreicht, ist aber dabei zumeist näher an der Wahrheit geblieben als ben Yngerymm in seinen Romanen (**Herz des Reichs 178**). **Alessandrian Arivor** wird häufig mit Bastan Munter in einem Atemzug genannt, denn er gilt als der wichtigste Derograph der jüngeren Geschichte, ist aber unlängst verstorben. Als Prodekan für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der alafanischen Universität geht **Orelia Santuez** häufig auf Exkursion, um die Kenntnisse der aventurischen Tierwelt zu erweitern – vor allem jener, die in den Tiefen der Höhlen und Kavernen haust (**Katakomben 160**). Er wirkt zwar wie ein selbstverliebter Geck, ist aber ein fähiger Expeditionsleiter und benötigt hin und wieder auch Hilfe von erfahrenen Helden.

* Hier werden nur Forscher genannt, die den Kontinent Aventurien bereist haben. Zu der großen Zahl forschender Seefahrer finden Sie in **Efferds Wogen** einen ausführlichen Artikel, den wir hier nicht wiederholen wollen.



ENTDECKER- UND EXPEDITIONSABENTEUER

Die folgende Aufzählung soll eine grobe Übersicht über bisherige Abenteuer mit dem Thema geben, erhebt aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit, zumal es auch viele Grenzfälle gibt. **Wichtig: Der Text enthält Meisterinformationen. Wenn Sie also diese Abenteuer möglicherweise selbst noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie diesen Abschnitt überblättern und auf Seite 17 weiterlesen.**

DER HOHE PORDEN

Das erste Expeditionsabenteuer der Geschichte von Das Schwarze Auge hieß **Unter dem Nordlicht** (Abenteuer B6, geschrieben von Ulrich Kiesow) und handelte von dem Versuch, den legendären Polardiamanten zu finden, der angeblich irgendwo im hohen Norden seiner Entdeckung harret. Natürlich finden die Helden den Diamanten nicht, begegnen aber dem finsternen Chimärologen Zurbaran und der geheimnisvollen Firnkönigin. Das Geheimnis des Polardiamanten gilt bis heute als ungeklärt (siehe **Im Bann des Nordlichts** 198). **Kommando „Olachtai“** (B18) dreht sich um eine Reise in die Brydia, da die dort lebenden Riesenalken aus unbekanntem Grund Freude daran gefunden haben, unschuldige Siedler mit Felsbrocken zu bewerfen. In diesem Abenteuer erscheinen erstmals Norbarden – obwohl sie in ihrer Darstellung eher Nivesen ähneln. Die schwarze Schlange, in der sich das Abschluss-Dungeon befindet, wurde wesentlich später in der Borbaradkampagne als gigantischer Golem uminterpretiert. Als Auftaktabenteuer der Phileasson-Saga führt **Folge dem Drachenhals** (Nr. 21) die Helden so weit nach Norden wie kein anderes Abenteuer. Zunächst müssen sie ein Mammut fangen, doch dann führt sie ein vergessenes hochelfisches Heiligtum bis zum Himmelsturm, der ersten der wiederentdeckten elementaren Elfenstädte. Dieses Abenteuer war eine Revolution, stellte es doch das Bild der aventurischen Elfen auf ganz neue Grundlagen. In **Liskas Fängen** (Nr. 61) müssen die Helden nicht ganz so hoch in den Norden, um einem Schatz nachzujagen, den eine Mörderin dort irgendwo zurückgelassen hat. Wenn sie Erfolg haben, das verkündet der Autor schon im Vorwort, sind sie reich genug, das Heldenleben sein zu lassen und sich ins Altenteil zurückzuziehen. Mit der Bezeichnung **Schwingen aus Schnee** (Nr. 106) sind legendäre Rüstungsteile der bornischen Ritter gemeint, die irgendwo im hohen Norden verschollen sind. Auf der Suche nach ihnen erleben die Helden nicht nur die unwirtliche Gegend, sondern erfahren auch noch einiges über vergessene aventurische Geschichte. Ebenfalls um Firnelfen dreht sich das Abenteuer **Falscher Feind** im Band **Auf Elfenpfaden** (Nr. 145), diesmal allerdings in der Region um den Blauen See. **Ein Traum von Macht** (Nr. E8) sendet die Helden auf der Spur der legendären Alben zunächst in die Gebirgzüge Thorwals und im Anschluss in den verschneiten Norden, wo sie einer vergessenen Stadt auf die Spur kommen können.

PÖRDLICH DES MITTELREICHS

In **Schatten über Traviass Haus** (Nr. 12) wird klassische Landnahme thematisiert: Die Helden begleiten eine Gruppe von Siedlern, die in der bisher unzivilisierten Grünen Ebene einen Tempel bauen wollen. Das sehen die bisherigen Einwohner, die Goblins, natürlich gar nicht gerne, aber nach historischem Vorbild werden sie auch nicht weiter gefragt. Eine Fahrt auf dem bornischen Walsach ist Thema von **Stromaufwärts** (Nr. 24) – es geht um einen Bräutigam, der nicht sehr glücklich ist, an die Tochter des unbeliebten Grafen Uriel von Notmark verheiratet zu werden, aber nichtsdestotrotz von den Helden in seine neue Heimat gebracht werden soll. **Der Zorn des Bären** (Nr. 32) spielt ebenfalls im Bornland, wo einige Dörfer von einem riesigen Bären tyrannisiert werden – der selbstverständlich nicht einfach nur ein großer Bär ist. **Mutterliebe** (Nr. 87) ist der ironische Titel eines Abenteuers um einen Sohn, der von seiner Mutter im Zorn dazu verflucht wurde, sich in einen Wolf zu verwandeln, und nun verzweifelt versucht, diesen Fluch abzuschütteln. In **Sumus Blut** (94) hingegen geht es um den Streit zwischen Pardona und einer dämonischen Wölfin, in den die Helden hineingezogen werden, obwohl sie eigentlich weder mit der einen noch der anderen Seite sympathisieren. **Die dunkle Halle** (Nr. 122) dreht sich um thorwalsche Belange und ihren Konflikt mit alten Feinden aus dem Norden. Im Sammelband **Auf Elfenpfaden** (Nr. 145) findet man das Abenteuer **Das Lied der Weide**, in dem die Helden in die Grüne Ebene zurückkehren. **Riesige Liebe** ist ein sehr bemerkenswertes Abenteuer aus dem Band **Märchenwälder, Zauberflüsse** (Nr. 153), das die Helden in die Tiefen des legendenumwobenen Bornwalds führt, wo es zu schicksalhaften Begegnungen kommt.

WÜSTE

In dem legendären Soloabenteuer **Borbarads Fluch** (B7) geht es darum, Borbarads Turm in der Gorischen Wüste zu finden, um Aventurien vor einer fürchterlichen Katastrophe zu bewahren. In diesem Abenteuer fiel zwar der Name Borbarad zum ersten Mal, aber insgesamt gelten viele Setzungen daraus nicht mehr als zeitgemäß, da sie sich nicht mit dem heutigen Aventurien vereinen lassen. In der Regel wird das Abenteuer eher totgeschwiegen. Einen ersten Ausflug in die Khôm unternimmt das Abenteuer **Wie der Sand der Wüste** (Nr. 17), bei dem es um Intrigen um die Thronfolge des Sultans von Unau geht. Einen wichtigen Teil von **Wie der Wind der Wüste** (der vorletzte Teil der Phileasson-Saga, Nr. 26) macht die Durchquerung der Khôm von Osten nach Westen aus, wobei auch noch ein ganzer Zug von Bettlern begleitet und beschützt werden muss. Die beiden Kampagnenbände um **Löwe und Rabe** (**Tar Honak**, Nr. 41, und **Malkillah**, Nr. 24) thematisieren den Krieg zwischen Novadis und Al'Anfanern, der natürlich auch zu einem großen Teil in der Khôm stattfindet. Im Sammelband **Ränkespieler und Rivalen** (Nr. 124) findet sich das Abenteuer **Nach Rastullahs Willen**, in dem die Helden zu einem Novadi-Stamm aufbrechen müssen, um an einer traditionellen Brautwerbung mitzuwirken.



SÜDLICHES STEPPENLAND

Ein ganz klassisches Expeditionsabenteuer findet sich in dem Band **Fluch vergangener Zeiten** (Nr. 118), wo die Helden nach einem Missionar suchen müssen, der irgendwo im weiten und unerschlossenen Steppengebiet östlich des Harodröl verschollen ist.

DSCHUNDEL

Im **Dschungel von Kun-Kau-Peh** (Nr. 38) dringen die Helden tief in die Geheimnisse des Regenwaldes vor, wo sie es mit einigen freundlichen und vielen feindlichen Bewohnern zu tun bekommen. Vor allem werden hier die Waldmenschen erstmals mit ihrer Kultur beleuchtet. Die beiden aufeinander aufbauenden Soloabenteuer **Das Dschungelgrab** (Nr. 71) und **Die Mondsilberkugel** (Nr. 72) führen den Helden ebenfalls tief in den Dschungel. Gleiches gilt für das Soloabenteuer **Der große Baccanaq** (Nr. 104), bei dem der Held zum prophezeiten Erlöser unterdrückter Waldmenschenstämme werden kann. Der Sammelband **Questadores** (Nr. 124) enthält gleich mehrere Abenteuer, bei denen die Helden in die 'grüne Hölle' vordringen müssen.

WALD

Tief in den ebenso legendenumrankten wie unzugänglichen Reichsforst führt der Abschluss der Simyala-Kampagne **Der Basiliskenkönig** (Nr. 108), denn dort irgendwo liegt die verschollene Hochelfenstadt Simyala. In vielen anderen Abenteuern gibt es zumindest zwischendurch Reisen durch die unterschiedlichen mittelaventurischen Wälder.

SÜMPFE UND MOORE

Der **Zug durchs Nebelmoor** (B12) sucht nach einer verlorenen Passage durch das besagte Nebelmoor – auch ein typisches Motiv der Entdeckerabenteuer –, und nebenher ist dies der erste Band mit den Siegern eines Abenteuerwettbewerbs. Die gleiche Region wird im Band 154, **Steinzeichen**, noch einmal thematisiert, und zwar im Abenteuer **Das Erbe des Aikar** – denn es gibt hier nicht nur stinkende Sumpflöcher, sondern auch geheimnisvolle Relikte aus orkischer Frühzeit.

GEBIRGE

Bei **Ingerimms Schlund** (Nr. 66) lässt schon der Name erraten, wohin die Reise gehen wird: mitten hinein in einen erloschenen Vulkan. Dass nicht alle Expeditionsteilnehmer das gleiche Ziel haben, macht ein typisches Element solcher Abenteuer aus: Sobald es gefährlich wird, verfolgt jeder seine eigenen Interessen. Im Abschlussabenteuer der legendären Borbaradkampagne, **Rausch der Ewigkeit** (Nr. 85), müssen die Helden in die Trollzacken reisen, um das Volk der Trolle zum Bündnis zu bitten – und entdecken dabei, dass es ganze Städte dieser Wesen gibt und dass Trolle vor sehr langer Zeit eine Hochkultur hatten. In **Stein der Mada** (Nr. 107), dem zweiten Teil der Simyala-Kampagne, dringen die Helden so tief in die Salamandersteine vor, wie es zuvor wohl kaum ein Nichtelf getan hat. Es geht weniger um Bergsteigerei als um elfische Mystik, die es zu erforschen gilt. Die Abenteuer in **Drachennodem** (Nr. 126) drehen sich um unterschiedliche Drachen, und zwei davon führen tief in Gebirge – den

Windhag und die Drachensteine. In einem der Abenteuer aus dem Band **Auf Elfenpfaden** (Nr. 145), **Schwarze Flamme**, betreten die Helden noch einmal die Salamandersteine. In **Die Blutdurstigen**, einem Abenteuer aus der Anthologie **Steinzeichen** (Nr. 156), reisen die Helden auf Schatzsuche in die Trollzacken – und machen sich unter den Einheimischen dabei gar keine Freunde. Tief in die Ausläufer des Ehernen Schwerts führt Teil 2 der **Drachenchronik**, **Drachenerbe** (Nr. 172), um dort den Ratschlag eines unsterblichen Wesens einzuholen.

ORKLAND

Die Abenteuer B15 bis B17 (**Im Spinnenwald**, **Der Purpurturm** und **Der Orkenhort**) bilden die erste Kampagne im Universum von Das Schwarze Auge, die Orkland-Kampagne. Im Auftrag der obersten Hetfrau Thorwals werden sie ausgesandt, um das feindliche Orkland zu kartieren. Dabei begegnen sie zwar keinen Orks, dafür aber sehr illustren anderen Bewohnern dieser wilden Region wie Grolmen, Smaragdspinnen und einem Riesen. Etwas „orkischer“ geht es in **Das vergessene Volk** (Nr. 117) zu, denn es gilt, die Vergangenheit der Schwarzpelze zu erforschen.

MARASKAN

Der eigenartige Dschungel Maraskans wurde erstmals in **Der Quell des Todes** thematisiert (einem Soloabenteuer mit der Nummer B11). Der Held wird gezwungen, die Ursache eines verseuchten Flusses zu finden – also ein erster Fall schwerer Umweltverschmutzung in Aventurien. Die Eigenheiten Maraskans waren damals allerdings noch kein Thema, die sind erst wesentlich später erfunden worden. **Pforte des Grauens** (Nr. 67), das zur legendären Borbaradkampagne gehört, ist da schon wesentlich 'maraskantypischer' und führt die Helden quer durch den feindlichen Dschungel, wo sie nicht nur mit den Widerstandskämpfern Kontakt aufnehmen müssen, sondern auch zu den einheimischen Achaz. Am Ende stoßen sie auf den Friedhof der Seeschlangen, einstmals ein echsisches Heiligtum, jetzt ein Zentrum der Erzdämonenanbetung. Tief ins Herz der verfluchten Insel werden die Helden in **Goldene Flügel** (Nr. 152) geschickt, und ob der Umgang mit den Einheimischen mehr Erkundungsgeschick verlangt oder das Eindringen in Dschungel und Gebirge, sei einmal dahingestellt.

DAS MEER

Das Grauen von Ranak (Nr. 6) war zwar kein Expeditionsabenteuer an sich, eröffnete aber die Südmeertetralogie, in der das Schiff *Korisande* weit nach Süden vordrang, um die Herkunft der geheimnisvollen Risso zu klären (**Die Fahrt der Korisande**, Nr. 7, **Die Insel der Risso**, Nr. 15, **Der Bund der Schwarzen Schlange**, Nr. 18). Auch wenn es zu unglaublichen Würfelorgien bei Gefechten ganzer Schiffsmannschaften kommen kann, wenn die Abenteuer sehr wortgetreu gespielt werden, sind doch klassische Elemente der Expedition vorhanden: lange Schiffsfahrten, die Entdeckung und Erforschung unbekannter Eilande, die Reparatur eines beschädigten Schiffes etc. Im Band **Basargeschichten** (Nr. 141) findet man das Abenteuer **Piratenblut**, in dessen Verlauf die Helden



ein auf einer einsamen Insel liegendes Piratenversteck finden und erkunden müssen. **Klar zum Entern** (Nr. 148) dreht sich um das Piratenleben, und als Teil einer Piratenmannschaft können die Helden das Leben auf See mit all seinen Vor- und Nachteilen miterleben. **Strandgut** (Nr. 156) hingegen ist der Begleitband zu **Efferds Wogen** und präsentiert Abenteuer über und unter den Wellen – und dass es hier allerlei Fremdartiges zu erforschen gibt, liegt auf der Hand.

ABENTURIERNUMSEGELUNG

Das Abenteuer mit der Nummer 12 bildete den Auftakt zur mit Abstand erfolgreichsten Kampagne ihrer Zeit, die später unter dem Titel **Phileasson-Tetralogie** zweimal überarbeitet und neu aufgelegt wurde: In **Folge dem Drachenhals**, **Auf der Spur des Wolfes** (Nr. 23), **Wie der Wind der Wüste** (Nr. 26) und **Insel im Nebel** (Nr. 27) nehmen die Helden an einer Expedition rund um Aventurien teil, in der sie tief in die Geheimnisse der untergegangenen Hochelfen-Kultur eintauchen. Hier erhielten die Elfen nicht nur eine ‚neue‘ Vergangenheit, sondern man konnte als Spieler tief in aventurische Historie eintauchen – eine Expedition in die längst vergessene (und irdisch bis dahin noch gar nicht festgelegte) Vergangenheit.

DIE SCHWARZEN LANDE

Weniger Entdeckungsfahrten als eher Expeditionen in feindliches Land sind die Abenteuer, bei denen die Helden in die Schwarzen Lande vordringen müssen. Eine ganze Sammlung davon findet sich in **Schwarze Splitter** (Nr. 93). In **Blutige See** (Nr. 105) werden die Helden vorübergehend Mannschaftsmitglieder der *Seeadler von Beilunk*, die im Perlenmeer gegen Dämonenarchen kämpft, und erleben so die Gräueltat des verseuchten Meers sehr anschaulich. Eine Folge von Kommandounternehmen soll in **Kreise der Verdammnis** (Nr. 116) einen entscheidenden Militärschlag gegen Borbarads Schergen vorbereiten.

DAS GÜLDEPLAND

Die bedeutungsschwere Abenteuer-Nummer 100 gehörte der **Reise zum Horizont**, einer Expedition nach Myranor, mit der aventurische Helden (und vor allem ihre Spieler) auf den Westkontinent gelockt werden sollten. Leider ließ die Fortsetzung des Abenteuers zu lange auf sich warten, um den erwarteten Erfolg zu haben. Inzwischen ist es als Teil einer

längeren Kampagne beim Uhrwerk-Verlag neu erschienen, ebenso wie viele andere Abenteuer, die in Myranor spielen.

EXOZISCHE REGIONEN

In **Durch das Tor der Welten** (B8) werden die Helden per Dimensionstor in eine andere Welt geschleudert, aus der sie wieder zurückfinden müssen. Obwohl dem Autor damals wirklich ein Weltenportal vorschwebte, wurde die Welt mit ihren Riesenbäumen und den dreiäugigen Raubkatzen nachträglich zu einem Ort in Myranor umgedeutet. So konnten die Helden hier erstmals ins ferne Gildenland reisen – wenn auch unwissentlich.

Einen anderen Weg wählte **Im Traumlabyrinth** (Nr. 20), in dem die Helden in die Traumwelt eines komatösen Zwergs gesandt werden, um dort den Grund herauszufinden, warum er nicht wieder erwacht. Obwohl die reinen Dungeons in dieser Zeit schon nicht mehr so üblich waren, hat dieses Abenteuer eine recht einfache Struktur, und es geht weniger um klassische Erforschung als um das Absolvieren eines festgelegten Weges. **Die Stadt des toten Herrschers** (Nr. 33) thematisiert zum ersten Mal eine Zeitreise, denn die Helden werden von einem freizaubernden Elfen weit in die Vergangenheit geschickt – in die Zeit der echsischen Hochkulturen. In **Alptraum ohne Ende** (Nr. 45), dem Auftakt zur Borbaradkampagne, dringen die Helden in die ‚verstrahlte‘ Region um das Dörfchen Dragenfeld vor und betreten sogar den Limbus, in dem die Finalschlacht stattfindet. Im Kampf gegen die **Grenzenlose Macht** (Nr. 65), das ebenfalls zum Umfeld dieser Kampagne gehört, müssen sie unter anderem das verborgene Tal der Elemente finden und erkunden. In **Siebenstreich** schließlich dringen sie in die verfluchte Dämonenbrache südlich von Gareth ein, die angeblich kaum jemand ohne geistige Schäden wieder verlässt. **Feenflügel** (Nr. 75) führt die Helden in eine Feenglobule. **Jenseits des Lichts** (Nr. 103) umfasst zunächst eine Reise durch das mittlerweile unter borbaradianischer Herrschaft stehende Maraskan, endet dann aber in einer sehr skurrilen Welt aus maraskanischen Legenden und Theaterstücken. Um das Abenteuer zu genießen, ist sicherlich ein gewisser Hang zum Seltsamen nötig, aber dann kann es ein großes Vergnügen werden. **Die Wandelbare** (Nr. 136) handelt von einer Steinstatue, die auf einmal zu laufen beginnt – und die ihre Verfolger nicht nur in die Wildnis des Raschtulsturms führt, sondern scheinbar sogar zurück in eine längst vergessene Zeit.





Überhaupt: die Führerin. Ja, sie hat dunkle Haut, einen schlanken Körper und ein anmutiges Gesicht. Aber auf meine freundlichen Blicke reagiert sie nicht anders als die hübschen Mädchen auf unserem Campus – nur mit einer abschätzigen Mine und demonstrativem Desinteresse. Kann ich mich denn gar nicht auf das verlassen, was mir bisher über die Fremde berichtet wurde?» —aus dem Reisetagebuch des hesindegelächlichen Studiosus Anagon Birtenbichler

Wer über die Grenzen des Kontinents hinausblickt, findet eine fast unbegrenzte Zahl an weiteren Gegenden, die unbekannt und fremd sind. An erster Stelle ist natürlich **Myranon** zu nennen, mit dem uralten, in Auflösung begriffenen Imperium, den Tiernmenschen, der eigenartigen Magie und den zahllosen ungelüfteten Geheimnissen. Tief im Süden liegt das sagenumwobene **Uthuria**, über das bisher noch kaum etwas bekannt ist außer eigenartigen Legenden. Der Ostkontinent heißt **Riesland**, weil dort angeblich Riesen hausen, aber es gibt kaum Berichte von Menschen, die diesen Kontinent erreicht haben und nach Aventurien zurückkehren konnten. Im Norden hingegen herrscht Firuns gnadenlose Kälte mit einer Macht, der nicht einmal die Firnelfen widerstehen können. Immer wieder gibt es Gerüchte, dass auch im ewigen **Eis** Spuren versunkener Zivilisationen zu finden seien oder dort Artefakte von unglaublicher Macht auf ihre Bergung





warten. Doch niemand kann sagen, wie viel Wahrheit in diesen Legenden steckt.

Wer nach unbekannten Welten sucht, ist noch nicht einmal auf Dere beschränkt: Längst hat auch die Gelehrtenwelt anerkannt, dass es **Globulen** gibt, die in loser Verbindung mit Aventurien stehen, sich aber mitunter grundlegend von allem unterscheiden, was hier als bekannt und normal angesehen wird. Dazu gehören natürlich die **Feenwelten** mit ihren fremdartigen Bewohnern, aber auch Welten, über die noch viel weniger bekannt ist. Einige von ihnen können nur über den **Limbus** erreicht werden, der seinerseits auch als fremde Welt betrachtet werden kann, in der man unbekannten Wesen begegnen und vergessene Orte finden kann.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen unterschiedliche Regionen vor, die sich für Expeditionen eignen, mit Überle-

gungen, welche Gefahren dort zu finden sind. Sie beziehen sich zwar primär auf aventurische Regionen, können aber ohne Probleme für andere Kontinente oder Welten übernommen werden – mit entsprechenden Erweiterungen, wenn Sie das für richtig halten oder es das Spiel spannender macht. Sie sollten aber jederzeit im Hinterkopf behalten, dass jede der Beschreibungen nur ein Schema ist. Dichten Wald gibt es im Norden des Bornlands ebenso wie im Süden des Horasreichs, aber schon aus klimatischen Gründen unterscheiden sie sich ganz erheblich. Außerdem gibt es auch viele Regionen, die sich in mehrere Kategorien einsortieren lassen, zum Beispiel das Regengebirge, das sowohl Regenwald als auch Mittel- bis Hochgebirge ist. Nutzen Sie die Abschnitte also als grobe Vorgaben, aus denen Sie sich nach Bedarf die passenden Details herausuchen und zusammenstellen.

FINSTERER TANNICHT: DER DICHTER WALD

»Ich verstehe weiterhin nicht, warum Meister Xenophil Studio-sa Margalinn auf diese Reise mitgenommen hat. Etwa nur, um seine Laune mit ihrer albernen Fröhlichkeit aufzuhellen? Oder sollte er gar rahjagefällige Gefühle hegen? Travia hilf, er könnte ihr Vater, ach, gar ihr Großvater sein!

Ihre Hesindetreue kann es jedenfalls kaum sein. So scheu sie sich auf einem tulamidischen Markt zeigt, der doch von Leben nur so strotzt und auf dem exotische Gerüche das Fernweh wecken, so begeistert erscheint sie, wenn sie inmitten des düsteren Tannichts einherschreitet, wo das undurchdringliche Brombeergesträuch Bär und Wolf Deckung geben, wenn nicht gar Ork oder Oger. Leuchtende Augen bekommt sie, stößt den Käfern hinterher und bewundert die knorrigsten Eichen, als seien es denkende Geschöpfe. Manchmal dünkt mich, sie hätte eher bei einem dieser Druiden oder Kräuterweiblein in die Lehre gehen sollen, statt an einer wohlbeleumundeten Universitas zu studieren.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Einst war ein großer Teil Mittelaventuriens von riesigen Waldgebieten bedeckt. Doch das ist lange her, denn über Jahrtausende hinweg wurden Wälder gerodet, um Ackerland zu gewinnen oder Bauholz zu bekommen. Doch auch jetzt noch sind viele Waldgebiete so ausgedehnt, dass man Tage und Wochen braucht, um sie zu durchqueren, und unterwegs keine Spur von menschlicher Zivilisation findet. Namen wie Farindelwald, Blautann und Bornwald werden mit äußerstem Respekt ausgesprochen, und nur die Wagemutigsten setzen ihren Fuß in ein solches Gebiet. Doch auch Waldgebiete, die keine so klingenden Namen tragen, bergen Unbekanntes und Gefährliches. Dabei ist kaum zu unterscheiden, ob die Berichte der Einheimischen wahr sind oder nur Märchen, mit denen Großeltern ihre Enkel erschrecken wollen ... oder Legenden voller Übertreibungen, in denen aber doch ein wahrer Kern steckt.

DICHTER WALD

Beispiele: Farindelwald, Reichsforst, Blautann, Salamandersteine, viele Waldgebiete am Kvill, im Bornland, in Albernia, Weiden und Garetien

Hauptsächliche Gefahren: Raubtiere, Orientierungsverlust, unfreundliche Waldhüter wie zum Beispiel Waldschrate und Druiden

Geländekunde: Waldkundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 24 Meilen, mit dem Pferd 24 Meilen; querfeldein zu Fuß 12 Meilen, mit dem Pferd 12 Meilen

Sichtweite: 5 bis 25 Schritt

Ernährung: problemlos wegen der üppigen Tier- und Pflanzenwelt, im Winter eher knapp. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd -2/-2/+0/-2, Hetzjagd +2/+2/+2/+2, Fallen aufstellen -4/-2/+0/-2, Angeln und Speerfischen +0/+0/+2/+0, Nahrung und Kräuter sammeln +0/+0/+6/+4

Orientierung: sehr problematisch wegen mangelnder Fernsicht

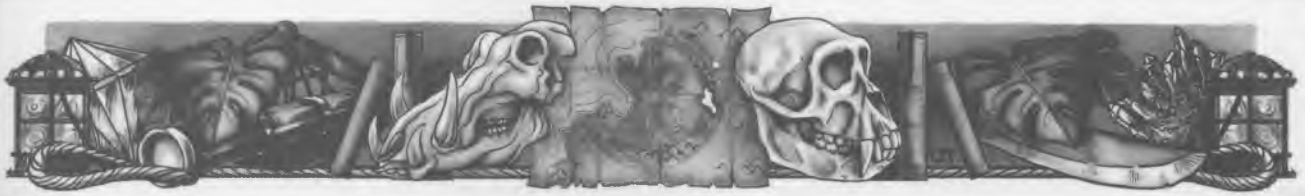
Vorankommen: zu Fuß schwierig, mit Tieren schwierig, mit Fahrzeugen unmöglich

Lager suchen: viele Gelegenheiten (Probe +0)

Hintergrundbücher: vor allem Schild des Reiches, Land des Schwarzen Bären

FEINDLICHE BEWOHNER

Im tiefen Wald hausen nicht nur Wesen, die den Menschen als schöne Bereicherung ihrer Speisekarte betrachten, wie zum Beispiel Oger, Waldspinnen und andere Raubtiere, sondern auch manche Personen, die ungestört sein wollen und ihre Ruhe notfalls mit Gewalt verteidigen. Das können mürrische Druiden oder Hexen sein, aber auch eigenbrötle-



rische Waldelfensippen, die das *badoc* der Menschen fürchten. Waldschrate verteidigen ihr Reich gegen Menschen, die sich an wehrlosen Bäumen vergreifen, Feenwesen treiben ihr Spiel mit Eindringlingen. Da die Sichtweite im dichten Wald häufig weniger als 20 Schritt beträgt, können sich Feinde bestens verbergen und dann völlig überraschend zuschlagen.

FREUNDLICHE BEWOHNER

In den äußeren Bereichen der Wälder leben manche Holzfäller und Köhler, die wie alle Wildnisbewohner zu Misstrauen neigen, aber dennoch einem in Not Geratenen ihre Hilfe nicht verwehren. Wenigstens können sie verirrtten Helden den Weg zur nächsten Straße weisen und kennen die Umgebung, so dass sie Hinweise über besondere Orte oder Bewohner geben können. Jäger, Fallensteller und Kräutersammler entfernen sich kaum weiter als eine Tagesreise von dem heimatlichen Dorf oder der Burg, von der sie stammen, denn in der Regel reicht das, um in Gegenden vorzudringen, die lohnenswerte Beute versprechen. Allerdings erbauen sie manchmal mitten im Wald Hütten, die ihnen von Zeit zu Zeit als Übernachtungsplatz dienen. Solche Hütten können Helden aus Not-situationen helfen, denn sie bieten nicht nur ein Dach über dem Kopf, sondern sind meistens mit einem Feuerholzvorrat ausgestattet (und Travias Gebot der Gastlichkeit verlangt, dass man verbrauchte Vorräte wieder auffüllt, bevor man geht) und liegen in der Nähe eines Baches oder einer Quelle. Wenn eine solche Hütte regelmäßig benutzt wird, sind in ihrer Umgebung nicht nur Spuren, sondern regelrechte Trampelpfade zu finden, die die Helden hierher führen können. Ob Waldelfen oder auch ein Goblinstamm den Helden freundlich begegnet, hängt vom Einzelfall ab – und natürlich auch vom Verhalten der Helden. Druiden, Hexen und andere Einsiedler, die gezielt die Einsamkeit suchen, stehen Eindringlingen in ihr Gebiet aber fast immer ablehnend gegenüber.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Das Anlegen und Instandhalten eines Waldweges ist sehr aufwändig. Schon deswegen gibt es nur wenige Wege durch den Wald – wobei damit alles gemeint ist, was von einem Karren benutzt werden kann. Für das Anlegen eines solchen Weges müssen nicht nur zahllose Bäume gefällt, sondern auch ihre Wurzeln beseitigt werden, und das ist sehr anstrengend und schwierig. Ist der Weg fertig, müssen immer wieder umgestürzte Bäume zur Seite geräumt werden, und wenn er nicht häufig benutzt wird, wuchert er innerhalb von Monaten oder sogar Wochen zu. Viel einfacher ist es, den Wald zu umgehen, selbst wenn das ein Umweg von mehreren Tagesreisen ist – denn der Weg über die Ebene ist nicht nur leichter zu pflegen, sondern auch sicherer, ist es dort doch nicht so leicht, dem Reisenden einen Hinterhalt zu stellen.

Trampelpfade im Wald sind ein Hinweis auf eine Siedlung in der Nähe – wobei nur ein Fährtenleser den Unterschied zwischen einem häufig benutzten Wildwechsel und einem wirklichen Trampelpfad erkennt und dann immer noch nicht unbedingt weiß, ob der Pfad zu einer Menschengründung, einem Goblindorf oder einer Ogerhöhle führt.



AVENTURISCHER URWALD

Verwechseln Sie einen unberührten aventurischen Wald nicht mit deutschem Forst der heutigen Zeit. Hierzulande werden umgestürzte Bäume abtransportiert, Wege durchs Unterholz gebahnt und Baumbestände ausgedünnt. Das Ergebnis ist etwas ganz anderes als ein Urwald, wie er auch in Mitteleuropa noch vor dreitausend Jahren üblich und bis vor wenigen hundert Jahren häufig war.

In einigen Gegenden Deutschlands gibt es mittlerweile Naturschutzgebiete, in denen der Wald wieder vollständig sich selbst überlassen wird – wenn Sie sich in einem solchen Wald umschauchen, bekommen Sie ein Gefühl dafür, wie es in einem dichten aventurischen Wald aussieht. Abhängig von der Klimazone wuchert dort das Unterholz aus jungen Bäumen, Gehölzen, Farnen und Brennnesseln so dicht, dass ein Durchkommen schwierig ist.

Der hier beschriebene Wald unterscheidet sich vom lichtereren Laubwald, in dem die Bäume immerhin so weit voneinander entfernt sind, dass man vergleichsweise weit sehen kann – der wird ab Seite 21 behandelt.





Im tiefen Wald kommt man zu Fuß am besten voran, da Fußgänger am flexibelsten auf Hindernisse reagieren können. Ein Lasttier für das Gepäck ist zwar praktisch, macht Hindernisse aber schnell zu einem größeren Problem, denn wackelige Steine, verdeckte Erdlöcher, dicke Baumwurzeln und umgestürzte Bäume können für Vierbeiner zur echten Gefahr werden – und wegen der mangelnden Möglichkeit, in die Ferne zu schauen, tauchen die Hindernisse wie tief eingeschnittene Bachläufe oder steile Hänge sehr überraschend auf und zwingen im Zweifelsfall zu sehr großen Umwegen. Ein Reiter ist im dichten Wald nicht schneller als ein Fußgänger, denn er muss einerseits darauf achten, wo sein Reittier hintritt, und gleichzeitig vermeiden, dass er an niedrig hängenden Ästen oder Ranken hängen bleibt. Karren und Kutschen kommen hier überhaupt nicht voran, sondern bleiben im Unterholz stecken oder sind zu breit für schmale Durchgänge. Räder über den sehr unebenen Boden zu bewegen ist eine sehr kräftezehrende Angelegenheit. Wenn es sich anbietet, sollte man immer darüber nachdenken, ob man in dichtem Wald eine Boots- oder Floßfahrt dem Wandern nicht vorzieht, vor allem, wenn es flussabwärts geht – auch wenn man dabei jederzeit mit Stromschnellen oder sogar einem Wasserfall rechnen muss. Flussaufwärts muss man in unbekanntem Gebiet bei jeder Gabelung entscheiden, welche der Abzweigungen eher in die gewünschte Richtung führt, außerdem ist das Rudern gegen den Strom mühsam.

ORIENTIERUNG

In dichten Waldgebieten ist eine Orientierung außerordentlich schwer. Besondere Wegmarken wie Berggipfel oder markante Felsformationen in der Ferne sind nicht zu sehen, sodass sie nicht zur Orientierung beitragen. Oftmals kann nicht einmal Sonnenlicht das dicke Blätterdach durchdringen, sodass selbst bei klarem Wetter die Himmelsrichtungen nicht am Sonnenstand abgelesen werden können. Hindernisse wie Gewässer, undurchdringliche Dorngebüsche, steile Hänge oder Felsstufen bemerkt der Wanderer erst, wenn man direkt vor ihnen steht, sodass er oft zu unerwarteten Umwegen gezwungen ist. Mit etwas Pech kann es durchaus vorkommen, dass er nach mehreren Stunden anstrengender Wanderung zehn Meilen zurückgelegt hat, seinem Ziel faktisch aber nur um einige hundert Schritt nähergekommen ist. Und es ist keine Seltenheit, dass man sich in einem Wald-

gebiet verirrt und im Kreis läuft. Man bemerkt den Waldrand nicht einmal, wenn man nur noch ein paar hundert Schritt von ihm entfernt ist.

ESSEN UND TRINKEN

Wer sich ein wenig mit der örtlichen Fauna und Flora auskennt, hat im Wald recht gute Chancen, sich selbst ausreichend mit Nahrung versorgen zu können. Bäche sind häufig, sodass niemand verdursten muss – wenn man sich auch davor hüten sollte, sein Wasser aus stehenden Gewässern zu schöpfen, die nicht immer sehr sauber sind. Ein guter Jäger kann ohne große Mühen Jagdwild aufspüren, und je nach Jahreszeit sind auch Beeren, Wurzeln, Nüsse, Pilze und Kräuter in großer Menge zu finden. Selbstverständlich ist es im Winter schwieriger als im Sommer oder Herbst, etwas Essbares zu finden, und auch das Wild ist magerer und hat sich zum Teil zum Winterschlaf zurückgezogen. Bei geschlossener Schneedecke fällt es schwerer, Wurzeln zu finden, Beere, Pilze und Kräuter sind dann gar nicht zu finden.

AUF EINEN BAUM KLETTERN

Oft gilt es als tolle Idee, im Wald auf einen Baum zu klettern und sich von dort aus umzusehen. Doch so einfach, wie es klingt, so schwierig ist es in Wirklichkeit. Zunächst einmal muss ein Baum gefunden werden, der seine Umgebung deutlich überragt – denn was nützt es schon, in einem Baumwipfel zu hocken, wenn man von dort aus nur die Nachbarbäume erspähen kann. Außerdem sind die obersten Äste eines Baums auch die dünnsten, die das Gewicht eines Menschen nicht tragen, sodass der gewählte Baum wirklich viel höher als seine Nachbarn sein muss, damit sein stabiler Bereich oberhalb der anderen Baumwipfel liegt. Solche Bäume sind aber äußerst selten und können nur durch Zufall gefunden werden – was auch daran liegt, dass sie ein besonderes Ziel für Wind und Blitzschlag sind, womit ihre Lebenserwartung nicht sehr hoch ist. Hinzu kommt, dass hohe Waldbäume zwar einen dicken Stamm haben, aber im unteren Bereich keinerlei Verzweigungen, sodass nur sehr gute Kletterer sie bezwingen können.

TUMMELPLATZ FÜR HIRSCH UND WOLF: DER LICHTÉ WALD

»Bäume, überall nur Bäume. Es ist wie verhext! Hätten wir nicht diese hässliche Einheimische dabei, die behauptet, sich hier auszukennen, wir würden uns hoffnungslos verlaufen, davon bin ich überzeugt. Und selbst mit ihr möchte ich schwören, dass wir bereits zum dritten Mal an der gleichen Stelle vorbeikommen. Oder liegt es doch daran, dass hier alles so gleich aussieht? Wie, bei Hesinde, soll man all diese Bäume und Sträucher unterscheiden? Und kein Sonnenstrahl dringt durch das dicke Blätterdach, der uns einen Hinweis auf die Himmelsrichtungen geben könnte,

kein Berg in der Ferne verrät, ob wir die Richtung beibehalten. Ich kann nur hoffen, dass unsere Führerin kein falsches Spiel treibt und uns statt zu dem Tal mit den wunderlichen Blumen in Wirklichkeit direkt in ein Räubernest führt. Mehrfach habe ich den Magister gewarnt, aber der will nichts davon wissen. Dabei hat die Frau so etwas Verschlagenes im Blick. Möge Hesinde uns beistehen!«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler



LICHTER WALD

Beispiele: viele Waldgebiete in ganz Aventurien, zum Beispiel in Thorwal, im Orkland, dem Svelttland, der Grünen Ebene, dem Bornland, dem Amhallassih, auf den Zyklopeninseln, in Almada, Tobrien, Aranien, Mhanadistan und dem Land der Ersten Sonne

Hauptsächliche Gefahren: Raubtiere, räuberische Bewohner

Geländekunde: Waldkundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 24 Meilen, mit dem Pferd 28 Meilen; querfeldein zu Fuß 18 Meilen, mit dem Pferd 18 Meilen, mit einem Karren 8 Meilen, mit einem Pferdefuhrwerk 12 Meilen, mit einer Reisekutsche 12 Meilen

Sichtweite: 25 bis 100 Schritt

Ernährung: üppige Tier- und Pflanzenwelt. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd -4/-4/-2/-4, Hetzjagd +2/+2/+2/+2, Fallen aufstellen -4/-2/+0/-2, Angeln und Speerfischen +0/+0/+2/+0, Nahrung und Kräuter sammeln -6/-6/+0/-2

Orientierung: problematisch wegen mangelnder Fernsicht

Vorankommen: zu Fuß gut, mit Tieren recht gut, mit Fahrzeugen schwierig

Lager suchen: viele Gelegenheiten (Probe +0)

Hintergrundbücher: vor allem Herz des Reichs, Schild des Reiches, Aus Licht und Traum

Es gibt auch Wälder, deren Bewuchs nicht so dicht ist wie in den dunklen Tannichten. Vor allem in Buchen- und anderen Laubwäldern kommt es vor, dass die Bäume weit genug auseinander stehen, um Sonnenlicht bis auf den Boden vordringen zu lassen, und das Unterholz nicht so dicht ist, dass man ständig das Gefühl hat, von dichten, grünen Wänden umgeben zu sein. Solche Wälder sind bevorzugte Jagdreviere des Adels, denn hier kann man sich auch mit dem Pferd bewegen, und es gibt hier Jagdwild aller Art. Das meiste, was hier gesagt wird, gilt in ähnlicher Form auch für die Wälder in der Nähe von Siedlungen, bei denen Schweine auf der Suche nach leckeren Eicheln und dergleichen dafür sorgen, dass das Unterholz nicht zu schnell nachwächst, und Holzsammler häufig das heruntergefallene Astwerk einsammeln.

FREUNDLICHE UND FEINDLICHE BEWOHNER

Im lichten Wald sind weitgehend die gleichen Wesen und Bewohner anzutreffen wie im dichten Wald (siehe dort). Allerdings fällt es ihnen hier schwerer, einen Hinterhalt zu legen – umgekehrt rechnet der Reisende auch nicht so sehr mit lauernenden Gegnern und kann gerade deswegen von geschickten Waldbewohnern überrascht werden.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Auch im lichten Wald wuchern Wege zu, wenn sie nicht regelmäßig gepflegt werden. Aber immerhin geht das nicht ganz so schnell wie im dichten Wald, und es fällt auch leichter, sie überhaupt anzulegen. Voraussetzung für einen Weg ist natürlich, dass er häufig genutzt wird. Niemand baut Wege aus reinem Vergnügen, und wenn eine Siedlung oder ein Bergwerk aufgegeben wird, ist von dem Weg nach wenigen Jahren auch keine Spur mehr zu finden. Dementsprechend ist ein Weg immer ein untrügliches Zeichen, dass ein Dorf oder wenigstens ein Gehöft nicht allzu weit entfernt sein kann.

Querfeldein ist die Fortbewegung zu Fuß recht einfach, auch Reit- und Lasttiere kommen einigermaßen voran. Mit Karren und anderen Fahrzeugen ist es jedoch immer noch schwierig, weil der Untergrund zu uneben ist und Bäume und Unterholz doch hin und wieder so dicht sind, dass ein Fahrzeug nicht durchkommt.

ORIENTIERUNG

Ebenso wie im dichten Wald nützen Orientierungspunkte wenig. Immerhin scheint die Sonne immer wieder mal durch das Blätterdach, und nachts sind auch kleine Abschnitte des Sternenhimmels auszumachen. Insgesamt sorgt das Einerlei des Waldes dafür, dass man schnell von der eingeschlagenen Richtung abweicht und Umwege macht. Geländehindernisse wie Abhänge, tief eingeschnittene Bäche oder gar Flüsse entdeckt man auch hier erst, wenn man sie fast erreicht hat, sodass man auch im lichten Wald eventuell zu großen Umwegen gezwungen ist.

ESSEN UND TRINKEN

Das Nahrungsangebot im Wald ist reichhaltig, und im Gegensatz zum dichten Wald kann man hier auch mit Bogen und Armbrust umgehen, ohne sich vorher bis direkt zum Beutetier angeschlichen zu haben. Aber natürlich ist auch im lichten Wald der Erfolg von Jagen und Sammeln sehr von der Jahreszeit abhängig.





DIE GRÜNE HÖLLE: DSCHUNGEL UND REGENWÄLDER

»Es wäre wohl anmaßend, die Götter verstehen zu wollen. Einerseits ist der Dschungel ein Augenschmaus: Farben, wie sie sich kein Maler reicher und leuchtender ausdenken könnte, in einer Vielfalt, wie ich sie mir früher nicht hätte vorstellen können. Blüten von der Größe eines ausgewachsenen Menschen hängen von riesigen Bäumen, und Früchte in den eigenartigsten Formen warten nur darauf, gepflückt und probiert zu werden. Doch wenn man hineinbeißt, in diese lecker leuchtenden Verheißungen, hat man plötzlich einen unerträglich bitteren Geschmack auf der Zunge. Und während man noch damit beschäftigt ist, alles auszuspiesen, blicken einem plötzlich die geschlitzten Augen einer gewaltigen Würgeschlange ins Angesicht, die sich unmerklich aus den Ästen herabgelassen hat. Taumelt man zurück und versucht, sein Gleichgewicht an einem Baum wiederzufinden, da krabbeln da Spinnen und Tausendfüßler in einer widerwärtigen Größe herum, dass man sich in übelsten dämonischen Gefilden glaubt. Doch Zeit, sich zu ekeln, bleibt kaum, kommen doch von vorn plötzlich Stimmen, die vor einem hungrigen Raubtier warnen, das durchs Unterholz schleicht ...«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegeligen Studiosus Anagon Birtenbichler

DSCHUNGEL UND REGENWÄLDER

Beispiele: Hänge des Regengebirges, des Nebelwalds, der Eternen, Gewürzinseln

Hauptsächliche Gefahren: Raubtiere, giftige Tiere und Pflanzen, Orientierungsverlust

Geländekunde: Dschungelkundig

Verwandte Geländekunde: Maraskankundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 12 Meilen, auf dem Pferd 12 Meilen; querfeldein zu Fuß 5 Meilen, mit dem Pferd 4 Meilen; querfeldein durch bergiges Gelände zu Fuß 2 Meilen, mit dem Pferd 1 Meile
Sichtweite: 5 bis 20 Schritt

Ernährung: sehr üppige Tier- und Pflanzenwelt, aber viele giftige Früchte und Tiere. Proben in allen Jahreszeiten: Pirsch- und Ansitzjagd +0, Hetzjagd +4, Fallen aufstellen -4, Angeln und Speerfischen +0, Nahrung und Kräuter sammeln -2

Orientierung: sehr problematisch wegen mangelnder Fernsicht

Vorankommen: zu Fuß und mit Tieren sehr schwierig, mit Fahrzeugen unmöglich

Lager suchen: nicht ganz einfach, da viele Gefahren lauern (Probe +6)

Hintergrundbuch: In den Dschungeln Meridianas



kolossale Ruinen, vergessene Schätze – wer das Glück hat, auf einen solchen geschichtsträchtigen Ort zu stoßen und die geborgenen Gegenstände lebendig aus dem Dschungel zu bringen, kann reich und berühmt werden.

Natürlich ist Dschungel nicht gleich Dschungel. Die ewig feuchten Regenwälder an den Hängen des Regengebirges sind von gänzlich anderer Natur als die Dschungel der Gewürzinseln. Und wer sich in dem einen auskennt, kann dennoch in dem anderen auf völlig unbekannte Phänomene stoßen.

FEINDLICHE BEWOHNER

Im Dschungel herrscht noch mehr als an anderen Orten das gnadenlose Gesetz von Fressen und Gefressen werden. Überall muss man mit Tieren rechnen, die einen Menschen als willkommene Beute betrachten, und selbst manche Pflanzen sind Fleischfresser, die eine zweibeinige Mahlzeit keineswegs verschmähen. Doch auch, wer den Menschen nicht als Beute betrachtet, wehrt sich mit Gift gegen den vermeintlichen Feind – Schlangen, Spinnen und Insekten können ebenso tödlich sein wie eine Raubkatze, und ihr Angriff ist ebenso unerwartet.

Waldmenschen tolerieren Eindringlinge in ihre Stammesgebiete nur selten, was zu einem großen Teil an den Erfahrungen mit Sklavenjägern liegt, aber auch an ihren Mythen, in denen weißhäutige Menschen oftmals nicht sehr positiv

Der Dschungel ist kein angenehmer Lebensraum, und außer Waldmenschen überlebt hier auch kaum ein Mensch über längere Zeit. Die Vegetation ist üppig, die Tierwelt vielgestaltig – und in den Tiefen der aventurischen Dschungel liegen viele Geheimnisse verborgen: Spuren uralter Zivilisationen,



dargestellt werden. Ortsunkundige können auch in die sogenannten Tabuzonen geraten, die den Waldmenschen heilig sind, weswegen Eindringlinge als Frevler betrachtet werden, die ihr Leben verwirkt haben. In manchen dieser Zonen lauern aber auch konkrete Gefahren wie etwa Totengeister oder dämonische Wesenheiten. Wer sich ahnungslos in deren Wirkbereich begibt, schwebt in höchster Gefahr. Leider liegen oft uralte Ruinen genau in diesen Tabuzonen, und die sind natürlich das bevorzugte Ziel von Forschern und Entdeckern.

Außer den Waldmenschen und einigen Achazstämmen gibt es keine kulturschaffenden Wesen in den Dschungeln – soweit bekannt. Es ist jedoch nicht auszuschließen, dass es in den unzugänglichen Tiefen der Regenwälder Wesen und Zivilisationen gibt, die bisher noch nicht entdeckt wurden – oder deren Entdecker keine Gelegenheit hatten, von ihnen zu berichten.

FREUNDLICHE BEWOHNER

Nur wem die Götter besonders gewogen sind, der findet in den Tiefen des Dschungels freundliche Aufnahme. Das kann ein Waldmenschenstamm sein, der in den Ankömmlingen die Erfüllung einer Prophezeiung sieht, möglicherweise haben die Eingeborenen aber auch ein Problem, das sie nicht selbst lösen können und bei dem ihnen die Forscher helfen können. Oder die Eindringlinge haben Fürsprecher, müssen aber erst einmal in einer gefährlichen Prüfung beweisen, dass sie die Hilfe wert sind, die ihnen gewährt wird.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Im Dschungel gibt es keine Wege, denn die Pflanzen wuchern jede Lücke innerhalb kürzester Zeit wieder zu. Nur wer ein Auge dafür hat, erkennt Pfade, auf denen man die 'grüne Hölle' durchqueren kann, alle anderen sind auf Haumesser angewiesen, um sich einen Weg zu bahnen. Auf diese Weise ist das Fortkommen sehr mühselig und langsam. Erschwerend kommt hinzu, dass auch hier überraschende Hindernisse Umwege erzwingen, wie etwa Felswände, Sümpfe oder völlig undurchdringliche Gebüsche. Selbst einheimische Waldmenschen kehren manchmal plötzlich um und umgehen ein Gebiet weiträumig, ohne dass der Ortsfremde den Grund dafür erkennen kann – möglicherweise lauert dort ein gefährliches Raubtier, aber möglicherweise ist es auch nur eine Frage des Glaubens: Ein böser Geist könnte dort gerade umgehen. Ob dieser Geist existiert oder nicht, kann man nur herausfinden, wenn man sich den Empfehlungen des Führers widersetzt und nachschaut.

Die besten Verkehrswege sind Gewässer. Zwar schlängeln sich die Flüsse gerne in ausladenden Bögen durchs Land, sodass man nur hoffen kann, am Ende grob in die richtige Richtung voranzukommen, außerdem können Stromschnellen und Wasserfälle ein Vorankommen behindern oder unmöglich machen, dennoch ist man auf einem Boot oder Floß meistens wesentlich schneller als zu Fuß.

Ob man reitet oder läuft, macht wenig Unterschied, denn die Geschwindigkeit wird von demjenigen bestimmt, der den Weg mit dem Haumesser freischlägt. Lasttiere oder Träger sind jedoch von Vorteil, denn das feuchte Klima des Dschungels ist wesentlich besser zu ertragen, wenn man nicht auch noch schwere Rucksäcke oder Kisten mit sich schleppen muss. Karren erfordern, dass der freigeschlagene Pfad wesentlich breiter sein muss, und verzögern das Vorankommen ganz entscheidend, wenn sie nicht sogar an Weghindernissen scheitern.

ORIENTIERUNG

Durch das dichte Blattwerk der hohen Bäume dringt nur wenig Licht bis zum Boden, weswegen die dort wuchernden Pflanzen mit großen und dichten Blättern um dieses wenige Licht buhlen. So kommt es, dass die Sicht wegen Dunkelheit und dichtem Bewuchs an vielen Stellen gerade einmal fünf Schritte und weniger beträgt. Orientierung ist also zu meist Glückssache. Selbst charakteristische Wegmarken können sich innerhalb weniger Monate verändern, weil sie von der üppigen Vegetation überwuchert werden. Immerhin gibt es im Dschungel im Gegensatz zum Wald hin und wieder Baumriesen, deren Wipfel sich weit über die umliegenden Bäume erheben, sodass man von ihnen aus in die Ferne spähen und zum Beispiel nach charakteristischen Bergen oder Felsen Ausschau halten kann. Aufgrund der zahlreichen Schlingpflanzen sind solche Bäume mitunter auch leichter zu erklettern, wenn man nur jederzeit auf angriffslustige Tiere vorbereitet ist, die Eindringlinge in ihr luftiges Revier gar nicht gerne mögen.

ESSEN UND TRINKEN

Das Leben ist üppig, und deswegen findet man überall Früchte, Wurzeln, Nüsse und auch Tiere, die man jagen kann. Das einzige Problem ist die Tatsache, dass der Unkundige nie vorher weiß, ob alles, was essbar aussieht und riecht, auch essbar ist – denn viele appetitliche Früchte sind giftig oder erzeugen wenigstens heftiges Bauchgrimmen. Da muss schon ein *Dschungelkundiger* her, der einschätzen kann, wovon man besser die Finger lässt.



ALLES KRABBELT UND BEIßT: DER MARASKANISCHE DSCHUNGEL

»Bin ich wirklich dazu geeignet, die Vielfalt der Schöpfung zu bereisen? Noch vor wenigen Monden hätte ich es nicht für möglich gehalten, aber heute sehne ich mich nach der Sicherheit meiner muffigen Studierstube zurück.

Wie können die Götter nur einen Ort erschaffen, der so erfüllt ist von ekligem Krabbelgetier? Oder ist er doch als Strafe für die echsischen Götzenanbeter gedacht, die einst von Bastrabun hierher verbannt wurden? Dann sollte keines Menschen Fuß diese Insel betreten!

Was ich zunächst für einen unangenehmen Stich einer großen Mücke hielt, brach vor wenigen Stunden auf, und aus der Wunde ergoss sich ein krabbelnder Strom winziger Spinnen, die sich wohl von meinem Fleisch oder Blut ernährt haben.

Das Einzige, was meinen Abscheu ein wenig mildert, ist der Umstand, dass selbst Studiosa Margalinn vom Ekel übermannt wurde und nun auf eine baldige Abreise drängt, obwohl sie zunächst noch so begeistert von Tsas Einfallsreichtum war.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

MARASKANISCHER DSCHUNGEL

Beispiele: Hänge und Ausläufer der Maraskankette

Hauptsächliche Gefahren: giftige Tiere und Pflanzen, Raubtiere, Orientierungsverlust

Geländekunde: Maraskankundig

Verwandte Geländekunde: Dschungelkundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 12 Meilen, auf dem Pferd 12 Meilen; querfeldein zu Fuß 5 Meilen, mit dem Pferd 4 Meilen; querfeldein durch bergiges Gelände zu Fuß 2 Meilen, mit dem Pferd 1 Meile
Sichtweite: 5 bis 15 Schritt

Ernährung: sehr üppige Tier- und Pflanzenwelt, die jedoch extrem giftig sein kann und sehr angriffslustig ist. Proben in allen Jahreszeiten: Pirsch- und Ansitzjagd +0, Hetzjagd +6, Fallen aufstellen -4, Angeln und Speerfischen +0, Nahrung und Kräuter sammeln +0

Orientierung: sehr problematisch wegen mangelnder Fernsicht

Vorankommen: zu Fuß schwierig, mit Tieren schwierig, mit Fahrzeugen unmöglich

Lager suchen: aufgrund der vielen Gefahren schwierig (Probe +8)

Hintergrundbuch: Schattenlande

Eigentlich könnte man den Dschungel auf Maraskan bedenkenlos als normalen Dschungel betrachten – und doch unterscheiden sich Flora und Fauna dieser größten aventurischen Insel so grundlegend von anderen Dschungeln, dass sie hier als Beispiel dient, wie die genannten Bereiche variiert werden können, um abwechslungsreicher und spannender zu werden.

Maraskan ist bis auf einen schmalen Küstenstreifen und die Gipfel der Maraskankette vollständig mit einem Urwald bedeckt, der nur auf den ersten Blick mit dem Regenwald auf dem Kontinent zu vergleichen ist. Wenn der Wald am Fuß des Regengebirges gefährlich ist, ist der maraskanische Wald tödlich. Nirgendwo sonst gibt es eine derartige Vielzahl an giftigen Kreaturen, nirgendwo sonst trachten so viele Wesen dem Unwissenden nach dem Leben, und seien sie auch nur fingernagelgroß. Hinzu kommt, dass die Insel als ‚Marustan‘ lange Zeit der Verbannungs- und Rückzugsort mächtiger Echsenkulturen war, deren Nachkommen noch heute in verborgenen Tälern, unzugänglichen Sümpfen und Dschungelsiedlungen hausen – und Spuren ihrer untergegangenen Zivilisationen harren der Entdeckung.

Tagsüber ist es im maraskanischen Dschungel deutlich leiser als in vergleichbaren Wäldern, dafür erwacht er nachts mit unerträglichem Getöse zum Leben. Dies macht das Übernachten in der Wildnis natürlich schwieriger, da ständig in unmittelbarer Nähe Tierlaute ertönen, die ebenso von einem winzigen Frosch oder Vogel stammen können wie von einem gewaltigen Raubtier. Wer *maraskankundig* ist, weiß, dass man möglichst nirgends auf dem Erdboden übernachten sollte, sondern weit oben in den Bäumen, denn es streifen allzu viele hungrige oder giftige Wesenheiten herum – nicht vor allen ist man in luftiger Höhe sicher, aber ihre Zahl ist zumindest geringer.

FEINDLICHE BEWOHNER

Jedes Lebewesen des maraskanischen Dschungels ist ein potentieller Feind, und nicht umsonst gelten Maraskantarantel und Maraskanfeder in vielen Lehrbüchern als Beispiel für giftige Vielbeiner, vor denen sich jeder Mensch hüten muss. Dabei sind diese beiden nur die bekanntesten aus einer Unzahl von Krabbeltieren, vor denen man sich in Acht nehmen muss. Seit der borbaradianischen Invasion sind zu dieser sowieso schon gefährlichen Fauna noch Zonen hinzugekommen, die entweder unter asfalthischem Einfluss oder unter dem ‚Heerbann der friedlichen Schwestern‘ stehen (siehe Kasten).

Doch auch viele kulturschaffende Wesen sind Fremden gegenüber nicht sehr freundlich eingestellt. Die Achaz und anderen Echsenwesen pflegen ihren traditionellen Hass gegen die Menschen, die sie vom Kontinent vertrieben haben, außerdem beten sie zum Teil Gottheiten an, die bei den Menschen als dämonische Wesenheiten gelten. Dies tun sie zum Teil – eigenartigerweise – gemeinsam mit Menschen, die sich der Dämonenverehrung verschrieben haben und die andere Menschen zumeist als potentielle Opfer für ihre Götzen betrachten. Vereinzelt gibt es im maraskanischen Dschungel verborgen auch Siedlungen traditioneller Maraskaner, doch auch die stehen „Fremdijis“ zumeist misstrauisch gegenüber. Das liegt an der langen Zeit, in der Maraskan vom Mittelreich besetzt war, sich im Dschungel aber ständig Nester des



Widerstands hielten, und der anschließenden Machtübernahme von borbaradianischem Gefolge und schließlich den gnadenlosen Truppen des Helme Haffax.

FREUNDLICHE BEWOHNER

In Ausnahmefällen kann es vorkommen, dass Dschungelbewohner zuerst fragen und danach ihre vergifteten Pfeile zum Einsatz bringen. Das gilt für Menschen ebenso wie für Echsen – aber es bleibt die Ausnahme, für die es immer einen Grund gibt (siehe die entsprechenden Anmerkungen zu Dschungelbewohnern auf Seite 23).

WEGE, FORTBEWEGUNG, ORIENTIERUNG

Was das Vorankommen im maraskanischen Dschungel betrifft, gilt weitgehend das Gleiche wie in anderen Dschungeln. Allerdings gibt es hier mehr Wasserläufe als in vielen anderen Dschungeln. Wenn man ihnen folgt, wird man

zumindest nicht im Kreis laufen und hat die Chance, nach einer gewissen Zeit die Küste zu erreichen. Außerdem sind gerade die Gewässer Heimat von vielen giftigen Schlangen, Fröschen und Molchen.

ESSEN UND TRINKEN

Es mangelt nicht an Früchten, Wurzeln, Jagdwild – doch es ist für den Nicht-Maraskaner ein ständiges Glücksspiel, ob die gewählte Nahrung giftig ist oder nicht.

Nicht einmal das Wasserschöpfen ist gefahrlos möglich, denn in Gewässern lauern Giftschlangen und amphibische Raubtiere. Und wer das Wasser glücklich an sich gebracht hat, sollte es abkochen, denn manchmal ist es von Kleinstlebewesen bevölkert, die im günstigsten Fall nur einen heftigen *Flinken Difar* verursachen (siehe *WdS* 156). Vielleicht schluckt man aber auch winzige Eier, die im Gedärm schlüpfen und ihr Opfer von innen auffressen.

DIE FEINDLICHE NATUR

KRABELTIERE UND SCHMARÖTZER

Es gibt einen guten Grund, warum viele maraskanische Häuser auf Stelzen gebaut sind und diese Stelzen wiederum mit nach unten geöffneten Trichtern ausgestattet sind – so wird die Menge der sechs-, acht- oder vielbeinigen Wesen reduziert, die sich Zugang zur Wohnstatt verschaffen können und dann in Bechern und Krügen, unter Betten oder in Ritzen lauern.

Was die Vielfalt solcher Krabbeltiere anbelangt, kann der Spielleiter guten Gewissens seine Phantasie spielen lassen. Maraskanfedern sind vermutlich die tödlichsten dieser Wesen (siehe *ZooBotanica* 171), aber es gibt auch welche, die jeden Holzgegenstand innerhalb kürzester Zeit zerfressen und in Sägemehl verwandeln, und solche, die sich in die Haut ihrer Opfer bohren und sich dort entlangfressen oder ihre Eier ablegen, bis die geschlüpften Larven das Opfer von innen zerfressen. Im Wasser wimmeln ebenfalls kleinste Lebewesen, die beim Trinken verschluckt werden und sich dann voller Appetit über Magen und Gedärme ihres neuen Wirts hermachen. Ein beliebtes Motiv sind auch die Spinnen, die ihren Nachwuchs unter die Haut eines Opfers legen, was weniger gefährlich als vor allem widerlich ist. Und möglicherweise gibt es ja sogar Schmarotzerpflanzen, die am liebsten in lebendigem Fleisch wurzeln. Wenn sie dabei noch ein Schmerzmittel abgeben, merkt das Opfer zunächst nicht, dass sich da jemand in seiner Haut angesiedelt hat.

Scheuen Sie sich nicht, Ihre Helden immer wieder mit lästigen bis ernsthaften Gefahren zu konfrontieren – aber übertreiben Sie es auch nicht. Die Krabbeltiere sind ein Element des maraskanischen Urwalds, aber nicht das einzige. Das Geheimnis liegt in der richtigen Dosierung.

Maraskankundige Helden kennen bei einer erfolgreichen Probe in *Pflanzenkunde*, *Heilkunde Gift* oder einem anderen passenden Talent Gegenmittel gegen die meisten Parasiten. Oft sind das widerliche Pflanzengebräue, die erst einmal hergestellt werden müssen. Aber auch hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen.

Gibt es niemanden mit entsprechenden Kenntnissen, müssen die Helden entweder die Hilfe von Einheimischen in Anspruch nehmen oder es auf eigene Faust versuchen. Die *Heilkunde*-Proben sind in diesem Fall um 5 bis 12 Punkte erschwert.

DER HEERBANN DER FRIEDLICHEN SCHWESTERN

Nach dem Überfall der Borbaradianer haben manche Regionen des maraskanischen Dschungels Abwehrmechanismen gegen jeden Eindringling entwickelt: den Heerbann der friedlichen Schwestern. Ohne Hilfe von Eingeweihten ist das Überleben in diesen Bereichen so gut wie unmöglich, weswegen sie selbst von dschungelerfahrenen Einheimischen gemieden werden. Hier sind die Tiere noch aggressiver, und ihre Angriffe sind oftmals nicht mit Überlebenstrieb oder Hunger zu begründen, sondern scheinen einfach nur darauf abzielen, Eindringlinge zu verjagen, selbst unter Verlust des eigenen Lebens.

Nur zwei Menschengruppen werden von dem Heerbann verschont: einerseits Hexen von den Rächerinnen Lycosas, andererseits die Mitglieder des Eukolizanaordens. Dabei sind nur die Eukolizana in der Lage, auch ihre Begleiter vor dem aggressiven Dschungel zu beschützen, bei den Rächerinnen bezieht sich die Verschonung nur auf sie selbst. Einzelheiten dazu finden Sie in *Schattenlande* 204.

Andere Einheimische behelfen sich mit Zaubern oder speziellen Tinkturen, die die Angriffslust vieler Tiere zumindest reduzieren. Die Wirkungsdauer von Zaubern ist jedoch begrenzt, und aufgetragene Tinkturen werden durch Schweiß und Feuchtigkeit abgewaschen. Außerdem beruht die Wirkung häufig auf abstoßendem Geruch, der gegen Elfen ebenso hilft wie gegen die Krabbeltiere.

ASFALOTHISCHE ZONEN

Der erzdämonische Einfluss hat manche Bereiche des Dschungels dauerhaft verseucht. Hier stößt man auf widerlich mutierte Tiere und Pflanzen, manchmal sogar Daimonide, und selbst normal aussehende Tiere sind von Wahnsinn befallen, sodass sie nicht weniger gefährlich sind als unter dem Einfluss des Heerbanns der friedlichen Schwestern.



DIE HEIMAT DER IRRLICHTER: NÖRDLICHE SÜMPFE UND MOORE

PÖRDLICHE SÜMPFE UND MOORE

Beispiele: Sveltsümpfe, Nebelmoor, Totenmoor, Brinasker Marschen, Havener Marschen, Muhrsape, Misa-Auen, Mendenische Sümpfe, kleinere Gebiete auch an vielen anderen Orten

Hauptsächliche Gefahren: versinken, ertrinken, verlaufen, Wundverschmutzung durch Brackwasser, eventuell Moorleichen und Irrlichter, unter der Feuchtigkeit leidende Ausrüstung

Geländekunde: Sumpfkundig

Übliche Tagesetappen: auf einem Knüppeldamm oder Weg zu Fuß 15 Meilen, mit dem Pferd 15 Meilen, mit einem Karren 12,5 Meilen, mit einem Pferdefuhrwerk 15 Meilen, mit einer Reisekutsche 12,5 Meilen; auf einem Pfad zu Fuß 9 Meilen, mit dem Pferd 9 Meilen; querfeldein zu Fuß 3 Meilen, mit dem Pferd 3 Meilen

Sichtweite: zumeist uneingeschränkt, häufig neblig

Ernährung: begrenzte Tier- und Pflanzenwelt, wenige Jagd- und Sammelmöglichkeiten. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd +4/+4/+6/+4, Hetzjagd +8/+8/+8/+8, Fallen aufstellen +2/+4/+6/+4, Angeln und Speerfischen -2/-2/+0/-2, Nahrung und Kräuter sammeln +4/+4/+8/+6

Orientierung: an sich problemlos, aber der Untergrund zwingt ständig zu Umwegen

Vorankommen: zu Fuß schwierig, mit Tieren sehr schwierig, mit Fahrzeugen unmöglich, mit Booten teilweise erträglich

Lager suchen: schwierig (Probe +6)

Hintergrundbuch: vor allem Am Großen Fluss, aber auch Schild des Reiches

»Ich wünschte, Studiosa Margalinn würde stolpern und kopfüber im Morast versinken. Ja, mit ihrem herzförmigen Gesicht und ihren dummen Scherzen mag sie dem Magister den Kopf verdrehen, aber was hat sie schon zum Erfolg unserer Unternehmung beigetragen?

Ihre Idee war es, tiefer in dieses lebensfeindliche Land vorzudringen. Dabei bin ich überzeugt, dass diese Landschaft nicht von Tsakommen kann. Es war wohl Boron selbst, der hier Hand angelegt hat. Kaum ein Baum ragt aus dem grauen Sumpf hervor, und wenn es einer tut, dann sieht er verküppelt und schief aus, als leide er jeden Tag unter dem üblen Brackwasser, das er trinken muss. Nebelschwaden ziehen über die sumpfigen Tümpel, als wolle das Land seine Hässlichkeit hinter einem Schleier verbergen. Kein fröhlicher Vogelgesang ist zu hören, nur das heisere Krächzen der Krähen und das Gluckern des matschigen Bodens unter unseren Stiefeln. Graue und braune Flechten überziehen die Felsen, die aus dem Sumpf hervorragen, und kaum eine Blume erhebt ihr buntes Haupt, um gegen das Grau anzuweinen.

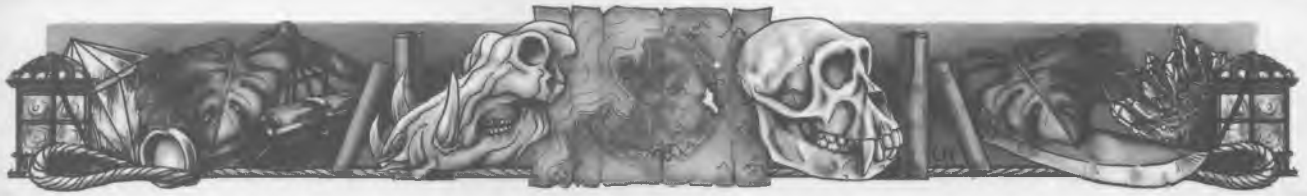
Nein, dies ist kein schöner Ort. Jeden Augenblick erwartet man das Seufzen und Jammern der Moorleichen, und ich starre jederzeit ins trübe Wasser, damit mich nicht eine verwesende Hand packt und in die Tiefe zieht. Ach, würde sie doch lieber nach Margalinn greifen!«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon
Birtenbichler

Überall in Aventurien gibt es Regionen, in denen der Boden ständig so nass ist, dass man darin zu versinken droht. Besonders häufig begleiten sie Seen oder langsam fließende Flüsse wie den Svellt, die Misa oder den Großen Fluss.

In den meisten Sümpfen wechseln sich Tümpel mit trügerischen Schlammflöchern und einzelnen trockenen Flächen ab, und wer den Untergrund nicht kennt und von vorgegebenen Pfaden abweicht (so es sie denn gibt), läuft ständig Gefahr, im Untergrund





zu versinken. Moose und spirilige Gräser wachsen mitunter auf Ablagerungen auf der Schlammoberfläche und täuschen Trittsicherheit vor, wo doch nur tiefe Löcher lauern. Moore sind oft noch gefährlicher, da sie auf den ersten Blick trockener aussehen. In solche Gebiete sollte man sich nicht ohne fachkundige Führung wagen. Selbst erfahrene Sumpfläufer betreten nur ungern fremde Sümpfe, denn jeder hat seine eigenen Gefahren und Eigenheiten. In besonders feuchten Gegenden ist die Reise mit Boot oder Floß durchaus eine Alternative, aber da die meisten Wasserflächen nicht zusammenhängen oder ihre Verbindungen durch Schilf- und Röhrichtgürtel führen, kann es sehr mühsam sein, von Ort zu Ort zu kommen.

FEINDLICHE BEWOHNER

Obwohl die Hauptgefahr in dieser Region der trügerische Untergrund ist, gibt es hier auch Wesenheiten, die sich über Besuch ungemein freuen – weil er eine Abwechslung auf der Speisekarte werden kann. Große Tiere sind selten, wenn man einmal von Krakenmolchen absieht. Dafür gibt es Insekten, die in kleiner Zahl lästig, in großen Schwärmen aber äußerst unangenehm werden können. Riesenspringegel und Morfus sind zwar nicht häufig, aber nichtsdestotrotz gefährlich, wenn man sich ihnen unbedacht nähert. Und dann gibt es auch noch die geheimnisvollen Irrlichter, die den Fremden in die tiefsten Sumpflöcher locken wollen, und die untoten Wiedergänger früherer Besucher des Sumpfs.

FREUNDLICHE BEWOHNER

Man stirbt einsam im Sumpf. Kaum jemand wohnt in diesem unzugänglichen Gebiet, abgesehen von einigen verschrobenen Einsiedlern mit ihren schiefen Hütten irgendwo im sumpfigen Nichts: Druiden, Hexen und andere Leute, die lieber für sich sein wollen. Aber ihre Behausungen findet man kaum, und wenn sie nicht gefunden werden wollen, ist eine Begegnung sehr unwahrscheinlich. Nur am Rand, wo die Zivilisation nicht weit ist, trifft man eventuell Torfstecher. Aber auch die sind meistens ein eigenbrötlerischer Haufen, der sich nicht um Fremde schert.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

In den wenigsten Sümpfen gibt es Wege. Einheimische kennen Schleichpfade, die sich durch das Gebiet schlängeln, aber auch die werden zu selten genutzt, um von einem Fremden erkannt zu werden. Natürlich werden an wichtigen Verbindungswegen Knüppeldämme angelegt, aber es muss schon einen dringenden Grund geben, diese undankbare und langwierige Arbeit auf sich zu nehmen. So lange es also möglich ist, das Gebiet zu umgehen, oder man per Boot oder Schiff auf die andere Seite kommt, wird niemand einen solchen Pfad erbauen.

Wer sich mit den hiesigen Pflanzen gut auskennt, der kann an ihnen ablesen, wo er gefahrlos hintreten kann. Aber ob dieser Pfad nicht irgendwann als Sackgasse endet und man umkehren muss, um einen anderen Weg zu probieren, das verraten auch die Pflanzen nicht. Daher ist es selbst für den Kundigen ein Glücksspiel, ob er einen Weg durch den Sumpf findet und wie lange er dafür braucht.

Manche Sümpfe sind so feucht, dass man mit einem Boot oder Floß besser bedient ist. Doch obwohl dadurch die Gefahr des Versinkens ausgeschlossen ist, ist noch lange nicht gesagt, dass man einen Weg durch das Labyrinth aus Tümpeln, Wasserläufen und Inselchen findet.

ORIENTIERUNG

Obwohl in Sümpfen gerne Nebelbänke wabern, ist die Fernsicht zumeist doch gut genug, um sich zu orientieren. Doch was hilft das, wenn man keinen gangbaren Weg findet?

ESSEN UND TRINKEN

Wer nicht auf Schlangen und Egel oder schleimige Sumpfpflanzen steht, wird im Sumpf nicht viel Beute machen. An trockenen Stellen wachsen manchmal Büsche, die Beeren tragen, und sicherlich gibt es auch Wurzeln, die man ausgraben kann. Wild hingegen ist selten, auch Fische gibt es nicht im Übermaß. Die Vogeljagd ist noch einigermaßen vielversprechend – aber ob man einen Weg zu dem erlegten Vogel findet, der irgendwo ins Wasser gestürzt ist, ist schwer zu sagen.

IM REICH DER MOSKITOS UND KROKODILE: SÜDLICHE SÜMPFE UND MARSCHEN

»Ha, ich bin ein Held! Einen riesigen Alligator habe ich eigenhändig erlegt! Selbst der vorlaute Söldner Dorrik hat anerkennend genickt, als er das Tier gesehen hat. Das ist wohl das größte Lob, das man von so einem erwarten kann. Und unser Führer, der bronzehäutige Mann mit dem unaussprechlichen Namen, der hat dem Ungetüm zwei riesige Hauer aus dem Gebiss gebrochen und mir gegeben. Wenn ich ihn richtig verstanden habe, soll ich sie mir als Trophäe um den Hals hängen. Nun ja, selbstverständlich bin ich über solche primitiven Bräuche erhaben. Immer wieder musste ich erzählen, wie ich das gemacht habe. Nun gut, ich habe ein paar Details weggelassen. Zum Beispiel, dass ich mich nur von den anderen entfernt habe, um in Ruhe meine Not-

durft zu verrichten. Und dass ich dann von der glitschigen Baumwurzel abgerutscht und in das eklige Brackwasser gerutscht bin – dass ich mich direkt vorher dort hinein entleert hatte, machte es nicht besser. Und dass ich den Speer nur dabei hatte, weil man sich ganz gut darauf abstützen kann. Jedenfalls blickte ich plötzlich in ein riesiges, weit aufgerissenes Maul, das direkt auf mich zu schoss. Irgendwie habe ich den Speer noch hochreißen können, und als das Tier heran war, ist es eigentlich eher hineingerannt, ich habe ihn nur festgehalten, während er sich hinten im Wurzelwerk verkeilt hatte. Aber warum sollte ich das alles auch irgendjemandem erzählen?»
—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler



SÜDLICHE SÜMPFE UND MARSCHEN

Beispiele: Mhanadi-Sümpfe, Echsen Sümpfe, Loch Harodröl, Moskitoinselfn, kleinere Gebiete auch an vielen anderen Orten

Hauptsächliche Gefahren: versinken, ertrinken, verlaufen, Raubtiere, Wundverschmutzung durch Brackwasser

Geländekunde: Sumpfkundig

Übliche Tagesetappen: auf einem Knüppeldamm oder Weg zu Fuß 15 Meilen, mit dem Pferd 15 Meilen, mit einem Karren 12,5 Meilen, mit dem Pferdefuhrwerk 15 Meilen, mit einer Reisekutsche 12,5 Meilen; auf einem Pfad zu Fuß 9 Meilen, mit dem Pferd 9 Meilen; querfeldein zu Fuß 3 Meilen, mit dem Pferd 3 Meilen

Sichtweite: wechselnd, wegen der Bäume oft gering

Ernährung: üppige Tier- und Pflanzenwelt, jedoch meistens sehr feindlich und gefährlich, wenige Jagd- und Sammelmöglichkeiten. Proben in allen Jahreszeiten: Pirsch- und Ansitzjagd +2, Hetzjagd +8, Fallen aufstellen +2, Angeln und Speerfischen -4, Nahrung und Kräuter sammeln +2

Orientierung: schwierig, der Untergrund zwingt ständig zu Umwegen

Vorankommen: zu Fuß schwierig, mit Tieren sehr schwierig, mit Fahrzeugen unmöglich, mit Booten teilweise erträglich

Lager suchen: schwierig (Probe +8)

Hintergrundbuch: Raschtuls Atem

Im Süden sehen die Sümpfe meistens ganz anders aus als im kühleren Norden. Selbst in den sumpfigsten Gegenden wachsen dichte Wälder, in Küstennähe sind es oft Mangrovenwälder, deren Wurzeln ständig von brackigem Wasser umspült werden. Hier ist der Untergrund meistens nicht so tückisch, aber dafür sind seine Bewohner gefährlicher.

Auch in südlichen Sümpfen hat man es ohne einheimische Führer schwer, denn egal ob man zu Fuß oder mit dem Boot unterwegs ist: Immer wieder kann man in Sackgassen landen oder ganz die Orientierung verlieren.

FEINDLICHE BEWOHNER

Das Summen und Tanzen der zahllosen Insekten, die in dichten Schwärmen über den Wanderer herfallen, um sich an seinem Blut gütlich zu tun, ist charakteristisch für diese Sumpfgebiete. Viele der giftigsten Schlangen leben im diesen Sümpfen, aber man kann auch Krokodilen, Schlingern und anderen Raubtieren begegnen.

FREUNDLICHE BEWOHNER

Wenn man viel Glück hat, begegnet man einem Achaz-Stamm, der nicht allzu große Vorbehalte gegen 'Weichhäuter' hat. Diese Achaz sind bestens mit ihrem Sumpf vertraut und können eine große Hilfe sein, aber es ist nicht immer ganz einfach, ihre Vertrauen zu bekommen, denn nicht umsonst leben sie in dieser einsamen Gegend, wo man normalerweise nicht mit Menschen in Kontakt kommt.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Für die südlichen Sümpfe gilt das Gleiche wie für die nördlichen (siehe Seite 26). Allerdings ist hier der Anteil an überfluteten Bereichen größer, da auch Mangrovenwälder dazu gezählt werden müssen, in denen man ohne Boot fast gar nicht vorankommt.

ORIENTIERUNG

Die vielen Bäume und der häufige Nebel macht eine Orientierung schwer. Und wegen der nicht vorhandenen Wege gleicht es oft einem Glücksspiel, wo einen die gangbaren Bereiche hinführen.

ESSEN UND TRINKEN

Das Wasser ist reich an Tieren – viele davon allerdings Echsen, Amphibien und Schlangen. Eine solche Kost ist nicht jedermanns Sache, aber bevor man verhungert, wird man sich auch damit begnügen. Die Pflanzen wirken selten sehr appetitlich, aber Einheimische wissen sehr genau, wo sie Essbares finden können. Leider ist so manches Kraut und manche Frucht giftig, weswegen man nur im äußersten Notfall Dinge essen sollte, die man nicht kennt.

WO WOLF UND NIVESE DAS KAREP TEILEN: DIE TUNDRA

»Wenn es stimmt, dass dies hierzulande Sommer genannt wird, dann möchte ich diese Landschaft nicht im Winter erleben. Und wenn ich die Eingeborenen richtig verstanden habe (diese Nivesenmädchen sehen ja schon hübsch aus mit ihren mandelförmigen Augen – ich weiß bloß nie, ob sie mich anlächeln oder auslachen), dann dauert der Sommer hier nur ein paar Wochen. Anschließend kehrt Firun mit seinem eisigen Griff zurück und bedeckt alles mit seinem weißen Tuch.

Nun gut, ich kann schon verstehen, dass Magister Xenophil unbedingt hier sein wollte, unterscheiden sich die hiesigen Menschen doch deutlich von dem, was weiter südlich zu finden ist. Und Margalinn erfreut sich – wieder einmal – an der üppigen Farbenpracht, mit der die Ebene überzogen ist. Ja, es sind viele Blumen, die im sachten Wind tanzen, als habe das Land beschlossen, den kurzen Sommer mit allem zu feiern, was ihm zur Verfügung steht.«
—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler



Tuundra ist das nivesische Wort für die Weite der Nivesensteppe im Gegensatz zu den lichten Tannen- und Birkenwäldern der Taiga. Dieses Wort hat als Tundra den Weg ins Garethi gefunden und bezeichnet alle nördlichen Steppen, in denen Tsä einen mühsamen Kampf gegen Firuns Kälte ficht. Die Ebenen reichen meist in alle Richtungen bis zum Horizont, nur vereinzelt von kleinen Gehölzen unterbrochen. Die Hügel sind meist sanfte Erhebungen, aber mitunter kommen auch gewaltige Felsformationen wie die Felsnadeln der Tenjos vor, die mehrere hundert Schritte in die Höhe ragen. Riesige Karenherden ziehen durch das Land, oft gefolgt von den nomadisch lebenden Nivesen, aber auch Wildpferde, Aurochen, Mammuts und andere Herdentiere sind zu finden.

FREUNDLICHE UND FEINDLICHE BEWOHNER

In den meisten Tundren gibt es nur wenige Einwohner und daher auch wenige Feinde. Vereinzelte Ogerfamilien halten sich in allen Bereichen der Tundra auf, aber deren Jagdreviere sind sehr groß. Umso mehr freuen sie sich, wenn leckere Abenteurer ihrem Speiseplan etwas Abwechslung gönnen. Im Orkland und der Umgebung sind natürlich Orks sehr häufig, und auch die sind nicht gerade für ihre Gastfreundschaft bekannt.

In den meisten Gegenden leben allerdings Völker, die Fremden gegenüber weder prinzipiell freundlich noch feindlich gegenüberstehen. Norbarden sind hier häufig anzutreffen, und sie geben sich zwar überaus gastfreundlich, sind aber so geschickte Händler, dass sie fast jedem alles Mögliche andrehen können – auf diese Weise bezahlt man ihre Gastfreundschaft meist sehr

TUNDRA

Beispiele: Gebiete nördlich von Oblomon, Frisund und Letta, Küste der Grimmfrostöde, einzelne Täler des Yetilands, Thorwal, Olportsteine, Messergrassteppe, Svellttal, Einhorngras, Alderhaag (Riva), Grüne Ebene, Goblinda (Gerasim), Brydja-Steppe, alle Steppen zwischen Riva, Paavi, Salza und Valusa, Orkschädelsteppe, Gjalsker Hochland

Hauptsächliche Gefahren: Kälte, räuberische Einwohner, Nahrungsmittelknappheit

Geländekunde: Steppenkundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 24 Meilen, mit dem Pferd 28 Meilen; querfeldein zu Fuß 21 Meilen, mit dem Pferd 23 Meilen, mit einem Karren 12 Meilen, mit einem Pferdefuhrwerk 18 Meilen, mit einer Reisekutsche 12 Meilen; querfeldein über verschneites Gelände zu Fuß 12 Meilen, mit dem Pferd 12 Meilen, mit einem Karren 7,5 Meilen, mit einem Pferdefuhrwerk 6 Meilen, mit einer Reisekutsche 6 Meilen, mit einem Hundeschlitten 20 Meilen; durch Tiefschnee zu Fuß 6 Meilen, mit Schneeschuhen oder Skiern 15 Meilen, mit dem Pferd 6 Meilen, mit einem Hundeschlitten 20 Meilen

Sichtweite: uneingeschränkt

Ernährung: Tier- und Pflanzenwelt vorhanden, aber nur vereinzelte Jagd- und Sammelmöglichkeiten, an den Gewässern annehmbare Fischfangmöglichkeiten. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd +2/+2/+4/+2, Hetzjagd +2/+2/+2/+2, Fallen aufstellen +2/+4/+6/+4, Angeln und Speerfischen +0/+0/+2/+0, Nahrung und Kräuter sammeln +2/+2/+8/+6

Orientierung: unproblematisch

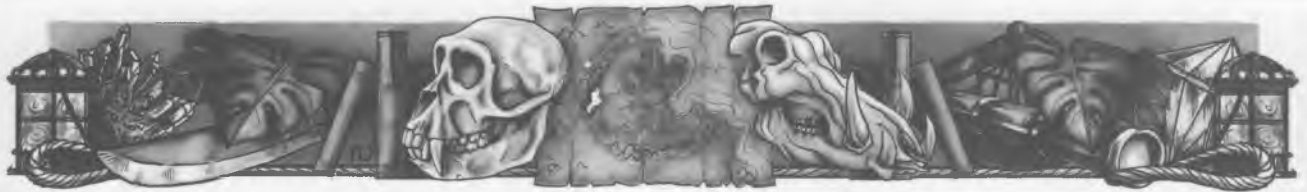
Vorankommen: zu Fuß gut, mit Tieren gut, mit (den richtigen) Fahrzeugen recht gut

Lager suchen: begrenzte Möglichkeiten (Probe +2)

Hintergrundbuch: Im Bann des Nordlichts

teuer. Viele Nivesenstämme hingegen meiden Fremde, seit Südländer vor einigen Jahrzehnten eine Seuche eingeschleppt haben, die ganze Sippen ausgelöscht hat. Sollte aber jemand in Not sein, verweigern sie in der Regel ihre Hilfe nicht. Die Goblinstämme der Goblinda und der Grünen Ebene rauben jeden aus, bei dem sie glauben, leichte Beute machen zu können, bei wehrhaft wirkenden Gegnern bleiben sie aber lieber friedlich und versuchen, ein wenig Handel zu treiben. Die Steppenelfen und einsam lebende Auelfen mögen es auch nicht gerne, wenn Rosenohren in ihre Gebiete eindringen, machen sie aber in der Regel erst einmal darauf aufmerksam, bevor sie zu deutlicheren Maßnahmen greifen.

Die drei Riesen des Orklands werden nur gefährlich, wenn sie sich bedroht oder angegriffen fühlen, ansonsten kümmern sie sich kaum um die Belange der Kurzlebigen. Außerdem haben sich manche Drachen in die benachbarten Gebirge zurückgezogen, betrachten aber die Tundren als ihr Jagdgebiet. Begegnungen mit ihnen können spannend sein, verlaufen aber in den wenigsten Fällen erfreulich für die Expeditionsteilnehmer.



WEGE UND FORTBEWEGUNG

Es gibt keine Straßen in der Tundra. In manchen Gegenden werden die Wege von Ort zu Ort durch Steinhäufen markiert, die selbst bei hohem Schnee noch zu finden sind und eine grobe Orientierung ermöglichen. Im Allgemeinen orientiert man sich aber am besten an Himmelsrichtungen und markanten Bergen oder Felsformationen in weiter Ferne, auf die man über Tage hinweg zuhält.

Dafür ist die Fortbewegung relativ einfach, denn ernsthafte Hindernisse sind selten und meist schon aus ausreichendem Abstand zu erkennen, um sie weiträumig zu umgehen. An manchen Stellen gibt es kleinere und größere Sumpfgebiete, vor allem in der Umgebung größerer Flüsse. Solche Bereiche sollte man meiden oder von vornherein auf Boote und Flöße umsteigen und die Gewässer als Wasserstraßen nutzen. Im Winter sind die Tundren schneebedeckt, was das Vorankommen schwieriger macht, aber dann sind Flüsse auch oft zugefroren und können als hindernisfreie Straßen dienen.

Übliches Fortbewegungsmittel ist das Pferd, oder man läuft. Auch mit halbwegs geländegängigen Karren und Kutschen

kommt man gut voran, man denke nur an die Wohnwagen der Norbarden oder die Steppenschivonen mancher Fernhändler.

ORIENTIERUNG

Am besten hält man sich bei seinen Reisen an Berge oder Felsen, die aus großer Entfernung zu sehen sind. Dabei wird es auch kein Problem, wenn man mal einen größeren Umweg machen muss.

ESSEN UND TRINKEN

Die Tierwelt ist zwar nicht so üppig wie in vielen mittelreichischen Wäldern, aber dennoch kann man schon aus der Ferne Tierherden sehen, auf die man Jagd machen kann. Für den „kleineren Hunger“ gibt es Niederwild, vor allem unterschiedliche Nagetiere, die man auch mit geschickt aufgestellten Fallen fangen kann.

Das Vorkommen von Obst und Nüssen ist nicht sehr üppig, man muss schon nach Wurzeln graben, wenn man Essbares finden will.

BLUMENMEERE UND GRASENDE WILDRINDER: GRASLAND UND HEIDE

GRASLAND UND HEIDE

Beispiele: Nostria, Albertain, Weiden, Tobrien, Darpatien, Zyklopeninseln, Kabashpforte, Liebliches Feld, Alamada, Garetien, Aranien

Hauptsächliche Gefahren: wilde Tiere, feindliche Einwohner

Geländekunde: Steppenkundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 24 Meilen, mit dem Pferd 28 Meilen; querfeldein zu Fuß 21 Meilen, mit dem Pferd 23 Meilen, mit einem Karren 12 Meilen, mit einem Pferdefuhrwerk 18 Meilen, mit einer Reisekutsche 12 Meilen

Sichtweite: uneingeschränkt

Ernährung: üppige Tier- und Pflanzenwelt, gute Jagd- und Sammelmöglichkeiten. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd -4/-4/-2/-4, Hetzjagd -4/-4/-4/-4, Fallen aufstellen +0/+2/+4/+2, Angeln und Speerfischen +0/+0/+2/+0, Nahrung und Kräuter sammeln -4/-4/+2/+0

Orientierung: unproblematisch

Vorankommen: zu Fuß gut, mit Tieren gut, mit Fahrzeugen meistens gut

Lager suchen: viele Gelegenheiten (Probe +0)

»Seit zwei Wochen irren wir nun über diese endlose Ebene, und weit und breit ist kein Mensch zu sehen. Man könnte meinen, ganz alleine zu sein. Aber Ivyon, unser halbfischer Späher, hat mich ein paar Mal auf Gestalten aufmerksam gemacht, die in der Ferne auf einem Hügel stehen und zu uns herüberblicken. Er sagt, es seien wilde Auelfen, durch deren Gebiet wir uns bewegen. Dadurch, dass sie sich zeigen, wollen sie uns sagen, dass sie uns tolerieren, solange wir nicht ihr Missfallen erregen. Ich habe Ivyon widersprochen, denn wenn sie in der Ferne herumstehen, bemerkt sie doch niemand, und dann kann es doch viel leichter passieren, dass wir was Falsches tun. Aber da hat er nur wissend gelächelt und gesagt: „Ihre Zeichen sind nur für den bestimmt, der sie sehen kann. Die anderen sind hier sowieso fehl am Platze. Seid froh, dass ich euch begleite.“«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Auch in der mittleren Klimazone Aventuriens sind unerschlossene Gebiete keineswegs vollständig mit Wald bedeckt. Nein, selbst in dem vergleichsweise dicht besiedelten Garetien und dem Horasreich gibt es wilde Grasländer, noch mehr natürlich in Aranien und auf den verschiedenen Zyklopeninseln. Allerdings wäre es wohl etwas übertrieben, eine Reise in diese Gebiete als Expedition zu bezeichnen, denn im Vergleich zu den meisten anderen Regionen sind sie nicht sonderlich gefährlich. Sie werden an dieser Stelle aber der Vollständigkeit halber aufgeführt, denn es ist ja durchaus auch möglich, dass nur ein Teil einer Expedition durch solche Gras- und Heideländer führt.



FEINDLICHE BEWOHNER

Abgesehen von den üblichen Raubtieren sind Räuberbanden wohl die größte Gefahr, die hier auf den Reisenden lauert. Das können je nach Region Yurach sein, also verstoßene Orks, aber auch verarmte Menschen oder Banden, die sich aus beidem mischen, häufig noch durch Goblins verstärkt. In Gehölzen oder anderen Verstecken lauern manchmal auch Oger.

FREUNDLICHE BEWOHNER

Meistens ist es nicht weit bis zur nächsten Straße oder Siedlung, bei der man Hilfe bekommt. Ansonsten kann man an Flussläufen hin und wieder Auelfenstämme finden, die zwar lieber für sich bleiben wollen, aber Fremde nicht gleich angreifen oder abweisen.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Nur an häufig benutzten Routen gibt es Wege, die aber auch nicht immer gepflegt werden, sodass sie sich im Sommer zu staubigen Pisten voller tiefer Spurrillen und Schlaglöcher entwickeln, in Regenzeiten aber so schlammig

sind, dass jeder Wagen steckenzubleiben droht. Oft ist es also besser, neben den Wegen her zu laufen oder zu reiten, selbst wenn man dafür manches Gehölz oder manchen Hügel umgehen muss. Flüsse und Bachläufe bringen die üblichen Probleme mit sich, denn Brücken gibt es in der Regel nicht, und Furten können bei Hochwasser unzugänglich sein.

Einige der genannten Gebiete werden im Frühjahr während der Schneeschmelze überflutet und verwandeln sich in riesige Seen, zum Beispiel die albernischen Gebiete am Großen Fluss. Dann kommt man hier nur noch mit Booten sinnvoll voran.

ORIENTIERUNG

Selbst Fremde verlaufen sich hier selten, da man benachbarte Gebirge jederzeit als Orientierungshilfe nutzen kann.

ESSEN UND TRINKEN

Jagdwild und wildes Obst sind hier in ausreichender Menge vorhanden. Nur im tiefsten Winter kann die Nahrungssuche mühsam werden.

IM REICH DER LÖWEN UND ANTILOPEN: SÜDLICHE SAVANNE UND STEPPE

»Heute hat mich unsere Führerin Mbombi auf die Nashornjagd mitgenommen. Studiosa Margalinn war auch mit dabei, aber das war ein Fehler. So eine Jagd ist was für Erwachsene, nicht für verträumte Mädchen. Da geht es um Leben oder Tod: du oder das Tier. Und als wir uns mit Speeren und Bögen an das gewaltige Tier angepörscht haben, da hat Margalinn auf einmal angefangen zu protestieren. Dass das viel zu viel Fleisch für uns wäre, dass wir so viel gar nicht brauchen und deswegen dieses Tier nicht töten sollen. Sie versteht einfach nicht, dass es nicht um das Fleisch ging, sondern um die Jagd an sich. Um die Überlegenheit des Menschen über die wilde Natur. Aber durch ihr Gezeter ist das Nashorn auf uns aufmerksam geworden, und dann ist es losgaloppiert, um uns niederzutrampeeln. Hätte Mbombi mich nicht zur Seite gestoßen, ich hätte vielleicht auf diesem spitzen Horn mein Leben ausgehaucht. Aber statt sich dafür zu entschuldigen, dass sie mich in Lebensgefahr gebracht hat, ist sie beleidigt, dass wir nicht auf sie gehört und das Tier doch getötet haben. Jetzt spricht sie nicht mehr mit mir. Zicke.«
—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Auch wenn der Mittelreicher es sich so vorstellt, besteht der aventurische Süden nicht nur aus Dschungeln, Sümpfen und Wüsten. Es gibt große Regionen, die mit Steppengras bewachsen sind, durchbrochen von kleineren oder größeren Wäldern und Buschland. Hier leben Löwe und Gazelle, Nashorn und Antilope. Die menschlichen Eingeborenen zählen zu den Waldmenschen, auch wenn diese Definition streng genommen nicht richtig ist, aber auch Achaz-Siedlungen sind zu finden.

Doch auch diese Gegenden sind kaum erforscht, und wer weiß, ob dort keine verlassen Ruinenstädte oder andere Wunder ihrer Entdeckung harren?

SAVANNE UND STEPPE

Beispiele: Mhanadistan, Aranien, Shadif

Hauptsächliche Gefahren: wilde Tiere, feindliche Eingeborene, Giftschlangen

Geländekunde: Steppenkundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 24 Meilen, mit dem Pferd 28 Meilen; querfeldein zu Fuß 21 Meilen, mit dem Pferd 23 Meilen, mit dem Karren 12 Meilen, mit einem Pferdefuhrwerk 18 Meilen, mit einer Reisekutsche 12 Meilen

Sichtweite: uneingeschränkt

Ernährung: üppige Tier- und Pflanzenwelt, gute Jagd- und recht gute Sammelmöglichkeiten. Proben in allen Jahreszeiten: Pirsch- und Ansitzjagd -4, Hetzjagd -4, Fallen aufstellen +0, Angeln und Speerfischen +0, Nahrung und Kräuter sammeln -2

Orientierung: unproblematisch

Vorankommen: zu Fuß gut, mit Tieren gut, mit Fahrzeugen meistens gut

Lager suchen: viele Gelegenheiten (Probe +0)

Hintergrundbücher: Land der Ersten Sonne, In den Dschungeln Meridianas



FEINDLICHE BEWOHNER

Die Savannen sind bekannt für große Raubkatzen, von denen einige auch Menschenfleisch nicht verschmähen, solange der rechtmäßige Besitzer es nicht allzu wehrhaft verteidigt. Auch mit Schlangen, giftigen Spinnen und Skorpionen muss man rechnen, während die Gewässer das eine oder andere Krokodil beherbergen.

Die Eingeborenen, menschliche wie echtsische, sind in der Regel friedfertig, außer die Eindringlinge bedrohen das Volk oder die Jagdgründe. Dann kann es zu erbitterten Krieggzügen kommen. Und da auch Sklavenjäger die Savannen durchstreifen, ist mancher Waldmenschenstamm überaus vorsichtig und versucht, Eindringlinge möglichst schnell zu verjagen.

FREUNDLICHE BEWOHNER

Wer sich deutlich friedlich verhält und Rücksicht auf die Eigenheiten der Eingeborenen nimmt, kann durchaus auch freundlich aufgenommen werden und Hilfe erhalten, wenn er sie braucht.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Die Straßen, die die größeren Städte miteinander verbinden, sind die einzigen ernstzunehmenden Verkehrswege. Sie sind aber nicht befestigt, und auch Brücken gibt es in den Savannen nicht. Dafür ist das Vorankommen im Großen und Ganzen kein größeres Problem, da die größeren Hindernisse zumeist schon aus der Ferne zu sehen sind und umgangen werden können. Nur Flussläufe können zu einem Problem werden, vor allem nach längeren Regenperioden, wenn sie über die Ufer treten. Ansonsten kommt man selbst mit Wagen recht gut voran.

ORIENTIERUNG

Die meisten Savannengebiete sind vergleichsweise eben, sodass man in der Ferne häufig markante Wegmarken ausmachen kann. Die Savanne gehört damit zu den Gegenden, in denen eine Orientierung am einfachsten fällt.

ESSEN UND TRINKEN

Jagdbares Wild ist ebenso häufig wie essbare Pflanzen und Früchte. Wer sich aufs Jagen versteht oder die einheimischen Pflanzen kennt, kann sich vergleichsweise gut mit Nahrung versorgen.

STEIL UND FELSIG: DAS GEBIRGE



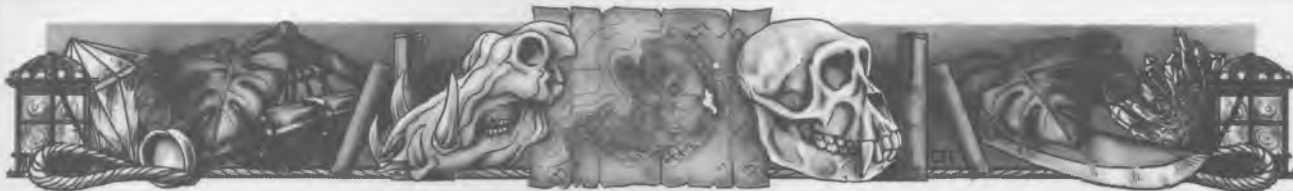
»Hätte ich geahnt, wie so eine Reise durchs Gebirge verläuft, ich hätte mich in Albenhus wohl krank gestellt und versprochen, dort auf Meister Xenophil zu warten. Stattdessen geht es nun von Berg zu Berg, von Tal zu Tal, obwohl mir von der Mühsal längst die Knie zittern und die Füße schmerzen.

Wirklich gefährlich wurde es jedoch erst heute, als Efferd innerhalb weniger Momente finsterste Wolken über den nahen Bergrücken blies und uns mit einem heftigen Hagelschauer überraschte. Wir hatten nicht einmal Zeit, den schmalen Pfad zu verlassen, der uns am Rand eines steilen Hanges entlangführte. Der Niederschlag nahm uns jede Sicht, und der Wind war so heftig, dass die Böen uns vom Wege zu stoßen versuchten, als zerzten zornige Windgeister an unseren Mänteln, um uns in die Tiefe zu reißen. Einmal schaffte es ein solcher Geist, mich von den Füßen zu wehen, und ich sah mich schon am Grunde der Schlucht zerschellen, doch irgendwie schaffte ich es, nach einem Felsen zu greifen.

Heute habe ich gelernt, dass es nicht nur die wilden Tiere sind, die uns nach dem Leben trachten, sondern auch die unsichtbaren Bewohner der wilden Natur, die jeden Eindringling zu vertreiben versuchen.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefülligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Die Zahl der aventurischen Gebirge ist groß. Und auch wenn sich in den meisten von ihnen vereinzelte Siedlungen finden, müssen sie doch insgesamt als zu größten Teilen unerschlossen und wild gelten. Denn der Platz außerhalb der Gebirge ist völlig ausreichend, dass man überall Ackerfläche findet, die leichter zu bestellen ist als diejenige an den steilen Hängen



GEBIRGE

Beispiele: Finsterkamm, Trollzacken, Walberge, Phecanowald, Windhagberge, Goldfelsen, Ingrakuppen, Eisenwald, Amboss, Koschberge, Beilunker Berge, Drachensteine, die drei Sicheln, Salamandersteine, Eternen, Raschtulsturm, Khoramgebirge, Randgebiete der Hochgebirge

Hauptsächliche Gefahren: wilde Tiere, plötzliche Wetterumschwünge

Geländekunde: Gebirgskundig

Übliche Tagesetappen: auf Pfaden zu Fuß 9 Meilen, mit dem Pferd 7 Meilen; querfeldein zu Fuß 6 Meilen, mit dem Pferd 3 Meilen; bei Schnee zu Fuß 3 Meilen, mit dem Pferd 1 Meile, mit dem Hundeschlitten 5 Meilen

Verwandte Geländekunde: Höhlenkundig

Sichtweite: bis zum nächsten höheren Berg

Ernährung: normale Tier- und Pflanzenwelt, normale bis eingeschränkte Jagd-, Sammel- und Fischmöglichkeiten. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd $-2/-2/+0/-2$, Hetzjagd $+2/+2/+2/+2$, Fallen aufstellen $+4/+6/+8/-6$, Angeln und Speerfischen $+2/+2/+4/+2$, Nahrung und Kräuter sammeln $-2/-2/+4/+2$

Orientierung: an sich gut, nur die Berge zwingen oft zu Umwegen

Vorankommen: zu Fuß recht gut, mit Tieren (außer besonders berggängigen) einigermaßen, mit Fahrzeugen schwierig

Lager suchen: viele Gelegenheiten (Probe +0)

Hintergrundbuch: vor allem Schild des Reiches

oder in den schattigen Tälern. Dort oben ist es kalt, oftmals ist die Erde weniger fruchtbar, die Wege sind mühsamer, und von Zeit zu Zeit drohen Lawinen. Nur in manchen Tälern gibt es fruchtbare Böden, die eine Landwirtschaft ermöglichen, aber den Weg dorthin scheut der Mensch.

FEINDLICHE BEWOHNER

In die Höhen der unterschiedlichen Gebirge haben sich viele Kulturen zurückgezogen, die von der Besiedelung der Menschen aus den Ebenen verdrängt wurden. So hausen in den Trollzacken sowohl die Trolle als auch die Trollzacker, anderswo sind es Goblins und Orks. Natürlich sind auch Oger hier noch lange nicht ausgerottet, und Wesen wie die Grolme, die am liebsten für sich alleine sind, sind ebenfalls in den Tälern und Höhlen der Gebirge am häufigsten anzutreffen. Die meisten Greifvögel gehen erst zum Angriff über, wenn man sich ihren Horsten zu sehr nähert, aber Drachen und Harpyien sind da nicht so wählerisch.

FREUNDLICHE BEWOHNER

Menschen, die sich in einem Gebirge ansiedeln, haben einen besonderen Grund dafür. Das können zum Beispiel Bodenschätze wie Eisenerz sein, die hier in größerer Menge vorkommen und zur Gründung von Bergbaustädten führen.

RAUF UND RUNTER –

DIE MÜHSAL DER BERGWANDERUNG

Abgesehen von den Umwegen, zu denen man im Gebirge gezwungen ist, kommt man auch aufgrund der An- und Abstiege langsamer voran. Hinzu kommt, dass die entstehende Erschöpfung verdoppelt ist: Pro Stunde Marsch entsteht 1 Punkt Erschöpfung.

Weiterhin kann der Meister von allen Helden, die nicht *gebirgskundig* sind, pro halbem Tag Fußmarsch durchs Gebirge eine *Athletik*-Probe abverlangen, bei deren BE-Berechnung das Gepäck nicht vergessen werden sollte. Wenn der Weg an diesem Tag vor allem abwärts führt, kann die Probe um bis zu 3 Punkte erschwert werden.

Misslingt die Probe, beginnt der Held zu lahmen, weil er sich zum Beispiel den Fuß vertreten hat oder einfach aufgrund der dauerhaften Gelenkbelastung Probleme bekommt: Seine GE sinkt um 1. Bei einem Patzer erleidet er 1W6 SP und eine Wunde. Natürlich ist es möglich, an mehreren Folgetagen den GE-Abzug aufzusummieren, bis ein Vorankommen schwierig wird.

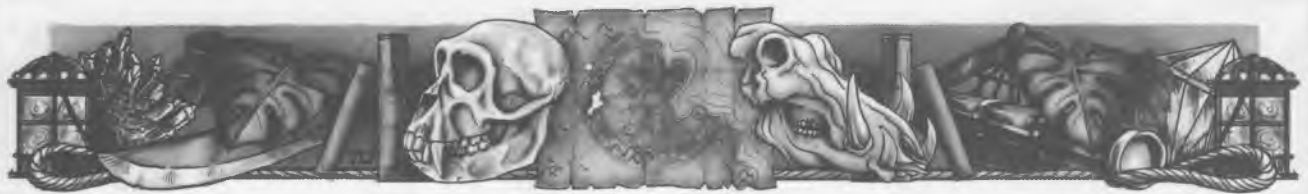
In jeder Nachtruhe kann der Held eine KO-Probe ablegen, bei deren Gelingen der Abzug um 1 sinkt. Wird ein Ruhetag eingelegt, sinkt der Abzug zusätzlich zur nächtlichen Heilung auf jeden Fall um 2 Punkte.

Manchmal sind es auch Grenzfestungen, denn Landesgrenzen verlaufen oft quer durch die Gebirge. Im Schatten solcher Festungen siedeln sich mitunter Bauern und Viehhirten an, die zur Versorgung der Festungsbewohner beitragen und dafür deren Schutz genießen. Nur an den Passstraßen finden sich von Zeit zu Zeit auch Gasthöfe, die ebenfalls wiederum von kleinen Siedlungen umgeben sein können.

Unter einigen Gebirgen haben Zwerge ihre Königreiche errichtet, und so kommt es vor, dass man an den unzugänglichsten Orten auf einen Zwergentrupp stoßen kann, der irgendwelche Geschäfte an der Oberfläche verrichten muss. Jäger und Kräutersammler sind hingegen kaum einmal in den Gebirgen unterwegs, da die Risiken die Beute nicht wert sind – und allein schon die Transportschwierigkeiten eine Jagd im unzugänglichen Gebirge schwierig machen.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Bis auf die mühsam angelegten Passstraßen gibt es keine offiziellen Wege in Gebirgen, allerhöchstens Pfade in Dorfnähe, auf denen Hirten ihr Vieh zu den Weideplätzen bringen. Einheimische, vor allem Schmuggler, kennen darüberhinaus Routen, die quer durch die unzugänglichen Regionen führen, aber nur das geübte Auge erkennt einen solchen Pfad. Abseits von den Straßen sind Ponys und Esel die einzigen Lastentiere, die mit dem Untergrund überall zurechtkommen. Pferde können in Regionen, die nicht so steil ausfallen, als Lasten- und Reittier nützlich sein, aber sobald es steiler wird, halten sie eher auf, als dass sie eine Hilfe sind. Der Einsatz von Karren und Kutschen ist in Gebirgen sinnlos.



Doch selbst zu Fuß müssen immer wieder Umwege in Kauf genommen werden, da direkte Wege aufgrund der Steigungen und Gefälle sehr kräftezehrend sind, wenn sie nicht sogar so steil sind, dass man sie gar nicht erst überwinden kann. Am besten bleibt man möglichst lange im Tal und nutzt die niedrigsten Pässe, wenn man denn die Überquerung eines Höhenzugs nicht vermeiden kann. Oder aber man folgt einem Höhenzug, wenn es sich ergibt, denn Täler sind mitunter sehr sumpfig. Das Wandern im Gebirge ist kräftezehrender als in der Ebene. Dabei unterscheiden sich ansteigende Wege deutlich von abwärts führenden: Nach oben zu gehen erfordert zwar mehr Kraft, doch abwärts beansprucht die Gelenke wesentlich mehr, weil mit jedem Schritt das eigene Gewicht und das des Gepäcks abgefangen werden muss und man auch wesentlich leichter ausrutscht oder ins Straucheln kommt. Das gilt für Wanderer ebenso wie für Reit- und Lasttiere.

ORIENTIERUNG

Im Gebirge ist es vergleichsweise einfach, eine Richtung beizubehalten, wenn man sich an markante Landmarken hält, die aus großer Entfernung zu sehen sind. Wer zum Beispiel auf einen bestimmten Berggipfel zuhält, kann ihn immer wieder von Anhöhen aus anpeilen und verliert deswegen die Reiserichtung nicht aus den Augen, selbst wenn er zwischendurch zu größeren Umwegen gezwungen ist.

ESSEN UND TRINKEN

Die Tier- und Pflanzenwelt ist in Gebirgen meistens nicht ganz so üppig wie in den Ebenen, aber wer sich auskennt, findet auch hier ausreichende Nahrung. In jedem Tal gibt es Bäche, und jagdbares Wild ist ebenfalls nicht allzu schwer zu finden.

GIGANTEN AUS FELS MIT KARPEN AUS SCHNEE: DAS HOCHGEBIRGE

»Niemand hätte ich geahnt, dass ich eines Tages ausgerechnet Studiosa Margalinn mein Leben verdanken würde. Jetzt stehe ich in ihrer Schuld ... und weiß nicht, wie ich mich jemals revanchieren kann. Als der Schnee unter mir plötzlich nachgab und ich hilflos auf den Abgrund zu rutschte, dachte ich, ich höre schon Gorgaris Schwingen rauschen. Im nächsten Moment pendelte ich am Sicherungsseil über einem bodenlosen Abgrund und sah zu, wie mein Stützstock fiel und fiel und fiel, bis er irgendwo weit unten auf den Felsen zersplitterte. Ich rief und schrie, dass man mich hochziehen sollte, aber es geschah nichts. Hochklettern konnte ich auch nicht, dafür war mein Rucksack zu schwer. Ich schaukelte im Wind und glaubte schon, man hätte mich vergessen oder aufgegeben, bis irgendwann Margalinn's Gesicht oben an der vereisten Felskante auftauchte. Sie sagte mir, dass sich mein Seil zwischen den Felsen verkeilt habe – und man hatte sie als die Leichteste runtergeschickt, damit sie es befreit. Das hat sie dann auch getan.

Es lässt sich nicht leugnen, dass man ihr den Stolz über diese Tat ansieht. Doch ich rechne ihr sehr hoch an, dass sie bis jetzt nicht geprahlt oder mich verspottet hat. Vielleicht ist sie doch nicht immer so zickig, wie ich dachte.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegeligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Einige Gebirge ragen bis in die Wolken. Ihre Gipfel sind niemals frei von Eis und Schnee, an ihren Hängen hält sich weder Baum noch Busch, nur Flechten, Moose und selten einmal Grasbüschel. Kaum ein Tier wagt sich in diese Höhe, nur Wind und Wolken herrschen über dieses karge Reich. Neben plötzlichen Wetterumschwüngen, die oft mit dichtem Nebel, Schneetreiben und starkem Wind einhergehen, bedrohen Lawinen aus Schnee oder Geröll den Wanderer – oft sogar von ihm selbst aus Unachtsamkeit ausgelöst. Bei Sonnenschein kann man sich einen üblen Praiosbrand holen,



und den Augen tut der Glanz der firungefälligen Schneeflächen auch nicht gut. Nein, die Götter haben das Hochgebirge nicht als Lebensraum von Mensch, Zwerg oder Elf vorgesehen.



HOCHGEBIRGE

Beispiele: Hohe Eternen, Raschtulswall, Ehernes Schwert, Maraskankette

Hauptsächliche Gefahren: Absturz, Lawinen, plötzliche Wetterumschwünge

Geländekunde: Gebirgskundig

Verwandte Geländekunde: Höhlenkundig

Übliche Tagesetappen: zu Fuß querfeldein 2 Meilen

Sichtweite: bis zum nächsten hohen Berg

Ernährung: sehr eingeschränkte Tier- und Pflanzenwelt, kaum Jagd- und Sammelmöglichkeiten. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd +4/+4/+6/+4, Hetzjagd +8/+8/+8/+8, Angeln und Speerfischen +8/+8/+10/+8, Nahrung und Kräuter sammeln +6/+6/+12/+10

Orientierung: an sich unproblematisch

Vorankommen: zu Fuß problematisch, nur mit berggängigen Tieren überhaupt möglich, mit Fahrzeugen unmöglich

Lager suchen: schwierig (Probe +4)

Hintergrundbücher: vor allem Land des schwarzen Bären und Raschtuls Atem

FEINDLICHE UND FREUNDLICHE BEWOHNER

Keine bekannten Wesen wohnen oberhalb der Baumgrenze, außer vereinzelt Drachen – aber es gibt immer wieder Gerüchte von unbekannten Wesenheiten, die durch die verschneiten Täler ziehen. Möglicherweise zählen die Yetis dazu, obwohl die meisten Berichte sie eher in den weniger gebirgigen Gegenden des aventurischen Nordens verorten. Blaue Mahre hausen in unzugänglichen Höhlen des Ehernen Schwerts, so heißt es, aber zu Gesicht bekommt man sie kaum. Frostwürmer können in schneeigen Höhen auch angetroffen werden, manche Greife wachen in dieser frostigen Höhe, und es gibt Legenden von Sturm- oder Bergriesen, die bis heute als Aberglaube gelten. Vielleicht wird man aber eines Tages Beweise finden, dass diese Legenden einen wahren Kern haben.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Es gibt niemanden, der im Hochgebirge Wege anlegen würde. In den Tälern lässt es sich oft recht gut vorankommen, wenn man sich nicht von dem Gletschergeröll behindern lässt. Aber immer wieder stößt man auf klaffende Felsspalten, auf schwindelnde Felswände, gefährliche Geröllfelder oder Schneeflächen, unter denen sich bodenlose Gletscherspalten verbergen. Wanderungen im Hochgebirge sind ebenso gefährlich wie anstrengend und entbehrungsreich. Die Kälte ist furchterlich, vor dem launischen Wetter gibt es kaum Rückzugsmöglichkeiten, und manche Etappen sind eher Klettertouren als Wanderungen.

BESONDERE GEFAHREN: LAWINEN UND DER FLUCH DES EHERNEN SCHWERTS

Wer sich durchs Gebirge bewegt, muss jederzeit mit einer Lawine rechnen. Und egal, ob es Geröll oder Schnee ist, das sich seinen Weg hinunter bahnt, nichts kann eine solche ge-

waltige Macht aufhalten. Kein Baum, kein Haus widersteht der Gnadenlosigkeit einer Lawine, geschweige denn Mensch, Elf, Zwerg oder Pferd und Kutsche. Deswegen sollten Lawinen im Spiel auch nur mit Bedacht eingesetzt werden und eher aus der Ferne beobachtet werden, als dass Helden selbst in eine solche Katastrophe hineingeraten. Andererseits kann eine Lawine auch dazu dienen, den Helden einen Weg zu versperren und sie dazu zu zwingen, eine andere Route einzuschlagen oder aber längere Zeit am Ort zu verbringen, wenn das wichtig für Ihr Abenteuer ist.

Eine Lawine aus Geröll und Felsen entsteht, wenn Wind und Wetter dem Felsen zugesetzt haben, sodass Gestein irgendwann den Halt verliert und zu Tal rutscht oder rollt. Auf seinem Weg reißt das Geröll anderes loses Gestein mit, und so kann aus einem einzelnen Stein eine gewaltige Lawine werden. Mit etwas Pech kann sogar ein Held die Lawine auslösen, wenn er einen Stein lostritt oder beim Klettern lose Felsen aus der Wand reißt. Für ihn selbst hat das zumeist keine unmittelbaren Folgen, denn die Katastrophe findet unter ihm statt.

Wer hingegen eine Lawine auf sich zu rollen sieht, kann versuchen, sich noch in Deckung zu bringen. Eine solche Deckung kann allerdings nur ein großer Felsblock sein, der stabil genug steht, um der Lawine zu trotzen. Bäume oder Bodenwellen bieten keinen wirksamen Schutz.

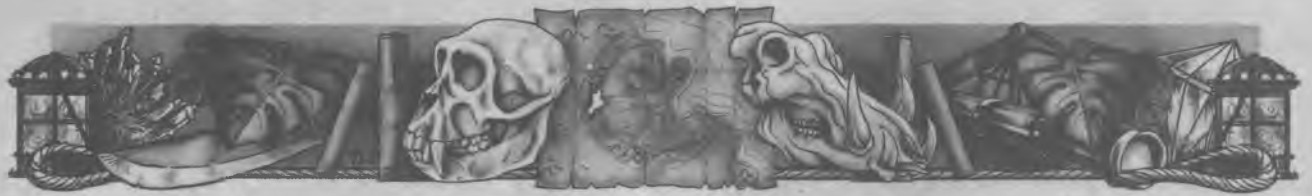
Eine weitere Gefahr, die bei einer Reise in die höchsten Höhen droht, ist die Höhenkrankheit – bei Bornländern unter der Bezeichnung ‚Fluch des Ehernen Schwerts‘ bekannt, in den höchsten Gipfeln des Raschtulswalls munkelt man von ‚Adawads Prüfung‘. Mit zunehmender Höhe fällt das Atmen immer schwerer, weswegen die Anstrengungen des Bergsteigens auch immer mühsamer werden. Hinzu kommen Übelkeit, Kopfschmerz und sinkender Mut. Lässt der Wanderer sich nicht davon abzuhalten, weiter hinaufzustreben, können Atemnot, Angstanfälle und schmerzhafter Husten dazukommen.

ORIENTIERUNG

Da man von Pässen und Höhenzügen zumeist weit in die Ferne blicken kann, ist es in der Regel auch möglich, sich an markanten Punkten wie Berggipfeln oder herausragenden Felsformationen zu orientieren. Doch die Gegebenheiten zwingen jeden Wanderer oft zu großen Umwegen.

ESSEN UND TRINKEN

Unterhalb der Schneegrenze leben manche Tierarten wie Hasen, Gemen und Steinböcke, die man bejagen kann, wenn man nahe genug herankommt – aufgrund des Geländes kein einfaches Unternehmen. Kräuter und essbare Pflanzen sind hingegen eine Seltenheit, wenn man sich nicht genug auskennt, um zu erkennen, welche Moose und Flechten man von den Felsen kratzen und verspeisen kann. Nur an Wasser mangelt es in der Regel nicht, auch wenn es mühsam sein kann, es aus Schnee und Eis in trinkbaren Zustand zu bringen – ohne Feuer sogar fast unmöglich. Wer sich ins Hochgebirge begibt, tut also gut daran, möglichst viel Proviant mit sich zu tragen, und möglichst auch noch Feuerholz in ausreichender Menge.



DIE GESTEINSLAWINE

Wer mitten in eine Lawine aus Felsen und Steinen gerät, ohne rechtzeitig eine Deckung zu finden, hat keine Überlebenschance. Selbst am Rand der Lawine sieht man sich einem Hagel aus Steinen ausgesetzt, die Schaden nach Maßgabe des Meisters erzeugt – denkbar ist alles zwischen 1W6 bis 10W6 TP.

Gebirgskundige oder *ortskundige* Helden können durch gelungene *Sinnenschärfe*- oder *Wildnisleben*-Proben die Lawinengefahr einschätzen und einen anderen Weg wählen. Eine solche gelungene Probe kann natürlich auch die Möglichkeit eröffnen, eine solche Lawine absichtlich auszulösen, zum Beispiel um Wege zu versperren oder Verfolger in die Tiefe reißen zu lassen. Ob ein solches Vorhaben gelingt, obliegt der Meisterentscheidung.

Nach heftigem Schneefall, besonders aber bei Tauwetter kommt es vor, dass die Schneelast an einem Berghang ihren Halt verliert und ins Rutschen kommt. Auch hier reicht ein Schneeball oder sogar ein lauter Knall, um ganze Schneebretter zu lösen, die dann weiteren losen Schnee mitreißen und schnell so groß werden, dass auch sie jeden Baum in ihrem Weg mitreißen.

Im Gegensatz zu einer Steinlawine kann ein Held, der von Schnee mitgerissen wird, durchaus überleben. Die eigentliche Gefahr dabei ist weniger der Schaden durch den Sturz, sondern das anschließende Feststecken in einer festgebackenen Schnee- und Eisschicht, aus der man sich nur mit Mühe selbst befreien kann. Gelingt das nicht, droht der Tod durch Erfrieren oder sogar Ersticken.

Natürlich kann man sich auch rechtzeitig in Deckung zu bringen versuchen, wenn eine Schneelawine herandonnert.

IN EINEM SCHNEEBRETT

Eiskundige oder *ortskundige* Helden können durch eine *Wettervorhersage*-Probe +3 feststellen, ob Lawinenwetter herrscht, und mit einer *Wildnisleben*-Probe +7, ob sie sich in einem lawinengefährdeten Gebiet aufhalten. Ohne *Eiskunde* oder *Ortskenntnisse* sind die Probenzuschläge jeweils verdoppelt.

Wer von einer Schneelawine überrascht wird und am Rand steht, kann mit einer *Athletik*-Probe versuchen, aus dem Gefahrenbereich zu hechten (Zuschlag nach Maßgabe des Meisters). Misslingt die Probe oder ist er zu weit vom sicheren Rand entfernt, wird er mitgerissen. Dadurch erleidet er zwischen 1W6+6 und 3W6+10 TP, je nach Größe und Beschaffenheit der Lawine und der Strecke, die er mitgerissen wird. Eine gelungene *Körperbeherrschungs*-Probe verringert den Schaden um die Hälfte. Für *eiskundige* Helden ist diese Probe um 7 Punkte erleichtert, weil sie wissen, wie sie sich

in einer Lawine verhalten müssen. Erleidet der Held dabei genug SP für zwei Wunden, verliert er für 3W6 Spielrunden das Bewusstsein.

Um sich aus dem Schnee hervorzuwühlen, muss eine bestimmte Anzahl an TaP* in *Körperbeherrschungs*-Proben erreicht werden. Diese Zahl sollte zwischen 7 Punkten, wenn sich der Held fast an der Oberfläche befindet, und 30 Punkten bei festem Schnee liegen. Jede Probe dauert dabei eine Spielrunde. Und pro Stunde, die ein Held im Schnee verbringt, ob grabend oder nicht, verliert er 1W6 LeP, zusätzlich zu eventuellem Kälteschaden.

Um eine verschüttete Person zu finden, muss jeder suchende Held eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, die um die Hälfte der oben genannten TaP* erschwert ist und einmal pro Stunde wiederholt werden kann. Ein Spürhund erleichtert die Probe um 3 Punkte.

Ausrüstung, die ein Held in der Hand gehalten hat, als er von der Lawine erwischt worden ist, geht verloren und kann allerhöchstens zufällig während der Suche wiedergefunden werden (bei einer 1 auf dem 1W20, würfeln Sie für jeden Gegenstand einzeln). Ein Rucksack, Taschen und Ausrüstung, die am Gürtel befestigt war, werden bei einer 18 bis 20 auf dem 1W20 abgerissen und sind dann ebenfalls verschüttet.

HÖHENKRAFKHEIT

Ab 4.000 Schritt: Die nächtliche Regeneration sinkt um 1.

Ab 5.000 Schritt: Der Held erleidet einen Erschöpfungspunkt, der erst abgebaut werden kann, wenn er sich in geringere Höhen begibt.

Ab 6.000 Schritt: KL und MU sinken um je 1.

Ab 7.000 Schritt: Ein zweiter Erschöpfungspunkt. Die Regeneration sinkt um einen zweiten Punkt.

Ab 8.000 Schritt: KO und KK sinken um 1.

Ab 9.000 Schritt: Keine Regeneration mehr.

Ab 10.000 Schritt: An jedem Tag Aufenthalt in dieser Höhe sinken KL und MU um 1.

Ab 11.000 Schritt: Pro Tag sinken KO und KK um 1.

Ab 12.000 Schritt: 1W6 SP pro 3 Stunden.

Ab 13.000 Schritt: 1W6 SP pro Stunde.

KÄLTE IN DER HÖHE

In hohen Regionen herrschen oft eisige Temperaturen. Als Faustregel sollten Sie davon ausgehen, dass pro 200 Schritt Höhenunterschied die Temperatur um 1 °C sinkt. In 2.000 Schritt Höhe ist es also 10 Grad kälter als auf Meeresspiegelhöhe, auf 8.000 Schritt bereits 40 Grad.

Folgen von niedrigen Temperaturen können Sie auf Seite 153 nachlesen.



UNTER PRAIOS' GNADENLOSEM AUGE: DIE WÜSTE

»Dass der Herr Praios ein gnadenloser Gott ist, habe ich nun endgültig begriffen. Dennoch will mir Sein Urteil nicht einleuchten, denn obwohl unsereins ausdörrt, bis man glaubt, keine weitere Stunde in dieser Hitze überleben zu können, gibt es anscheinend ekliges Getier, die sich von Seinem Glanz nicht beeindrucken lässt. Nachdem wir die heißeste Mittagssonne im Schatten einiger Felsen abgewartet hatten, wollte ich gerade nach meinen Sachen greifen, da sitzt darauf doch so ein gelber Skorpion und winkt mir mit seinen Scheren zu, als wolle er mich verspotten! Ein echter Gelbschwanzskorpion – Studiosa Margalinn war begeistert, mal ein echtes Exemplar zu sehen. Aber ich war offen gestanden einfach nur froh, das tödlich giftige Tier rechtzeitig bemerkt zu haben.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

WÜSTE

Beispiele: Khôm, Gorische Wüste

Hauptsächliche Gefahren: Durst, Hitze, Treibsand, Sandstürme

Geländekunde: Wüstenkundig

Übliche Tagesetappen: durch Geröllwüste zu Fuß 18 Meilen, mit dem Pferd 21 Meilen, mit dem Karren 15 Meilen, mit einem Pferdefuhrwerk 18 Meilen, mit einer Pferdekutsche 18 Meilen; durch Sandwüste zu Fuß 15 Meilen, mit dem Pferd 18 Meilen

Sichtweite: nur durch Sanddünen eingeschränkt, aber alles sieht gleich aus und ist in Bewegung

Ernährung: fast keine Tier- und Pflanzenwelt, annähernd kein Wasser. Proben in allen Jahreszeiten: Pirsch- und Ansitzjagd +12, Hetzjagd +12, Angeln und Speerfischen +12, Nahrung und Kräuter sammeln +12

Orientierung: nur anhand der Sonne und der Sterne

Vorankommen: zu Fuß gut, mit Tieren gut, mit Fahrzeugen schwierig

Lager suchen: problemlos, da die Gegend eintönig ist (Probe +0)

Hintergrundbuch: Raschtuls Atem

Praios' erbarmungslos feuriger Blick, ein endloses Sandmeer ohne Hinweise auf irgendwelches Leben und bitterkalte Nächte – wer sich ohne passende Ausrüstung und Kenntnisse in eine der beiden aventurischen Wüsten wagt, ist verloren. Sinnenverwirrende Luftspiegelungen und plötzliche Sandstürme treiben den verirrtten Wanderer ins Verderben, und von manch einer Expedition in die Wüste sind nur noch mumifizierte Leichen geblieben.

Die Gorische Wüste ist zwar kleiner als die Khôm, aber noch lebensfeindlicher, seit dort eine furchterliche Schlacht zwischen Rohals und Borbarads Truppen gewütet hat und in jüngerer Zeit ein Sphärenriss über ihr geöffnet wurde.

FEINDLICHE BEWOHNER

Zur großen Verwunderung aventurischer Gelehrter gibt es selbst in der Gluthitze der zentralen Khôm Lebewesen wie Käfer, Skorpione und Schlangen – in der Gor sind hingegen noch keine derartigen Wesen beobachtet worden. Weniger erstaunlich sind die unterschiedlichen Raubtiere, zum Beispiel Löwen oder Trichterameisen, mit denen man in den Randgebieten und in der Umgebung von Oasen rechnen muss.

Unter den Novadis gibt es viele Stämme, die sich das Recht nehmen, Eindringlinge in ihr Stammesgebiet auszurauben und bei Gegenwehr auch umzubringen. Darum kann man jedem Reisenden nur dringend empfehlen, sich ausgiebig mit novadischen Gebräuchen zu beschäftigen oder, besser noch, einen erfahrenen Führer dabei zu haben, um durch geschickte Verhandlung und passende ‚Geschenke‘ die Gastfreundschaft der Stämme erwerben zu können.

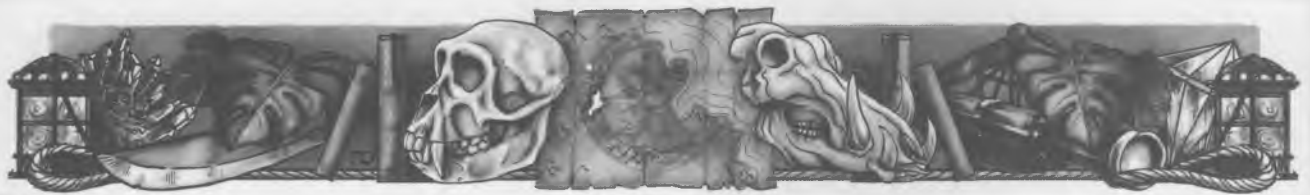
FREUNDLICHE BEWOHNER

Mit ausreichendem Verhandlungsgeschick kann man auf die Gastfreundschaft vieler Novadis zählen, man sollte sich nur nicht die allzu räuberischen Sippen aussuchen. Vor allem die Bewohner der Oasen profitieren von Fremden, die gutes Geld für Wasser, Lebensmittel und Ausrüstung bezahlen. Mit viel Glück kann man mitten in der Wüste auch einer Handelskarawane begegnen, aber dabei muss man damit rechnen, den geschäftstüchtigen Händlern das dringend benötigte Wasser oder Proviant für noch höhere Beträge abkaufen zu müssen. Früher galten die Wüstenelfen (die Beni Geraut Schie) höchstens als versponnene Legende, bis die Teilnehmer der Phileasson-Saga glaubwürdige Berichte über sie mitbrachten. Doch mit ihrer Entdeckung ging auch ihr Verschwinden einher, zogen sie doch zu den Inseln im Nebel. Nun hält sich aber das hartnäckige Gerücht, es seien doch noch einige zurückgeblieben und würden immer noch in der Khôm siedeln – die Zukunft wird wohl zeigen, ob es wahr ist. Die Beni Geraut Schie standen in dem Ruf, sehr scheu zu sein, aber in Not Geratenen selbstlos zu helfen. Beim Chichanebi-Salzsee kann man den eigenbrötlerischen Salzgängern begegnen, die als einzige einen Weg durch die tückischen Seen finden und in Notsituationen ihre Hilfe zumeist auch nicht verweigern.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Es gibt zwar Karawanenrouten durch die Wüste, die regelmäßig frequentiert werden, aber nur Einheimische wissen, wie diese Routen verlaufen. Sie führen von Wasserstelle zu Wasserstelle, aber ansonsten kommt man auf ihnen nicht besser oder schneller voran als irgendwo sonst in der Wüste.

Bestes Fortbewegungsmittel ist das Kamel, das lange Zeit ohne Wasser auskommen kann. Es dient vor allem als Lasttier, kann aber auch geritten werden. Pferde sind für lange Strecken weniger geeignet, weil sie zwar schneller sind, für sie aber große Mengen Wasser mitgeführt werden müssen. Die meisten Wanderer sind zu Fuß unterwegs. Die Räder von Karren und Kutschen sinken in dem lockeren Sand so weit



ein, dass ein Vorankommen mühsam ist, außer in Randgebieten, wo der Untergrund fester und felsiger ist.

In manchen Gegenden muss man allerdings auch mit Treibsandfeldern rechnen, die für den Unkundigen kaum vom übrigen Sand zu unterscheiden sind, und bei den Salzseen können sich scheinbar stabile Salzkrusten als brüchig erweisen. Wadis ermöglichen zwar häufig ein gutes Vorankommen, aber nach einem Wolkenbruch können sie sich innerhalb kürzester Zeit mit Wasser füllen und alles mit sich reißen, was nicht rechtzeitig in höhere Bereiche gerettet wird.

ORIENTIERUNG

Die Wüste sieht überall gleich aus – und außerdem ist sie in ständigem Fluss. In den felsigen Randgebieten gibt es noch Anhaltspunkte in Form von Felsformationen oder Hügeln, aber in der zentralen Khôm kann nur ein sehr geübtes Auge Hinweise auf den aktuellen Standort finden. Immerhin sind die Nächte fast immer sternklar, sodass wenigstens die Himmelsrichtungen jederzeit festgestellt werden können. Doch eine Oase um ein oder zwei Meilen zu verfehlen,

kann einem Todesurteil gleichkommen. Außerdem können Luftspiegelungen (Fata Morganas) leicht in die Irre führen, wenn man plötzlich in der Ferne eine Oase oder eine Stadt zu sehen glaubt, die aber verschwindet, wenn man sich ihr nähert.

ESSEN UND TRINKEN

Das Vorkommen an Pflanzen und jagdbarem Wild kann man getrost vernachlässigen. Das größte Problem ist aber das Wasser. Nur an bestimmten Brunnen, Wasserstellen und Oasen kann man Wasser gewinnen – und es kommt immer wieder einmal vor, dass solche Quellen versiegen oder zu brackig sind, um als Trinkwasser geeignet zu sein. Da die große Hitze den Wasserbedarf jedes Reisenden und jedes Tier aber erheblich steigert, ist Wasserversorgung ein elementares Problem. Man muss ständig damit haushalten – und dafür sorgen, dass es nicht verdirbt.

Auch Proviant muss in ausreichender Menge mitgeführt werden, denn nur bei Wasserstellen gibt es die Möglichkeit, ihn wieder aufzustocken.

SANDSTRÄNDE UND ÜPPIGER DSCHUNGEL: DIE SÜDMEERINSELN

»Was aus der Ferne aussah wie ein steiler Berg, der mitten aus dem Ozean bis in die Wolken ragt, hat sich als ein fruchtbares Eiland herausgestellt, das von üppigem Urwald bedeckt ist. Die dunkelhäutigen Eingeborenen haben sich als freundlich herausgestellt – sogar fast ein bisschen zu freundlich. Ich weiß wirklich nicht, was Studiosa Margalinn an diesem barbarischen Wilden findet, der ihr schöne Augen macht. Obwohl er ihre Sprache nicht versteht, lacht er über ihre Scherze. Und wie er sie anschaut! Mit einem solchen Kerl sollte sie sich wirklich nicht einlassen! Ich wünschte, Magister Xenophil würde hier ein bisschen genauer auf ihre moralische Erziehung achten. Doch der alte Herr ist nur an den Mythen und Bräuchen interessiert, von denen ihm die zahnlose Alte mit den verklebten Haaren erzählt.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

SÜDMEERINSELN

Hauptsächliche Gefahren: Einsamkeit, Raubtiere, feindliche Eingeborene

Ernährung: zumeist sehr üppige Tier- und Pflanzenwelt. Proben wie im Dschungel, der Steppe oder dem Gebirge.

Orientierung: nur anhand der Sonne und der Sterne

Vorankommen: je nach Bewuchs

Hintergrundbuch: In den Dschungeln Meridianas, Efferds Wogen

Die Inseln im Südmeer sind wohl der Inbegriff des Expeditionsziels. Mutige Seefahrer setzen ihr Leben und das ihrer Besatzung aufs Spiel, um die Inseln zu entdecken und zu erforschen. Schon die Fahrt dorthin, fernab von jeder Küste durch unbekannte Gewässer, in denen sich Piraten wie auch Seeungeheuer herumtreiben, ist ein Wagnis. Aber wenn dann eine der exotischen Inseln erreicht wird, weiß man nie, was dort alles wartet. Ist sie besiedelt? Hausen dort menschenfressende Eingeborene oder hat eine feindliches Reich schon einen Handelsposten errichtet, den sie mit Waffengewalt zu verteidigen bereit ist? Lauern gefährliche Wesen in den undurchdringlichen Wäldern, Wesen, von denen man in den stickigen Seefahrerkneipen in Al'Anfa und Sylla so allerlei hört? Sollte sich am Ende gar herausstellen, dass die Insel nur der Panzer einer gewaltigen Meeresschildkröte ist, die nach hundertjährigem Schlaf erwacht und abtaucht und dabei alles in die Tiefe reißt, was sich gerade auf ihrem Rücken befindet? Oder aber gibt es hier wertvolle Gewürze, Edelsteine, eine Goldmine? Sind die Eingeborenen friedlich und freizügig, edle Wilde, denen man mit ein paar Glasperlen Silberschmuck und Perlen abkaufen kann?

Viele der Inseln in der Südsee sind erst in den letzten Jahrzehnten entdeckt worden, und manche von ihnen sind noch nie von einem Seefahrer betreten, geschweige denn erforscht worden.





BEWOHNER

Bei der Entscheidung, ob eine neu entdeckte Insel besiedelt ist und wie die etwaigen Einwohner sich verhalten, hat der Meister freie Hand. Es können Eingeborene sein, Nachkommen von Überlebenden eines Schiffbruchs, aber auch ganz fremde Kreaturen von unbekannten Kontinenten. Jede Insel ist ein eigenes Biotop, und so kann es dort Wesen geben, die es sonst nirgends in ganz Aventurien gibt, und auch Pflanzen können einzigartig sein.

WEGE UND FORTBEWEGUNG

Wenn es Einwohner gibt, haben sie vielleicht auch Wege angelegt – wobei es sich kaum um mehr als Trampelpfade handelt. Möglicherweise sind auf der Insel aber auch Reste einer untergegangenen Zivilisation zu finden, die breite Steinalleen angelegt hat. Die sind dann zwar längst überwuchert, können aber immer noch das Vorankommen deutlich erleichtern.

Ansonsten richten sich die Bedingungen für das Durchwandern einer Insel nach der Art ihrer Vegetation. Meistens handelt es sich um Dschungel, aber auch Sumpf oder Gebirge sind möglich.

ORIENTIERUNG

Selbst wenn der Dschungel möglicherweise sehr unübersichtlich ist, haben die meisten Inseln aber den simplen Vorteil, dass sie recht klein sind. Man kann sich also durchaus verlaufen, aber sobald man einen Wasserlauf entdeckt oder aber konsequent immer nur bergab geht, wird man mit Sicherheit bald die Küste erreichen.

ESSEN UND TRINKEN

Im Inneren der Inseln gilt zumeist das, was auf Seite 23 über die Ernährung im Dschungel gesagt ist. Hinzu kommt jedoch noch die Möglichkeit des Fischfangs im umgebenden Meer.

ERFRORENE WELTEN: IM EWIGEN EIS

»Dieser Dorrik versucht mich zum Gespött der ganzen Expedition zu machen! Einfacher Söldner, der er ist, macht er sich über mich, einen gelehrten Studiosus lustig! Eines Tages werde ich noch herausfinden, was er damit meint, dass man gelben Schnee nicht essen soll. Aber zum Glück bin ich ihn nun los.

In Firuns gnadenlosem Reich gibt es nur noch Weiß und Grau. Vor uns liegt eine schier endlose weiße Fläche, die sich am Horizont mit dem Grau des Himmels mischt, aus dem von Zeit zu Zeit weiße Flocken rieseln und selbst die blassen Farben unseres Gepäcks unter Weiß bedecken. Selbst die Firnläufer, die die schweisgsamen Nivesen vor unsere Schlitten spannen, haben ein weißes und graues Fell. Einzig Dorriks Zehen haben ein tiefblaues Schwarz angenommen. Das kommt von falschen Stiefeln, hat Magister Xenophil gesagt. Dorrik, der immer so laut geprahlt hat, dass einem anständigen Albernier die Kälte nichts anhaben könne, wird seine Zehen wohl verlieren. Wir lassen ihn hier bei den Nivesen zurück, denn für uns ist er von keiner Hilfe mehr. Böse bin ich nicht darum.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Die Regionen im hohen Norden sind sehr lebensfeindlich, weswegen man es sich sehr genau überlegen sollte, ob man sich ihren Gefahren aussetzen will. Andererseits heißt es, dass tief unter Schnee und Eis verborgen Spuren früherer Zeitalter liegen sollen. Gewaltige Schätze aus Zeiten, in denen Firuns Einfluss hier noch nicht so umfassend war, sollen auf ihre Bergung warten. Dass vor einigen Jahrzehnten weitab vom bewohnten Aventurien der Himmelsturm der untergegangenen Hochelfen entdeckt wurde, nährt die Gerüchte über mögliche Funde.

Doch neben den klimatischen Gefahren lauern auch erdämonische Einflüsse auf den ahnungslosen Reisenden, vor

EWIGES EIS

Beispiele: Nebelzinnen, Firnklippen, Eiszinnen, Grimmfrostöde, Bäreninseln, nördliches Eheres Schwert, Yeti-Land und nördlich davon

Hauptsächliche Gefahren: Kälte, Hunger, Raubtiere

Geländekunde: Eiskundig

Übliche Tagesetappen: zu Fuß 6 Meilen, auf Schneeschuhen oder Skiern 15 Meilen

Sichtweite: bis zum Horizont, wenn das Wetter es zulässt

Ernährung: annähernd keine Pflanzen, fast keine Tiere. Proben in Sommer/Herbst/Winter/Frühling: Pirsch- und Ansitzjagd +12/+12/+14/+12, Hetzjagd +12/+12/+14/+12, Angeln und Speerfischen +8/+8/+8/+8, Nahrung und Kräuter sammeln +12/+16/+18/+16

Orientierung: in der Regel problemlos, bei dichtem Schneefall schwierig

Vorankommen: mit Schneeschuhen oder Skiern gut, mit Hundeschlitten und Eissegeln gut, ansonsten schwierig

Lager suchen: schwierig (Probe +6)

Hintergrundbuch: Im Bann des Nordlichts

allem im Osten. Selbst wenn sich das Reich der Eiskönigin Glorana anscheinend aufgelöst oder zurückgezogen hat, sind doch immer noch wandelnde Eisleichen (die sogenannten kalten Alriks) oder andere nagrachsche Wesenheiten anzutreffen. Auch Pardonas Einfluss ist im hohen Norden zu spüren, unter anderem durch die von ihr geschaffenen Frostwürmer – sie selbst wurde in letzter Zeit aber nicht gesehen.



FEINDLICHE UND FREUNDLICHE BEWOHNER

Es gibt nur wenig Leben in der Region, die Firun in seinem gnadenlosen Griff hat. Und so trotzen auch nur wenige kulturschaffende Wesen den Widrigkeiten: vor allem Firnelfen und Yetis, an den Küsten manchmal auch kleine Nivesensippen, die nicht mit den Karenen ziehen, sondern Jagd auf Robben, Boronskuttentaucher und andere Wasserbewohner machen. In

manchen Gegenden schlagen sich Weißpelzorks und Schneegoblins durch, im Westen die Fjarninger. Doch aufgrund der harschen Bedingungen können sich diese Völker einen Luxus wie Gastfreundschaft oder Hilfsbereitschaft nur in geringem Maße leisten. Elfen und Fjarninger stehen Fremden fast immer ablehnend gegenüber, und Orks und Goblins sehen in ihnen sogar zumeist eine Möglichkeit, sich durch einen Überfall die Vorräte und Ausrüstung der Eindringlinge anzueignen.

Hilfe können Expeditionen oder reisende Helden also nur erhoffen, wenn sie entsprechende Gegenwerte anbieten können. Eventuell können sie ihre Hilfe im Kampf gegen einen übermächtigen Gegner anbieten, möglicherweise müssen sie aber auch auf Teile ihrer Ausrüstung verzichten, um sich Nahrung und Unterkunft zu erkaufen. Manchmal kann man in den Weiten des ewigen Eises einsamen Firun- oder Ifirn-Geweihten begegnen. Und während die Gefolgschaft des Wintergottes zumeist der Prämisse folgt, dass nur derjenige, der sich selbst zu behaupten weiß, es wert ist, zu überleben, können die seltenen Priester von Firuns barmherziger Tochter weitaus häufiger zum uneigennützigem Helfer in der Not werden.

DIE SCHWARZFROSTWÜSTE UND NAGRACHS EISIGER HAUCH

Auch wenn Glorana sich weit nach Norden zurückgezogen hat, ist ihr Einfluss immer noch spürbar. In der Schwarzfrostwüste und den umliegenden Gebieten herrscht weiterhin Nagrach mehr als Firun und haucht seinen niederhöllischen Atem über die Welt. Damit verändert und verseucht er jeden, der sich seiner Präsenz zu lange aussetzt. Näheres finden Sie in den Mysteria et Arkana des Hohen Nordens, **Nordlicht 173**.



WEGE UND FORTBEWEGUNG

Es gibt viel zu wenige Leute, die sich hier bewegen, als dass Wege entstehen könnten. Und selbst wenn, würden sie beim nächsten stärkeren Schneefall einfach begraben werden. Nur an sehr wichtigen Verbindungen zwischen Ortschaften kommt es vor, dass hohe Steinhäufen aus dem Schnee ragen und als Orientierungshilfe dienen.

Ansonsten werden größere Entfernungen häufig per Boot oder Schiff übers Meer zurückgelegt, wenn dieses nicht gerade ebenfalls zugefroren ist. Dabei sind Eisberge eine nicht zu unterschätzende Gefahr.

Auf einigermaßen ebenen Flächen kommt man mit Schneeschuhen oder Skiern recht gut voran, noch besser natürlich mit Hunde- oder Dachsschlitten. In gebirgigen Gegenden wird es jedoch sehr viel schwieriger, denn man muss ständig damit rechnen, dass tückische Schneebrücken Hohlräume und Spalten abdecken und unter dem Gewicht eines Menschen plötzlich nachgeben und in die Tiefe stürzen. Gletscherspalten können viele Dutzend Schritt tief sein, im Extremfall sogar Hunderte von Metern. Neuschnee an Berghängen kann ins Rutschen kommen

und als Schneebrett oder Lawine alles mitreißen, was sich gerade auf ihm befindet oder in seinem Weg liegt. Nur, wer *eiskundig* ist, kann abschätzen, wie sicher der verschneite oder vereiste Untergrund ist. Nicht weniger gefährlich können Eisflächen über zugefrorenen Seen oder Meeren sein, wenn gerade Tauzeit ist – schon manch eine Reisegruppe hat sich auf einmal auf einer treibenden Eisfläche wiedergefunden, ohne jede Möglichkeit, ans Land zurückzukehren.

Die elfischen Eissegler sind außerordentlich schnelle Fahrzeuge, die jedoch nur für ebene Flächen geeignet sind, denn größere Hindernisse können zu schweren Karambolagen führen. Die Bedienung und Steuerung dieser seltenen Gefährte ist nicht ganz einfach und bedarf einiger Erfahrung, aber gute Piloten erreichen bei günstigem Wind Reisegeschwindigkeiten, die es mit einem galoppierenden Pferd aufnehmen können.

Für Pferde oder vergleichbare Reittiere ist der tiefe Schnee des hohen Nordens denkbar ungeeignet. Da es für sie keine Schneeschuhe gibt, sinken sie bei jedem Schritt ein. Ist der Schnee verharscht, reißen sie sich dabei schnell das Fell von den Knöcheln. Dieser sogenannte Blutharsch hat zur Folge, dass das Tier bald nur noch unter Schmerzen laufen kann, wenig später gar nicht mehr und von seinen Leiden erlöst werden muss – vorübergehend durch Heilmagie oder endgültig durch ein scharfes Messer.



FAHRZEUGE UND HILFSMITTEL IM HOHEN SCHNEE

Hunde- und Dachsschlitten: Firnläufer sind eine von Nivesen gezüchtete Hunderasse, die ebenso wie Schneedachse vor einen zwei bis vier Schritt langen Schlitten gespannt werden kann. Beim Ziehen eines Schlittens zählt nur die halbe Zugkraft, pro Hund also etwa 45 Stein. Für kleine Schlitten, die nur eine Person plus Gepäck transportieren sollen und etwa 20 Stein wiegen, reichen also vier Tiere aus. Größere Gespanne (von bis zu 30 Stein Eigengewicht) erfordern ein speziell ausgebildetes Leittier, um die Meute in Zaum zu halten, können aber entsprechend schwerer beladen werden.

Da es keine Zügel gibt, muss der Schlittenlenker das vorne eingespannte Leittier per Zuruf lenken. Dabei steht er in der Regel hinten auf dem Schlitten, bei steilen Strecken steigt er häufig auch ab und läuft nebenher. Gute Leithunde suchen sich ihren Weg durchs Gelände von selbst, sodass der Lenker nur die grobe Richtung vorgeben und in kritischen Situationen eingreifen muss. Das Lenken eines Schlittens wird über das Talent *Fahrzeug Lenken* abgehandelt, möglichst mit der Spezialisierung *Schlittenfahren*. Allerdings müssen Lenker und Gespann aneinander gewöhnt sein, das Lenken eines fremden Gespanns ist um 5 bis 12 Punkte erschwert. Falls der Held noch gar keine Erfahrung mit Hunde- oder Dachsschlitten hat, können die Zuschläge sogar noch höher ausfallen.

Kaleschka: Der bornische Schlitten, der von Pferden (und in Ausnahmefällen Elchen) gezogen wird, ist nur auf ebenem und festem Untergrund sinnvoll, wenn die Zugtiere nicht tief einsinken können. Daher benutzt man ihn nicht im hohen

Norden, sondern nur auf bornischen Straßen und Wegen. Dafür hat er allerdings im Gegensatz zum Hundeschlitten häufig einen geschlossenen Aufbau, in dem die Passagiere einigermaßen geschützt vor Wind und Kälte sind.

Eissegler: Nur Firnelfen sind in der Lage, diese kufenbewehrten ‚Segelschiffe‘ zu bauen. Bei günstigem Wind erreichen sie allerdings unglaubliche Geschwindigkeiten, mit denen kein anderes Gefährt auch nur andeutungsweise mithalten kann. Das hat jedoch zur Folge, dass nur erfahrene Lenker einen Eissegler steuern sollten, da Hindernisse wie Eisspalten oder Bodenwellen bei großem Tempo sehr überraschend auftauchen und zu üblen Unfällen führen können.

Skier: Diese langen Föhrenholzbretter sind ebenfalls fast nur bei Nivesen bekannt, und der Umgang mit ihnen sollte erlernt werden, da man sich allzu schnell die Fußgelenke brechen kann, wenn sich die Bretter irgendwo verhaken. Sie dienen dazu, größere Strecken in vergleichsweise kurzer Zeit zurückzulegen, für Abfahrten sind sie nicht ausgelegt. Proben auf das Talent *Skifahren* sind fällig, wenn der Skifahrer besonders schnell vorankommen oder einer plötzlichen Gefahr ausweichen will.

Schneeschuhe: Es ist etwas gewöhnungsbedürftig, sich mit den ‚Schuhsohlenvergrößerungen‘ aus Astgeflecht fortzubewegen, denn man kann die Füße nicht abrollen und muss aufpassen, sich nicht auf die eigenen Schuhe zu treten. Wenn man die Technik aber erst einmal beherrscht, sinkt man nicht mit jedem Schritt in den Schnee ein, was sehr viel Kraft einspart. In Tiefschnee ist man mit Schneeschuhen viel schneller als ohne, ein Dauerlauf ist möglich – wenn auch schwierig –, Rennen jedoch nicht.

BESONDERE GEFAHREN IM SCHNEE UND EIS

Neben Firuns erbarmungsloser Kälte (siehe Seite 153) halten Schnee und Eis auch weitere Gefahren für den Reisenden bereit. Bei gleißendem Sonnenlicht droht Schneeblindheit, in gebirgigen Gegenden kommt es zu Lawinen, oder man betritt ahnungslos eine Schneewechte, die nur scheinbar Halt bietet, unter dem Gewicht aber nachgibt und den Wanderer in die Tiefe reißt. Bodenlose Gletscherspalten können sich überraschend vor einem auftun und zu großen Umwegen zwingen. Wer hier mit Schlitten oder Eissegler zu schnell unterwegs ist, mag manches Hindernis nicht rechtzeitig erkennen und sich allerhöchstens noch durch einen waghalsigen Sprung vom Gefährt retten, während die Ausrüstung in der Spalte verschwindet.

ERNÄHRUNG

Im ewigen Eis überleben keine Pflanzen, man muss sich also ganz auf die Jagd verlassen. Am leichtesten fällt das in Küstennähe, während man im Inland tagelang unterwegs sein kann, ohne die Spur irgendeines Tiers zu finden.

Selbst Trinkwasser ist nicht leicht zu gewinnen. Es ist zwar überall im Überfluss vorhanden, aber aus einem Mangel an Feuerholz kann man es nicht auftauen, sodass man Schnee essen oder an Eiszapfen lutschen muss – und das kühlt den Körper natürlich weiter aus.

SCHNEEWECHTEN UND GLETSCHERSPALTEN

Wie viel Gewicht eine Schneewechte (oder auch eine Schneebrücke über eine Gletscherspalte) aushält, ist unterschiedlich. Oft reicht aber eine Belastung mit weniger als 100 Stein Gewicht, um sie einbrechen zu lassen. Ein *eiskundiger* Held kann mit einer *Wildnisleben*-Probe +7 erkennen, ob das Schneefeld vor ihm auf stabilem Untergrund liegt oder eine Wechte ist – oder sich vielleicht eine verborgene Gletscherspalte darunter verbirgt. Wer nicht *eiskundig* ist, kann die Wechte mit einer *Sinnenschürfe*-Probe +12 oder einer *Gefahreninstinkt*-Probe rechtzeitig erkennen.

Hat man die Gefahr erst einmal erkannt, kann ein *eiskundiger* Held einschätzen, ob er sich darauf wagen kann. Dazu ist eine weitere Probe *Wildnisleben*-Probe +7 nötig – ohne *Eiskunde* ist das gar nicht möglich.

Wenn der Schnee unter einem Helden nachgibt, kann er versuchen, sich mit einer *Athletik*-Probe auf festen Untergrund zu retten, die je nach Größe der Wechte oder Spalte mit einem Zuschlag versehen werden sollte – etwa in Höhe der doppelten Spaltenbreite beziehungsweise des Abstands zum festen Untergrund. Denken Sie hierbei auch an Behinderung durch Gepäck.



ORIENTIERUNG

Da der Charakter der Landschaft durch Schnee und Eis einer ständigen Wandlung unterliegt, fällt die Orientierung

hier häufig sehr schwer. Oft muss man sich auf die Mittel der Navigation verlassen, wozu entsprechende Hilfsmittel vorhanden sein müssen (siehe Seite 137).

DIE FIRUNSPACHT

Je weiter man nach Norden kommt, desto stärker schwankt die Länge von Tag und Nacht: Im Sommer dauert die Nacht nur wenige Stunden, der Tag entsprechend länger. Im Winter ist es umgekehrt, da zeigt sich Praios immer nur für kurze Zeit und steigt auch nicht weit über den Horizont.

Etwa 100 Meilen nördlich der Yeti-Lande schließlich beginnt eine Zone, in der sich die Praiosscheibe in den Wintermonaten überhaupt nicht mehr über den Hori-

zont erhebt: Dann herrscht scheinbar ewige Nacht, die von den Wenigen, die sie schon erlebt haben, Firunsnacht genannt wird. Im Hochsommer hingegen geht die Sonne nicht unter, sondern streift auf ihrem Weg rund um die Welt im Norden nur knapp den Horizont.

In der Firunsnacht sinkt die Temperatur noch weiter ab. Da hier aber überall das Weiß des Schnees zu sehen ist, reicht das Sternenlicht aus, das auch Menschen recht gut sehen können. Bewölkung hingegen bringt Finsternis mit sich.

EFFERDS LAUNEN AUSGELIEFERT: AUF HOHER SEE

»Efferd wird nicht umsonst der Launische genannt. Nachdem er uns einen fürchterlichen Sturm gesandt hat, der uns Meile um Meile hinauf aufs unbekannte Meer trieb, herrscht nun seit drei Tagen unerträgliche Flaute. Kein noch so leichter Windhauch kräuselt die Meeresoberfläche.

Ich habe ein Gespräch unter den Matrosen belauscht, die die Schuld dafür dem Halbelfen Ivyon geben – sie sagen, man dürfe keine Spitzohren an Bord nehmen. Jetzt seien wir verflucht, sagen sie. Ich habe mich in ihre Unterhaltung eingemischt, um sie von ihren abergläubischen Gedanken abzubringen, und als sie nicht auf mich hören wollten, drohte ich, zum Kapitän zu gehen. Das hätte ich wohl besser nicht getan, denn auf einmal packten sie mich und hätten mich womöglich über Bord geworfen, wäre in diesem Moment nicht Studiosa Margalinn hinzugekommen und hätte eine flammende Predigt über die Prüfungen der Götter gehalten. Niemals hätte ich ihr eine Rede mit so viel Überzeugungskraft zugetraut. Schließlich brachte sie die Matrosen jedenfalls dazu, mich gehen zu lassen, wenn ich verspreche, nichts von dem Belauschten zu verraten.

Ob Ivyon damit auch gerettet ist, vermag ich nicht zu sagen. Margalinn sehe ich nun aber mit ganz anderen Augen.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Es liegt in der Natur der Sache, dass Entdecker die Grenzen des Kontinents sprengen wollen und auf der anderen Seite der großen Ozeane nach Land suchen. Zu der Zeit, als das bosparanische Reich gegründet wurde, herrschte reger Schiffsverkehr zwischen Aventurien und Myranor, der dann jedoch durch den Efferdwall jäh unterbrochen wurde. Ohne Verbindung zu ihren myranischen Ahnen ging viel Wissen verloren, so auch das über den Schiffsbau. Zwei Jahrtausende lang waren die Aventurier nicht in der Lage, hochseetüchtige Schiffe zu bauen. Wozu auch, galt es doch erst einmal, den Kontinent zu erforschen und zu beherrschen.

HOCHSEE

Hauptsächliche Gefahren: Sturm, Hunger, Durst. Das Problem, eventuell lange Zeit mit vielen Menschen auf wenig Platz zusammengedrängt zu sein, sollte auch nicht unterschätzt werden.

Sichtweite: bis zum Horizont, wenn das Wetter es zulässt, aber sehr eintönig

Ernährung: nur mangelhaft durch Fischfang

Orientierung: nur als Navigation, da es außer Sonne und Sternen keine Orientierungspunkte gibt

Vorankommen: mit dem richtigen Schiff bei ausreichendem Wind sehr gut, mit einem Floß oder an Treibgut geklammert eher hoffnungslos

Hintergrundbuch: Efferds Wogen

Erst in den letzten Jahrzehnten ist das Interesse an solchen Schiffen wieder deutlich gewachsen: Die Ostküste Maraskans wurde erforscht, die Gewürzinseln wurden entdeckt und teilweise kolonisiert, es gab immer häufiger wagemutige Kapitäne, die sündhaft teure Waren aus dem Gildenland heranschafften, weit im Süden wurden weitere, bis dahin unbekannte Eilande entdeckt, und einige Seemächte arbeiten längst heimlich an der Kolonisierung des Südkontinents Uthuria. Dementsprechend ist auch die Hochsee eine Region, in die manche Heldengruppen vordringen – und versuchen müssen, dort irgendwie zu überleben.

Üblicherweise ist eine Seereise aber gut vorbereitet: Man fährt auf einem großen Schiff mit einer ausgewählten Mannschaft, verfügt über Navigationsmittel und eventuell Seekarten und hat sich vorher mit ausreichendem Proviant eingedeckt. Doch gleichzeitig ergeben sich andere Probleme als bei den meisten anderen Expeditionen: Durch die einseitige Ernährung kann es zu Mangelerscheinungen kommen (zum Beispiel zu



Kerkerseeche, siehe **WdS 155**), und vor allem die Wasserversorgung ist ein großes Problem, wenn man nicht hin und wieder frisches Süßwasser aufnehmen kann. Die Stimmung in der (häufig abergläubischen) Mannschaft kann kippen, wenn allzu lang kein Land in Sicht kommt oder das Schiff über längere Zeit in einer Flaute hängt, möglicherweise entstehen auch Gerüchte über Expeditionsteilnehmer, die Unglück bringen (Elfen und, je nach Kultur, Rothaarige sind ein beliebtes Ziel dieses Aberglaubens). Wenn solchen Stimmungen nicht rechtzeitig entgegengewirkt wird, ist eine Meuterei nicht auszuschließen. Außerdem ist man auf einem Schiff in höherem Maße vom Wetter abhängig als auf dem Land: Es gibt keinen Schutz vor schweren Stürmen, und ungünstiger Wind kann eine Reise in die Länge ziehen. Wenn ein Schiff durch einen Sturm oder beispielsweise durch den Angriff eines Meerungeheuers beschädigt ist, kann es in seiner Manövrierfähigkeit eingeschränkt sein, weswegen es fraglich ist, ob es rechtzeitig Land erreicht, bevor die Lebensmittel- und Trinkwasservorräte ausgehen. Verschiedene Seegebiete sind für ihre tage- oder wochenlange Windstille berüchtigt, durch die die Vorräte ebenfalls erschöpft werden kann. Dann kann man zwar das Schiff vom Beiboot aus rudern schleppen, aber das ist sehr kräftezehrend und wenig effektiv.

Weitere Gefahren sind im Norden Eisberge oder sogar dichtes Packeis, das jedes Schiff einfach zerdrücken kann, weiter im Süden große Tangfelder, in denen man stecken bleibt. Und ein großes Geheimnis sind Neere – manchmal riesige Strudel, die ganze Schiffe einfach verschlucken und die oft phasenweise auftreten und ebenso plötzlich verschwinden, wie sie entstanden sind.

Ein Sonderfall der Reise in die Hochsee ist natürlich die unabsichtliche: Ein plötzlich aufkommender Sturm kann jedes noch so kleine Fischerboot weit auf die See treiben, ohne dass die Besatzung vorher Zeit hatte, sich um Vorräte zu kümmern. Auch ein Schiffbruch, der die Helden auf einer einsamen Insel stranden lässt, von der sie sich schließlich mit einem zurechtgezimmerten Floß zu retten versuchen, hat eine eher verzweifelte Reise übers Meer zur Folge, bei der es vermutlich an allem mangelt: an Vorräten, an Navigationsgerät, an Wetterschutz. Doch gerade der Umgang mit diesen Problemen kann besonders abenteuerlich werden.

FEINDLICHE BEWOHNER

Auch wenn es keine Bewohner im engeren Sinne sind, muss man selbst auf hoher See mit Piraten rechnen, die jedes scheinbar wehrlose Schiff und Boot angreifen. Dabei geht es ihnen natürlich nicht darum, ein solches Schiff zu versenken, sondern um möglichst reichhaltige Beute – und wenn das schon keine Handelswaren sind, dann doch wenigstens Sklaven, für die sie zum Beispiel in Al'Anfa einen guten Preis bekommen. Daher bestehen solche Angriffe auch immer aus Enterversuchen ohne vorherige Geschützangriffe. Gute Piratenschiffe haben dabei Unterstützung von Zaubern, die zum Beispiel den Wind zu ihren Gunsten beeinflussen oder das eigene Schiff vor gegnerischem Geschützfeuer schützen. Immer wieder wird auch von Geisterschiffen berichtet, wobei deren untote oder geisterhafte Besatzung zumeist nicht angreift, aber Matrosen in Panik versetzt und oft auch Vorbote von Unglück ist. Im Meer selbst hausen Seeungeheuer wie Krakenmolche oder Seeschlangen, wobei nicht bekannt ist, ob sie wirklich ganze Schiffe angreifen und in die Tiefe ziehen. Abergläubische Seeleute sind jedenfalls davon überzeugt, und spätestens seit dem Entstehen der Blutigen See gibt es

sicherlich allerlei charyptoide Wesenheiten, die sich mit großem Eifer über alles hermachen, was in irgendeiner Weise efferdgefällig ist – das größte Übel sind hier natürlich die fürchterlichen Dämonenarchen. Und leider sind die Archen und auch andere derartige Wesenheiten längst nicht mehr nur in der Blutigen See zu finden.

FREUNDLICHE BEWOHNER

Mit viel Glück begegnet man anderen Expeditionsschiffen, die in besonderen Notlagen helfen können. Auf den Inseln gibt es Eingeborene, mit denen man eventuell handelseinig werden kann. Aber auch Wasserbewohnern wie Necker und Nixen kann man selbst auf hoher See hin und wieder begegnen, und wenn die Verständigung mit ihnen gelingt, können sie dem Schiff günstige Meeresströmungen oder Inseln nennen. Desweiteren gibt es verschiedene andere seefahrende Völker, vor allem aus Myranor, die zum Teil sogar in Unterseebooten durch die Ozeane streifen und in fernsten Gebieten auf einmal auftauchen können.



Nicht unerwähnt seien an dieser Stelle die Delphine, die als Boten Efferds schon manche zwölfgöttergläubige Mannschaft aus dringender Not gerettet haben. Bei den Thorwalern sind es eher die Wale als Abgesandte Swafnirs, die diese Aufgabe erfüllen.

ORIENTIERUNG

Auf der hohen See gibt es nur eine Möglichkeit, sich zu orientieren: mit Navigationsmitteln. Einzelheiten hierzu finden Sie im entsprechenden Kapitel ab Seite 137.

ESSEN UND TRINKEN

Üblicherweise wird auf Seereisen eher wenig geangelt oder gefischt, außer wenn Hunger droht und es einfach keine andere Möglichkeit gibt. Bei einer sich bietenden Gelegenheit kann man Jagd auf Haie oder große Fische wie etwa Thunfische machen (Wale sind für die meisten Schiffe zu schwer, um an Bord geholt und ausgeschlachtet zu werden), was aber die Anwesenheit von Harpunen und Harpunieren verlangt. (Die Möglichkeit, Schiffsgeschütze wie etwa Aale zur Waldjagd nutzen, ist nicht bekannt, da die schweren Taue, an de-

nen die Speere befestigt werden müssten, die Zugkraft des Geschützes zu sehr verringern.)

So zehrt die Besatzung eines Schiffs an den Vorräten, die mitgeführt werden. Dazu gehören oft auch lebende Vorräte wie Geflügel, dessen Eier ebenso benutzt werden wie zu besonderen Gelegenheiten das Fleisch. Üblich sind aber vor allem Getreide und haltbare Lebensmittel wie Käse und Dauerwurst. Es ist nicht verwunderlich, dass Ratten und Mäuse gerne an diesen Vorräten laben und sie dabei mitunter auch verschmutzen. Die alltägliche Mahlzeit besteht aus Brei und Brot. Höhergestellten Offizieren und Passagieren steht etwas Abwechslung in der Speisenfolge zu, bei der einfachen Mannschaft besteht diese Abwechslung allerhöchstens im Grad der Verschmutzung durch Mäusedreck. Wie bereits gesagt, führt dies oft zu Mangelerscheinungen.

Trinkwasser muss an Land aufgenommen werden und vor Verschmutzung durch Seewasser, zum Beispiel bei einem Sturm, bewahrt werden. Doch nach einer gewissen Zeit wird Wasser brackig, weswegen es schließlich nur noch abgekocht genießbar ist. Es kommt an Bord wesentlich schneller zu Wasserengpässen als zu Nahrungsknappheit.

TIEF HINAB IN SUMUS LEIB: UNTER DER ERDE

»Menschen sind keine Zwerge, und sie sollten auch nicht versuchen, in deren Heimat vorzudringen. In Bereiche, in die Praios niemals Seinen gestrengen Blick werfen kann, soll unsereins einfach nicht gehen. Ach, wäre es denn ein Gehen! Kriechen müssen wir wie die bleichen Käfer, denen man hier begegnet, klettern wie ein Affe im Dschungel, und eben mussten wir sogar durch einen Teich waten – ich bin mir sicher, dass außerhalb des Lichtscheins meiner Laterne irgendwas in dem eiskalten Wasser gelauert hat. Und das alles nur, um diese schleimigen, mannsgroßen Pilze zu finden, die hier weitab von Peraines Segen auf dem Höhlenboden wuchern. Immerhin scheint Studiosa Margalinn meine Bedenken zu teilen und dem knorrigen Borgo Sohn des Knogo nicht zu trauen, der uns hergeführt hat. Und seit dem Erlebnis mit den abergläubischen Matrosen traue ich ihrem Urteil über Menschen mindestens so sehr wie meinem eigenen.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Viele Geheimnisse vergangener Zeiten sind tief unter der Erde verborgen – vor allem natürlich solche, die mit der langen und wechselvollen Geschichte der Zwerge zu tun haben. Schächte und Gänge reichen tief in Sumus Leib, und weitab von jedem Tageslicht öffnen sich auf einmal riesige Hallen und Gewölbe – teils natürlichen Ursprungs, teils von längst vergessenen Baumeistern künstlich angelegt.

Manche davon sind sicherlich aus gutem Grund dem Vergessen anheimgegeben worden – Tempel des Namenlosen oder anderer Götzen zum Beispiel, oder verfluchte Schatzhorte. Andere sind durch Kriege oder Katastrophen verschüttet worden. Und uralte Grabanlagen der unterschiedlichsten

UNTERIRDISCH

Hauptsächliche Gefahren: Orientierungsverlust, feindliche Bewohner, Einsturz

Sichtweite: soweit die Fackel reicht

Ernährung: annähernd unmöglich, nur selten findet der (Höhlen-)Kundige essbare Pilze oder unterirdische Kreaturen

Orientierung: unmöglich, wenn man nicht einen sehr langen Wollfaden oder beispielsweise Kreide dabei hat, um die benutzten Wege zu markieren

Vorankommen: je nach Höhle normal bis äußerst mühsam

Hintergrundbuch: Katakomben und Kavernen

Zeiten und Epochen sind ebenfalls seit Jahrhunderten oder Jahrtausenden nicht mehr betreten worden. Boron sieht es zwar nicht gerne, wenn das jetzt nachgeholt wird, aber es mag durchaus wichtige Gründe dafür geben – etwa Grabbeigaben von besonderer Bedeutung. Es ist jedenfalls nicht zu leugnen, dass es dort unten noch sehr viel zu erforschen und entdecken gibt.

FEINDLICHE BEWOHNER

Es gibt nur wenige Wesen, die in den Tiefen der Erde überleben. Neben Höhlenspinnen, Gruftasseln, Riesenamöben und Felsenschraten sind es vor allem Tiefzwerge oder andere degenerierte Wesenheiten, von denen man hin und wieder hört – doch das heißt nicht, dass es nicht noch ganz andere



Die Meere Deres sind riesig, wesentlich größer als alle Landmasse. Und erforscht sind sie überhaupt nicht. Wer weiß schon, was es dort unten überall noch zu entdecken gibt? Spuren untergegangener Städte, beispielsweise die Ruinen Havenas oder die Reste Elems, oder ganzer Landstriche wie rund um Chalwens Thron sind seit Jahrhunderten von kaum eines Menschen Auge gesehen worden. Aber auch aquatische Kulturen haben ihre Bauwerke und Städte tief unter der Meeresoberfläche errichtet, und das Wissen darüber versteckt sich in Legenden und spekulativen Aufsätzen von Meeres- und Völkerkundlern.

Nun ist weder Elf noch Mensch für ein Überleben unter Wasser geschaffen, der Zwerg im Allgemeinen sogar noch weniger. Nur mit magischen oder anderweitigen Hilfsmitteln kann diese wundersame Welt überhaupt betreten werden. Neben der fehlenden Atemluft drohen auch Kälte und Dunkelheit und machen jeden Ausflug zum Risiko.

FEINDLICHE UND FREUNDLICHE BEWOHNER

Gerade weil die Tiefen des Meeres so wenig erforscht sind, können Sie hier Bewohner unterschiedlichster Art ansiedeln. Es gibt Wesenheiten, die prinzipiell eher freundlich eingestellt sind und zu Efferds Gefolge zählen, wie etwa die Necker und Nixen, aber auch feindselige Kreaturen aus Charpytoroths Gefolge wie Hummerier und Gal'k'zuulim. Irgendwo dazwischen angesiedelt sind die neutralen Risso, die menschenähnlichen Molochen, die fischhaften Ziliten und die krötenartigen Krakonier. Berichte über See-Elfen sind bisher noch nicht bestätigt worden, während die Shakagra in den Tiefen des Nordmeers als gesichert gelten.

In den myranischen Meeren kreuzen die Nequaner mit ihren eigenartigen Unterwasserschiffen, und angeblich gelangen sie auch weit in den Süden, sodass im Südmeer eine Begegnung mit ihnen durchaus denkbar ist. Möglicherweise sind aber auch fern von güldenländischen Ufern Siedlungen

der anderen kulturschaffenden Meeresbewohner zu finden: Norkosh, Pristiden und Ruritirna seien hier nur als Namen erwähnt, weitere Informationen finden Sie in entsprechenden Hintergrundbüchern zu Myranor. Hinzu kommen jene Wesenheiten, die Sie sich selbst ausdenken. Uralte Kulturen aus den finstersten Tiefen sind ebenso denkbar wie allerlei Chimären, die in jüngerer Zeit oder in früheren Zeitaltern erschaffen wurden und bis heute überlebt haben.

Nicht vergessen sollte man die tierischen Bewohner, die als göttliche Abgesandte dienen können: Efferds Delfine und Swafnirs Wale. Viele Seefahrer berichten von Situationen, in denen ihnen diese Wesen auf die eine oder andere Weise zu Hilfe gekommen sind. Wie viel Wahrheit hinter diesem Seemannsgarn steckt, wissen nur die Götter ... und der Meister.

FORTBEWEGUNG UND ORIENTIERUNG

Eine Fortbewegung durch die Tiefen des Meeres ist nur mit Hilfsmitteln möglich, von denen die meisten magischer Natur sind – denn ansonsten ertrinkt der typische Landbewohner sehr bald. Dafür ist die Bewegung aber in drei Dimensionen möglich, was nicht nur für Kämpfe ganz neue Möglichkeiten schafft. Auch die Orientierung wird dadurch nicht einfacher, zumal die Dunkelheit schon in wenigen Dutzend Schritt Tiefe allumfassend ist und nur durch wasserfeste Lichtquellen durchbrochen werden kann.

ESSEN UND TRINKEN

Eine normale Ernährung unter Wasser ist nicht möglich. Trinkwasser gibt es nicht, ein Zubereiten durch Kochen ist nur unter größtem Aufwand möglich – und selbst dann kann man die Speisen nur in Luftblasen zu sich nehmen, da man ansonsten mit jedem Bissen eine unangenehme Menge Salzwasser schlucken würde. Wenn also ein mehrtägiger Ausflug in die Tiefe geplant ist, stehen die Helden vor wirklich schwierigen Problemen.

AUF PHEXISCHEN PFADEN: IN FEINDESLAND

»Die Einheimischen haben Meister Xenophil gewarnt. Nein, ausdrücklich abgeraten haben sie ihm davon, in das Land der Schwarzpelze vorzudringen. Aber er musste ja unbedingt die Ruinen in der Nähe der Messergrasebenen untersuchen: „Wer in Hesindes Namen reist, der darf ein paar Orken nicht fürchten.“ Und jetzt? Seit wir dieser orkischen Patrouille begegnet sind – Alrike sagt, es sei nur eine Gruppe Jäger auf der Suche nach Wildbret gewesen –, sind wir auf der Flucht. Vorhin haben wir von einem Hügel aus unsere Verfolger gesehen. Bestimmt zwanzig dieser Unholde ... und dazu ein Oger. Ein orkischer Streitoger. Dieser Anblick hat selbst Alrike in Angst versetzt, und ich glaube, das will was heißen. Hoffentlich holen sie uns niemals ein! Nur Meister Xenophil ist immer noch der Meinung, das sei alles nicht so schlimm.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

FEINDESLAND

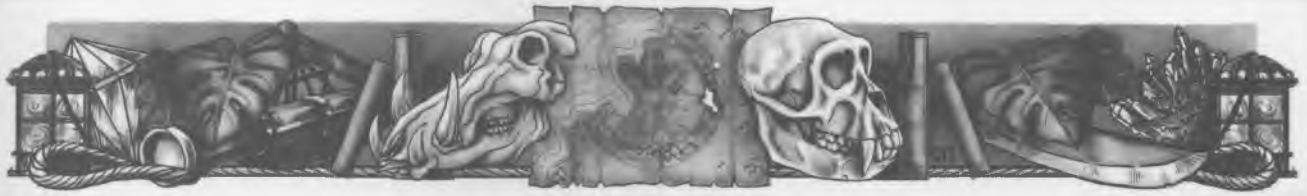
Beispiele: Wildermark, Schwarze Lande, Orkland

Hauptsächliche Gefahren: Feinde

Geländekunde: je nach Gelände

Hintergrundbuch: Schattenlande

Die Reise durch ein von Feinden besetztes Land gilt nur im weiteren Sinne als Expedition – aber es gibt auch Parallelen. Grund für eine solche Unternehmung kann es sein, die Kräfte des Gegners ausspionieren zu müssen, aber auch eine Bergungsmission ist denkbar – oder der Weg durch diese Region ist die einzige Möglichkeit, ein Ziel jenseits dieses Landes zu erreichen. Aus jüngerer Zeit sind viele Kommandoaktionen in die Schwarzen Lande bekannt, heutzutage kann es auch



noch in vielen Bereichen der Wildermark zu solchen Reisen kommen. Aber auch von Forschungsreisen quer durchs Orkland wird erzählt, bei denen die Reisenden ständig von einer Entdeckung bedroht waren.

Wenn die Helden auf einem fernen Kontinent oder beispielsweise in einer Globule unterwegs sind, können die Bedingungen aber ähnlich sein.

FREUNDLICHE UND FEINDLICHE BEWOHNER

In einer Region wie dem Orkland können Menschen, Elfen und Zwerge kaum darauf hoffen, freundliche Einheimische zu treffen – außer es handelt sich um Wesenheiten wie Riesen und Drachen, an die sich die Orks nicht heranwagen. Üblicherweise ist eine Entdeckung sogar die größte Gefahr, die den Helden in feindlichem Gebiet droht, weswegen sie jeden Kontakt möglichst vermeiden und jede Siedlung umgehen sollten. Oder aber sie vertrauen auf eine gute Tarnung, was mehr Kaltblütigkeit und ein gewisses Schauspieltalent voraussetzt. Es kann jedoch auch sein, dass sich die Einheimischen am liebsten aus aller Politik heraushalten und deswegen kein Interesse daran haben, Fremde zu verraten. Möglicherweise sympathisieren sie sogar mit den Fremden, und mancherorts kann man mit viel Glück auf Widerstands-

gruppen stoßen, die den Helden helfen oder sogar ihr eigenes Leben riskieren, um sie bei der Erfüllung ihrer Aufgaben zu unterstützen. Üblicherweise kann eine Begegnung mit Einheimischen aber sehr schnell zu einer langen und erbarmungslosen Verfolgungsjagd führen.

WEGE UND ORIENTIERUNG

Wege und Straßen bringen das ständige Risiko einer Entdeckung mit sich, weswegen man zumeist das unwegsamste und schwierigste Gelände wie dichten Wald, Gebirge oder Sümpfe vorzieht, um möglichst ungesehen voranzukommen. Deswegen ist es gerade hier von höchstem Nutzen, jemanden dabei zu haben, der sich in dieser Region auskennt und geheime Pfade kennt oder sogar weiß, wo man am häufigsten mit Wachen und Patrouillen rechnen muss.

ESSEN UND TRINKEN

Da man üblicherweise den Kontakt zu Einheimischen vermeidet, bei denen man Nahrungsmittel erwerben könnte, gilt hier jeweils das, was zu der passenden Region gesagt ist. Allerdings sollte man vor allem bei der Jagd sehr vorsichtig sein, um nicht plötzlich auf jemanden zu stoßen, dem man lieber nicht begegnet wäre.

DAS ENDLOSE GRAU ZWISCHEN DEN WELTEN: DER LIMBUS

»Seit drei Nächten plagen mich diese Alpträume. Endloses Grau, endloses Nichts, und ich falle und falle und werde doch niemals unten ankommen. Ich hätte auf Margalinn hören sollen. Aber wie könnte ich die Schrecken des Limbus beurteilen, wenn ich sie nicht selbst gesehen und erlebt hätte? War es nicht geradezu meine hesindegefällige Pflicht, das Angebot der Magistra anzunehmen, als sie sagte, sie würde mir den Limbus zeigen? Ob sie wohl gemerkt hat, wie sehr die Furcht mich gepackt hat? Meine Schreie hat sie wohl nicht gehört, ich konnte sie ja nicht einmal selbst hören.

Aber ich möchte lieber durch den maraskanischen Dschungel reisen als durch den Limbus. Er ist so ... fremd. Nicht von dieser Welt, nicht von unseren Göttern beherrscht. Kein Wunder, dass dort Dämonen hausen sollen. Und was für ein Glück, dass ich keiner dieser Kreaturen begegnet bin.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

LIMBUS

Hauptsächliche Gefahren: Orientierungslosigkeit, Hunger, Durst, Dämonen, langsamer Verlust von Lebensenergie, möglicherweise Wahnsinn

Geländekunde: keine

Ernährung: nicht möglich

Orientierung: nur mit magischen Hilfsmitteln möglich

Hintergrundbuch: Wege der Zauberei





Der Limbus gehört zu den eigenartigsten Orten, zu denen man sich verirren kann. Dennoch gibt es immer wieder wagemutige Forscher, die ihn bereisen – sei es, um durch ihn zu einem anderen Ort zu kommen, sei es, um ihm selbst seine Geheimnisse zu entreißen. Mitunter kommt es aber auch vor, dass es Helden unabsichtlich hierher verschlägt, sodass sie nun nach einem Weg zurück in ihre Welt suchen müssen.

Einzelheiten zum Limbus finden Sie in **Wege der Zauberei** ab Seite 358.

FREUNDLICHE UND FEINDLICHE BEWOHNER

Es wird nicht verwundern, dass die Bewohner des Limbus im wahrsten Sinne des Wortes nicht von dieser Welt sind. Vor allem kann man dämonischen Wesenheiten begegnen, und das in erster Linie in Gebieten, die dämonisch verseuchten Regionen Deres nahe sind. (Das ist auch der Grund, warum ein TRANSVERSALIS-Zauber in solchen Regionen so riskant ist, denn er ermöglicht eine kurze Reise durch den Limbus, und man kann dabei durchaus von reaktionsschnellen Limbusbewohnern aufgehalten werden.) Und es gibt Wesenheiten wie die drei dämonischen Sphärenreisenden Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur, die lange vor Borbarad durch den Limbus gestreift sind.

Manchmal sind hier auch Totengeister zu finden, wenn sie den Weg in Borons Hallen nicht gefunden haben. Und manche Legenden erzählen von ganz anderen Kreaturen, deren Herkunft umstritten ist, wie etwa dem Sphärenkönig Baar

oder den finsternen Bewohnern von Kerbholds Tempelstadt. Legendenumwoben sind die Menacoriten, ein Orden von limbusreisenden Zauberern, und natürlich ihr Namensgeber, der Drache Menacor. Der Orden, dessen Existenz selbst von den meisten Gelehrten angezweifelt wird, ist sehr darauf bedacht, dass keine Unwissenden durch den Limbus reisen, um nichts zu wecken oder zu befreien, das dort möglicherweise seit Äonen schlummert. (Die Menacoriten werden in **Verschworene Gemeinschaften** detailliert beschrieben.)

WEGE UND ORIENTIERUNG

In einer Welt wie dem Limbus gibt es keinerlei Wege im engeren Sinne. Das, was bis vor kurzer Zeit als Limbuspassagen oder Sphärentunnel existierte, wurde durch die Magna Opera der Beschwörung in borbaradianischer Zeit erschüttert oder zerrissen, zum Teil auch von dämonischen Präsenzen okkupiert.

Eine Orientierung im endlosen Grau ist nur durch Hellsichtmagie möglich. Es gibt jedoch einige Artefakte, die das Reisen durch den Limbus ermöglichen oder vereinfachen, so zum Beispiel das *Pergament des Reisenden* (eine Sphärenkarte, die jedoch nur von Kundigen entschlüsselt werden kann), die Durthanischen Sphären (Limbustransporter, die jedoch von den Magierakademien unter Verschluss gehalten werden) und das Äthrolabium, einer Art sechseckigem Kompass für den Limbus.

DAS ÜBERLEBEN IM LIMBUS

Der Übersichtlichkeit halber finden Sie hier noch einmal die Besonderheiten des Limbus aufgezählt.

Der Limbus ist eine grau wabernde Masse, in der es kein Oben oder Unten und keinen Horizont gibt. Noch nicht einmal Schwerkraft herrscht hier, sodass Helden, die den Limbus zum ersten Mal betreten, häufig mit dem Gefühl eines endlosen Sturzes kämpfen müssen. Gleichzeitig wirkt seine scheinbare Grenzenlosigkeit beängstigend, vor allem auf Helden mit *Platzangst*. Fortbewegung beruht allein auf schierer Willenskraft, nicht auf Körperbewegungen, obwohl man meistens zu Schwimmbewegungen verleitet wird. Da dieses 'Schwimmen' von einem entsprechenden Willen begleitet ist, ist es auch von Erfolg gekrönt – und schürt den Glauben, sich wirklich auf diese Weise fortbewegen zu müssen. Durch die Willensanstrengung kann eine Geschwindigkeit von GS 100 erreicht werden, mit astraler Unterstützung (7 AsP) sogar auf GS 1.000.

Wegen der ungewöhnlichen Bedingungen funktioniert auch das Kämpfen anders: Statt der üblichen AT-, PA- und FK-Basis wird jeweils ein Wert verwendet, der sich aus $(MU+IN+CH)/5$ errechnet. Die Talentwerte kommen wie üblich zur Anwendung. Welche Manöver unter diesen Bedingungen möglich sind, ist Spielleiterentscheidung. Wegen der Schwerelosigkeit gehen die ersten Fernkampfangriffe meistens fehl, bis der Schütze oder Werfer sich daran gewöhnt hat, dass er nicht ballistisch zielen muss – dann jedoch sinken die Entfernungszuschläge um jeweils eine Klasse.

Farben existieren nicht, alles und jeder erscheint in Grautönen von unterschiedlicher Helligkeit. Ebenso wenig existiert Schall – das Einzige, was man sich zu hören einbildet, ist ein stetiges monotones Rauschen. Verständigung ist dementsprechend nur über Handzeichen möglich (oder beispielsweise auch Schrifttafeln). Spruchmagie, für die das Aussprechen einer Formel benötigt wird, ist um 7 Punkte erschwert. Andererseits fällt das Zaubern besonders leicht: Jeder Zauber erfordert nur ein Zehntel der üblichen Astralkosten – abgesehen von Heilmagie, die genauso viele Astralpunkte kostet wie üblich und außerdem um 3 Punkte erschwert ist.

Der Limbus ist lebensfeindlich. Der Aufenthalt darin zehrt an der Lebenskraft (man verliert pro Tag nach und nach 3W6 LeP, Regeneration und natürliche Heilung finden nicht statt), wobei magisch begabte Wesen weniger leiden (nur 1W6 SP pro Tag, aber ebenfalls keine Regeneration). Darüber hinaus herrscht hier eine Temperatur von knapp über dem Gefrierpunkt, was bei unsachgemäßer Kleidung zu Erkältung oder Erfrierung führen kann (siehe **Kälteschaden**, Seite 154).

Weitgehend unbekannt ist, dass es sogar zwei Krankheiten gibt, die man sich nur im Limbus zuziehen kann: einerseits der *Leibesschwund*, bei dem der Erkrankte seine Körperlichkeit verliert und zu einer geisterartigen Gestalt wird, andererseits die *Limbussucht*, die den Erkrankten immer wieder in den Limbus lockt. (Näheres finden Sie in **Verschworene Gemeinschaften** 88.)



FERNE UND FREMDE WELTEN: DIE GLOBULEN

»Wir haben geschworen, es niemandem zu erzählen. Zu fremdartig war es, und vermutlich würde es uns sowieso niemand glauben. Studiosa Margalinn und ich sind eher zufällig auf dieses eigenartige Steingebilde gestoßen, ganz verborgen im Wald. Es sah aus wie ein Tor, aber es zeigte keine Spuren von Bearbeitung. Als hätten die Götter selbst es dort hingestellt und vergessen, das zugehörige Gebäude zu ergänzen. Die Neugier hat uns dazu getrieben hindurchzugehen. Wir dachten uns nichts dabei. Aber dann haben wir uns verlaufen, den Rückweg nicht gefunden. Das glaubten wir jedenfalls. Und plötzlich waren wir von kleinen Feenwesen umgeben. Kaum spanngroßen, geflügelten Menschlein, die ihre Scherze mit uns getrieben haben. Bis dieser Elf aus dem Wald trat. Tartalon hat er sich genannt und uns in sein Schloss eingeladen. Wider jede Vernunft sind wir ihm gefolgt, wir wussten ja nicht, dass er in Wirklichkeit kein Elf ist. Viele von seiner Sorte lebten dort, aber auch sprechende Tiere, Kobolde, Leuschije ...

Erst nach einer Woche ist uns die Flucht gelungen. Wir sind zurückgelaufen bis zu dem Tor und wieder hindurchgegangen. Magister Xenophil und die anderen waren dann ganz leicht zu finden. Sie hatten uns noch nicht einmal vermisst. Sie sagten, wir wären weniger als eine Stunde weg gewesen. Niemand würde uns glauben. Also erzählen wir es niemandem.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

GLOBULEN

Hauptsächliche Gefahren: unterschiedlich

Geländekunde: keine

Hintergrundbücher: Wege der Zauberei, Am Großen Fluss

Mitunter noch viel fremdartiger und vor allem unberechenbar als jede andere Expedition ist eine Reise in eine Globule. Niemand weiß, wie viele Globulen es gibt, aber Fachleute sind überzeugt, dass ihre Zahl gewaltig ist. Und ihre Verschiedenartigkeit ist noch gewaltiger. Manche Feenwelten wirken auf den ersten Blick wie ein Abbild der normalen Welt, sodass man es noch nicht einmal bemerkt, wenn man diese Globule betreten hat. Andere sind aber sehr fremdartig und skurril, und nicht einmal auf Naturgesetze ist in den Globulen Verlass. Es gibt Welten, in den die Zeit anders verläuft, in anderen existiert keine Schwerkraft, und in wieder anderen gibt es keinerlei Licht. Einige mächtige Zauberer vergangener Zeiten waren in der Lage, eigene Globulen nach ihren Vorstellungen zu erzeugen, aber heutzutage ist das wohl niemandem mehr möglich. Manche Globulen sind durch Tore direkt mit Aventurien verbunden, einige sind nur über andere Globulen oder über den Limbus zu erreichen.

Die genaue Ausgestaltung einer Globule ist allein dem Meister überlassen, ebenso der Weg dorthin. Viele Vorschläge dazu finden Sie in **Am Großen Fluss** ab Seite 146.

FREUNDLICHE UND FEINDLICHE BEWOHNER

Ebenso fremdartig wie die jeweilige Welt sind auch die Wesen, die darin wohnen. Es können Feen und Kobolde sein, aber auch Elementare oder Geisterwesen. Die Inseln im Nebel, auf die sich die überlebenden Hochelfen aus Tie'Shianna gerettet haben, sind ebenso eine Globule wie Zze'Tha, die aus dieser Welt gerissenen Echsenreiche. Manche Wesen sind neugierig auf die Eindringlinge, manche wollen sie versklaven oder auffressen, manche mit ihnen spielen oder sie wissenschaftlich untersuchen. Aufgrund der unbegrenzten Vielfalt können hier einfach keine allgemeingültigen Aussagen gemacht werden.





DIE ZEIT VOR DER EXPEDITION

»Geschlagene zehn Tage sitzen wir nun schon in diesem götterverlassenen Ort herum. Nicht etwa, weil das Wetter unseren Aufbruch verhindert – nein, der Herre Praios zeigt sich in seinem schönsten Glanz. Aber statt endlich loszuziehen und zu schauen, ob es wirklich diese stattlichen Widdermänner gibt, die in den Walbergen mit Nymphen und Hexen um große Feuer tanzen und sehr rahjagefällige Dinge tun, verkriecht sich Magister Xenophil in den Tiefen einer muffigen Bibliothek. Recherche nennt er das. Margalinn und ich sollen derweil zu den örtlichen Händlern und Handwerkern gehen und uns empfehlen lassen, was man für einen solchen Ausflug benötigt. Als ob wir durch unsere bisherigen Ausflüge in die Wildnis nicht längst besser Bescheid wüssten als diese bornischen Trampell!«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Üblicherweise ist eine Expedition kein spontanes Unternehmen. Wenn die Helden also nicht durch Flucht, Verfolgung oder Schiffbruch dazu gezwungen werden, längere Zeit durch die Wildnis zu ziehen, haben sie Zeit, sich vorzubereiten und auszurüsten.

Das folgende Kapitel beschäftigt sich vor allem mit den Vorbereitungen einer Expedition. Manche Elemente daraus beschränken sich aber nicht nur auf größere Unternehmungen, sondern können auch in anderen Fällen zur Anwendung kommen.

WER RICHTET EINE EXPEDITION AUS?

Zunächst einmal stellt sich die Frage, auf wessen Initiative die Expedition zurückgeht. Wenn es keine unfreiwillige Unternehmung ist, dann muss es einen Grund geben, wieso die Helden die Unternehmung überhaupt in Angriff nehmen. Möglicherweise sind sie selbst auf die Idee gekommen, zum Beispiel aufgrund einer gefundenen Schatzkarte. Andernfalls gibt es einen Auftraggeber, der an sie herantritt und ihnen ein entsprechendes Angebot macht – möglicherweise hören die Helden aber auch von einer bevorstehenden Expedition und bieten aus reiner Abenteuerlust ihre Dienste an. Neben einer angemessenen Bezahlung stellt ein Auftraggeber oft auch Ausrüstung und Hintergrundwissen zur Verfügung. Es kann aber auch sein, dass er es den Helden selbst überlässt, sich um alles Wichtige zu kümmern, sodass vor Beginn der eigentlichen Reise erst einmal Recherche und Einkauf stehen.

IN PRAIOS' PAMEN – UNTERWEGS IM AUFTRAG DER HERRSCHENDEN

Jeder Adlige hat ein mehr oder weniger großes Interesse daran, unbekanntes Gebiet, das an sein Einflussgebiet grenzt, erkunden zu lassen. Sei es, um vor potentiellen Gefahren gewarnt zu sein, sei es, um sein Reich zu erweitern. In größerem Maßstab gedacht haben viele Herrscher immer wieder Grund, Forscher in unterschiedliche Regionen auszusenden. Da geht es um neue Ländereien, etwa auf noch unbekannten Inseln im Südmeer, oder um neue Handelswege. Interessant wäre zum Beispiel eine noch unbekannte Möglichkeit, ein Gebirge zu durchqueren, oder ein neuer Weg durch einen Sumpf, einen finsternen Wald oder einen Dschungel. In Kriegssituationen sind auch Erkundigungen über Feindbewegungen oder schlichte Spionage ein Grund, vertrauenswürdige Helden auszusenden, die sich abseits von der Zivilisation einen Weg ins und durchs Feindesland suchen müssen.

IN PHEXENS PAMEN – UNTERWEGS IM PAMEN EINES HANDELSHAUSES

Auch aventurische Handelshäuser sind auf Expansion angelegt – wer nicht ständig auf der Suche nach neuen Märkten und Handelswegen ist, wird bald von der Konkurrenz abgehängt. Nicht umsonst hat sich das Handelshaus Stoerrebrandt einen Namen als Auftraggeber für lukrative Expeditionen gemacht – das geschieht keineswegs aus hesindegefälliger Neugier, sondern allein aus wirtschaftlichen Gründen. Gibt es vielleicht noch irgendwo im Südmeer Inseln, von denen man teure Gewürze auf die Märkte der reichen Metropolen bringen kann? Finden sich in unerschlossenen Gebieten noch Rohstoffe, deren Abbau sich lohnt? Können Handelswege etabliert werden, die die Grenzen mit ihren Zöllen umgehen, ohne dafür quer durch orkisches oder anderweitig gefährliches Gebiet zu führen?

IN HESINDES PAMEN – UNTERWEGS IM DIENSTE DER WISSENSCHAFT

Die vermutlich spannendsten Expeditionen dienen jedoch weder wirtschaftlichen noch politischen Zwecken, sondern der Wissensvermehrung. Denn manche von ihnen führen in so ferne Regionen und an so unwirtliche Plätze, dass die Entdeckungen weder für Händler noch für Siedler jemals von Interesse sein könnten. Wer will schon Handel mit den unberechenbaren Bewohnern einer Feenglobule treiben? Oder einen Außenposten mitten im Limbus errichten? Die lichtlosen Tiefen des Ozeans, die frostigen Eiswüsten des Nordens, die von giftigen Insekten beherrschten Dschungel Maraskans oder die blubbernden Sümpfe der Echsen – sie alle sind uninteressant für den Pfeffersack, denn eine Reise dorthin ist teurer als der Gewinn, den man möglicherweise dort erwirtschaften könnte. Wissensbegierige Forscher hingegen bekom-



ORGANISATIONEN VON ENTDECKERN UND FORSCHERN

DIE GEMEINSCHAFT DER FREUNDE DES AVES

In Vinsalt wurde vor über zweihundert Jahren vom damaligen König Dettmar Firdayon eine Loge gegründet, die die Lust seiner Untertanen an Entdeckungsfahrten wecken und stärken sollte. Diese heute als Aves-Freunde bekannte Loge hat sehr strenge Aufnahmevoraussetzungen. Entweder müssen alle bisherigen Mitglieder zustimmen – was aufgrund der unterschiedlichen Charaktere unter den etwa siebzig Aves-Freunden fast unmöglich ist –, oder aber der Aspirant muss eine vom Vorsitzenden gestellte Aufgabe auf eine Weise erfüllen, dass er die Anerkennung mindestens der Hälfte der Mitglieder erringt. Im Fokus dieser Aufgaben steht jeweils die „ehrenvolle Erkundung Deres“.

Dabei muss der Aspirant noch nicht einmal selbst fremde Länder besucht haben, es reicht, wenn er Expeditionen ausgerichtet und finanziert hat – wobei die persönliche Teilnahme natürlich größeren Ruhm verspricht.

Haben sich die Helden einen Ruf als fähige Abenteurer und Weltenbummler erworben, kann es durchaus sein, dass sie einem Mitglied der Loge auffallen. Dann erhalten sie vielleicht den einen oder anderen Auftrag – zunächst einmal einfachere Aufgaben, später immer schwierigere, die in gefährlichste und entfernteste Regionen führen können. Einerseits wollen die Aves-Freunde sich gegenseitig in ihren Entdeckungen übertrumpfen, andererseits wäre es auch möglich, dass ein zukünftiges Mitglied den Helden die Erfüllung der ihm gestellten Aufgabe anvertraut.

Und möglicherweise erhalten sie früher oder später sogar selbst die Möglichkeit, sich um eine Mitgliedschaft in dieser Loge zu bewerben. Weitere Informationen über die Aves-Freunde finden Sie in **Reich des Horas 129**.

DIE KAISERLICH DEROGRAPHISCHE GESELLSCHAFT

Während der Hal-Zeit hatte das Kaiserlich Derographische Institut, wie es auch genannt wird, großen Einfluss und wurde vom Kaiser großzügig unterstützt, sodass es wegweisende Expeditionen in fast alle Regionen des Kontinents finanzieren konnte. So erwarben Kerry ui Brioghan und Kara ben Yngerymm auch durch ihre von der Gesellschaft ausgerichteten Reisen ihre Berühmtheit. Nach Hals Verschwinden ging es jedoch bergab, da das Geld immer weniger floss. Heute hat das Institut nur noch einen einzigen Mitarbeiter, Parinor Munter, der als Archivar die gesammelten Schriften aus besseren Zeiten in der Garethier Niederlassung versammelt.

Für eigene Forschungsreisen fehlen längst die Mittel, aber manchmal verkauft Parinor Munter angebliche Schatzkarten, um sein karges Einkommen aufzubessern. Einzelheiten hierzu können Sie in **Verschworene Gemeinschaften** ab Seite 72 nachlesen.

DIE HORASKAISERLICH DEROGRAPHISCHE GESELLSCHAFT

Diese Gesellschaft ist nach dem mittelreichischen Vorbild entstanden, hat jedoch nie sonderlich viel Einfluss gehabt. Die Aktivitäten beschränken sich größtenteils auf landeskundliche Vorträge in einem Salon.

Dennoch könnte es geschehen, dass weitgereiste Helden als Referenten eingeladen werden und dort möglicherweise Kontakte zu zukünftigen Auftraggebern knüpfen.

FORSCHER, KÄMPFER UND GELEHRTE – WER NIMMT AN EINER EXPEDITION TEIL?

»Wenn es nach mir gegangen wäre, hätten wir Iya mitgenommen, die halbfelsche Jägerin mit den wunderbaren Augen. Aber Xenophil war der Meinung, man könne solchen Spitzohren nicht trauen. Manchmal ist er wirklich nicht von dieser Welt. Sie hat mich nur einmal angelächelt, und seitdem weiß ich, dass ich ihr jederzeit mein Leben anvertrauen würde.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Eigentlich ist es nicht üblich, dass jemand, der eine Expedition ausrichten will, in einer Hafengaststätte nach ein paar arbeitslosen Abenteurern sucht und dann eine fertig zusammengestellte Gruppe engagiert. Nur, weil zwei kampfkraftig

aussehende Helden am Tisch sitzen, gibt es keinen Grund, den ambosszwegischen Koch, die albernische Schelmin und die Zorganer Illusionistin dafür zu bezahlen, dass sie in den Tiefen des Ehernen Schwerts nach Spuren der Theateritter suchen. Vielmehr wird jeder Auftraggeber Wert darauf legen, dass er sein Geld nur für ausgewählte Spezialisten ausgibt, von denen jeder einzelne die Erfolgsaussichten der Unternehmung deutlich erhöht.

Es gibt dabei bestimmte Rollen, die auf jeden Fall besetzt werden sollten, und einige, die empfehlenswert sind. Der folgende Abschnitt kann durchaus als „Anleitung für den Finanzier“ verstanden werden, anhand dessen ein potentieller Auftraggeber überlegen kann, was für eine Gruppe er rekrutieren will.



ZUNÄCHST EINMAL: DER ANFÜHRER

Aus Sicht des Initiators ist ein Anführer unverzichtbar und auch die wichtigste Person, hängt von ihren richtigen Entscheidungen doch oft der Unterschied zwischen Erfolg und Scheitern ab. Außerdem ist dieser Anführer auch derjenige, der sein Ansprechpartner ist und die Verantwortung trägt – für ein eventuelles Scheitern also ihm gegenüber geradestehen muss.

Je nach Hintergrund des Auftraggebers wird er andere Anforderungen an den Anführer stellen. Wichtig ist, dass die betreffende Person über Führungsqualitäten verfügt. Ehemalige oder aktive Offiziere irgendwelcher Armeen sind hier natürlich bestens geeignet, ebenso Kapitäne oder Schiffsoffiziere. Doch oft geht es gar nicht um die wirklichen Fähigkeiten, sondern um den Ruf. Bei Adligen oder allgemein Personen mit hohem Sozialstatus wird einfach davon ausgegangen, dass sie geborene Anführer sind, völlig unabhängig von ihren faktischen Qualifikationen. So kann es auch durchaus dazu kommen, dass ein ausgesprochener Stubenhocker zum Befehlshaber für eine Expedition in die tiefste Wildnis bestimmt wird: Wenn der Auftraggeber genauso ein Stubenhocker ist, fehlt ihm einfach das Problembewusstsein hierfür.

DIE GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG AM SPIELTISCH

Auch wenn ein Auftraggeber sicherlich bestimmte Vorstellungen der Idealbesetzung hat, sieht die Praxis am Spieltisch häufig anders aus. Wenn Sie üblicherweise mit einer festen Heldengruppe spielen, muss die Expedition kein Grund sein, sie auseinanderzureißen, nur weil einige Helden nicht ins Profil passen. Möglicherweise haben einzelne Spieler auch überhaupt keinen Helden, der einem der genannten Anforderungsbereiche genügt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit diesem Problem umzugehen:

● **Ein Held als Beauftragter des Finanziers:** Wenn ein Held Beziehungen irgendeiner Art zu dem Auftraggeber hat oder ihm empfohlen wird, ist es durchaus möglich, dass dieser Auftraggeber auch die Zusammenstellung der Teilnehmer ganz in seine Hände legt. Dies wäre zum Beispiel der Fall, wenn eine Kirche die Expedition ausrichtet und der betreffende Held ein Geweihter dieser oder einer verbündeten Kirche ist. Sollte hinter der Unternehmung eine Magierakademie stehen, wird natürlich gerne ein Magier beauftragt, vor allem wenn er der gleichen Gilde angehört. Ähnliche Möglichkeiten gibt es für Staaten, Handelshäuser, Orden und so weiter. In einem solchen Fall wird der beauftragte Held vermutlich auf diejenigen Leute zurückgreifen, die er kennt und denen er am meisten vertraut: eben seine Heldengruppe.

● **Neue Helden ins Spiel bringen:** Vielleicht lassen sich Ihre Spieler ja darauf ein, neue Helden ins Spiel zu bringen. Das kann eine vollständig neue Gruppe sein (einige lesenswerte Gedanken zu themenorientierten Heldengruppen finden Sie in *Wege des Meisters* 36), oder aber einzelne Helden stoßen neu dazu. Diesen Weg sollten Sie aber nur beschreiten, wenn Ihre Spieler gerne mitziehen. Eine Expedition ist in der Regel

PASSENDE HELDENTYPEN

Allgemein sollte die Kultur des Anführers mit der des Auftraggebers übereinstimmen oder wenigstens gut dazu passen, und auch der Sozialstatus der beiden sollte möglichst nahe beieinander liegen. Fähnriche, Krieger, Ritter und Rondra-Geweihte sind sicherlich geeignet, Gardisten, Söldner, Soldaten und Kor-Geweihte vor allem dann, wenn sie Veteranen sind oder über große Erfahrung verfügen. Magierakademien greifen gerne auf Magier zurück, Kirchen auf Geweihte oder hochrangige Laienmitglieder. Auch Forscher und Gelehrte unterschiedlicher Fachrichtungen kommen als Anführer in Frage. Geht es weniger um Fachkenntnis als um Status, mag ein Höfling oder ein Taugenichts diese Aufgabe übernehmen.

nicht mit ein oder zwei Spielsitzungen abgehandelt, und wenn jemand dazu gezwungen wird, längere Zeit einen Helden zu spielen, der ihm nicht liegt, kann das den Spielspaß merklich trüben. Andererseits bieten Reisen in ferne Gebiete natürlich die Gelegenheit, unterwegs Eingeborene zu rekrutieren, zum Beispiel als Führer oder Ortskundige. So können auch exotische Helden wie Goblins, Orks und Achaz an den Abenteuern teilnehmen – und bei fernerer Zielen sind eventuell noch ganz andere Kreaturen möglich, beispielsweise die diversen Wesenheiten Myranors. Eine andere Möglichkeit ergibt sich aus der Rettungsmission, denn hier können auch die Personen, zu deren Rettung die Helden ausgesandt werden, von Spielern dargestellt werden. Die sind dann zwar am Anfang des Abenteuers nicht dabei, aber möglicherweise gestaltet der Spielleiter für sie sogar einen eigenen Teil, in dem es darum geht, wie sie in diese Notlage geraten sind.

● **Sich nicht sklavisch an Weltlogik klammern:** Nicht jede Runde legt großen Wert darauf, dass innerhalb der Spielwelt alles sonderlich logisch verläuft. Schon immer in der Geschichte des Schwarzen Auges wurden dubioseste Heldengruppen von honorigen Adligen oder reichen Händlern mit wichtigsten Missionen betraut, ohne dass diese sich sonderlich um die Reputation oder Vertrauenswürdigkeit ihrer neuen Mitarbeiter geschert haben. Warum also sollte man bei einer Expedition zwingend anders verfahren? Es ist Ihr Spiel, und wenn Sie einfach ein Abenteuer für Ihre Heldengruppe suchen, dann können Sie die genannten Bedenken auch jederzeit ignorieren. Oder aber Sie erfinden einen ‚Zufall‘, der die Helden ins Spiel bringt – zum Beispiel könnten die Helden mit dem gleichen Schiff reisen wie die Expeditionsteilnehmer und bei einem Piratenüberfall oder Schiffbruch ihre Qualitäten beweisen.



SAMMLER UND SPENDER DES WISSENS: GELEHRTE

Was nützen die großartigsten Entdeckungen, wenn sie nicht in den richtigen Zusammenhang gestellt und der Nachwelt (oder dem Auftraggeber) angemessen mitgeteilt werden? Im Mittelpunkt vieler Expeditionen steht also der Gelehrte, der den Wert einzelner Entdeckungen überhaupt erst einschätzen kann und festlegt, auf welche Bereiche sich die Aufmerksamkeit der Expedition richtet. Sollen die überwachsenen Ruinen freigelegt und einer näheren Untersuchung unterzogen werden, oder handelt es sich nur um die Reste eines unbedeutenden Gebäudes und sollte die Reise lieber noch tiefer in den Dschungel hineingehen, wo die eigentlichen Entdeckungen warten? Lohnt es sich, die Eigenheiten des Kannibalenstammes näher zu studieren, oder ist das Risiko doch zu groß, selbst verspeist zu werden? Wie sollen die verschlüsselten Aufzeichnungen in dem gefundenen Reisetagebuch verstanden werden, handelt es sich um Hinweise auf einen Drachenhort oder doch nur um eine Lobpreisung der Götter?

Damit benennt er den Kurs der Reise, während der Anführer dafür verantwortlich ist, dass dieser Kurs eingehalten wird. Natürlich kann es schnell zu Kompetenzproblemen zwischen dem Gelehrten und dem Anführer kommen, weswegen am besten von vornherein festgelegt ist, wer welche Entscheidungen treffen darf. Noch besser ist es natürlich, wenn die beiden ein gutes und bewährtes Team sind. Bei manchen Expeditionen vereinen sich die Aufgaben des Anführers und

PASSENDE HELDENTYPEN

Als Gelehrte können natürlich Forscher dienen, aber auch die meisten Varianten der Profession Gelehrter: an erster Stelle Historiker, Philosophen, Sprachen- und Völkerkundler. Es ist keine Frage, dass Magier ebenfalls in dieses Feld gehören, ebenso die hexischen Schwestern des Wissens und die druidischen Mehrer der Macht – auch wenn letztere selten so viel Kontakt mit der Außenwelt halten, dass man sie für eine solche Expedition gewinnen könnte. Geweihte der Hesinde sind typische Gelehrte, die an Expeditionen teilnehmen, zumal sie durch Liturgien wie **SPRECHENDE SYMBOLE**, **SCHRIFTTUM FERNER LANDE** und **WANDELN IN HESINDES HAIN** geradezu prädestiniert zum Untersuchen unbekannter Orte sind, aber auch Praios-, Nandus-, Aves- und Rondra-Geweihte kommen oft vor. Im Namen Phexens sind es häufiger Nandurianten, die ihr Wissen durch Teilnahme an einer Expedition mehren wollen. Selbst ein Schriftsteller mit entsprechendem Ruf oder ein Skalde kann diese Aufgabe übernehmen, wobei er dann eher Chronist als Analyst ist, während ein Schreiber einen Gelehrten zwar begleitet, um ihm zu assistieren, aber nicht selbst zu den Gelehrten gehört. Ein Sonderfall mag der elfische Legenden Sänger sein, dessen Forschergeist anders ausgerichtet ist als bei Menschen üblich. Aber möglicherweise geht die Expedition ja sogar von ihm aus.

des Gelehrten auch in einer Person, doch dies sollte sehr erfahrenen Reisenden vorbehalten sein, denn schon manche Expedition ist an der Begeisterung des Gelehrten für sein Studienobjekt gescheitert, über der er die Bedürfnisse der Gruppe vergessen hat.

MIT DEM SCHWERT IN DER HAND: DIE BEDECKUNG

Da Expeditionen fast immer in Gebiete vordringen, in denen man mit Angriffen fremder Wesen rechnen muss, sind waffenfähige Mitglieder immer mit dabei, meistens sogar mehrere. Dabei sollten sie über genug Selbstständigkeit verfügen, dass sie zwar Befehle befolgen, aber nicht ständig erwarten. Im Falle einer Bedrohung müssen sie eigenständig reagieren können, sollten also keine reinen Befehlsempfänger sein. Wenn sie über Fernkampffähigkeiten verfügen, um bei der Jagd zu helfen, oder Wildniserfahrung haben, dann umso besser.

PASSENDE HELDENTYPEN

Ein durchschnittlicher Gardist, Soldat oder Söldner ist aus den genannten Gründen weniger geeignet als beispielsweise ein Schwertgeselle, Krieger oder Ritter. Rondra-Geweihte sind sicherlich eine Bereicherung, auch Akademie- oder Tempelgardisten, Ordenskrieger und Leibwächter, die eine Person ihres Schutzbereichs begleiten. Bei Stammeskriegern vereinen sich gute Kampffertigkeiten mit Kenntnissen der Wildnis, was in den richtigen Regionen natürlich besonders nützlich sein kann. In noch größerem Maße gilt das für elfische Kämpfer und für Tierkrieger, deren magische Fähigkeiten es ihnen zusätzlich erleichtern, in der feindlichen Natur zu überleben.

Amazonen sind sicherlich hervorragende Kämpferinnen, haben aber mitunter Schwierigkeiten, sich in die Hierarchie einer Expedition einzuordnen, wenn nicht alle Befehlshabenden weiblich sind.

WIDER DÄMONISCHES UND ÜBERNATÜRLICHES GEZÜCHT: MAGISCHER SCHUTZ

Gerade wenn die Reise in ein Gebiet gehen soll, bei der eventuell mit magischen Bedrohungen gerechnet werden soll, zum Beispiel Dämonen oder Geister, dann ist magische Bedeckung unverzichtbar. Kampf- und Antimagier oder Beschwörer können gegen solche Gegner häufig mehr ausrichten als eine ganze Einheit profaner Kämpfer.

PASSENDE HELDENTYPEN

Zauberer mit wirksamen Fähigkeiten in den Bereichen Kampf und Antimagie sind hier natürlich erste Wahl, was am ehesten auf Magier zutrifft, in geringerem Maße aber auch bei Elfen (vor allem den Zauberwebern und Kämpfern), Hexen, Druiden und Geoden vorkommt.



AUF LEISEN SOHLEN: DER KUNDSCHAFTER

Keine Expedition kann auf jemanden verzichten, der sich mit den Gefahren der Natur auskennt, besser sogar mit den Gefahren genau der Art von Natur, in die die Reise geht. Am besten eignen sich dafür natürlich Eingeborene, die ihr ganzes Leben lang mit den Eigenarten von Klima, Tier- und Pflanzenwelt Umgang hatten und sich möglicherweise sogar in der zu erforschenden Region auskennen. Doch es gibt genug Gründe, solchen Eingeborenen nicht zu trauen, kann man

PASSENDE HELDENTYPEN

Je nach Region kommen natürlich zunächst einmal die Kulturen infrage, die aus dieser oder einer ähnlichen Umgebung stammen: Im hohen Norden sind das Nivesen, Fjarninger und Firnelfen, in geringerem Maße auch Norbarden und Gjalskerländer. Soll die Reise ins Gebirge führen, sind Ferkinas und Trollzacker eine große Hilfe. Im Dschungel kann man sich an Mitglieder der Dschungelstämme und Achaz halten, im maraskanischen Dschungel hingegen besser an die Maraskaner selbst. Im Orkland sind naheliegenderweise Orks die besten Führer – wenn man sich denn auf das Risiko einlassen will, sein Schicksal in die Hand eines Schwarzpelzes zu legen. Fachleute für das Überleben in der Wüste sind die Novadis, während sich auf den Meeren die Tocamuyac als Quell erstaunlichen Wissen herausstellen können. In der Tiefe der Wälder sind Waldelfen gute Führer, in den Steppen die Au- und Steppenelfen und die Abkömmlinge der Goblinstämme. Soll es hingegen in die Tiefe der Erde gehen, sollte man sich der Hilfe eines erfahrenen Zwergs vergewissern.

Aber auch viele Menschen, die nicht aus einer Stammesgesellschaft kommen, haben so viel Zeit in der Natur verbracht, dass sie sehr nützlich sein können. Als typische Professionen seien hier Karawanenführer, Prospektoren und Kundschafter genannt, da es ja gerade zu ihren Aufgaben gehört, in die Wildnis vorzudringen und Fremde dorthin zu begleiten. Auch Jäger, Schmuggler, Botenreiter, Grenzjäger, Hirten und Großwildjäger verfügen über viele nützliche Kenntnisse und Fertigkeiten, auf dem Meer entsprechend die Seefahrer und unter der Erde die Bergleute.

Fast alle wildniskundigen Elfen (an erster Stelle die Wildnisläufer), Druiden (besonders Haindruiden, Hüter der Macht und Sumupriester), Geoden, die hexischen Töchter der Erde und die unterschiedlichen Stammeschamanen sind eine große Hilfe, da sie sich nicht nur mit der Natur auskennen, sondern darüber hinaus auch noch Zauber beherrschen, die diese Fähigkeiten ergänzen oder verstärken. Auf geistlicher Ebene gilt das entsprechend für Firun- und Ifirn-Geweihte, auf dem Meer für Efferd- und Swafnir-Geweihte und unter der Erde für Angrosch-Geweihte. (Gedanken zur nützlichen Zauberei und zu passenden Wundern finden Sie ab Seite 101.)

doch nie genau wissen, ob ihre wirkliche Solidarität nicht doch ihren Stammes- oder Sippenmitgliedern gehört und sie heimlich planen, die ganze Expedition in eine Falle zu führen. Deswegen greifen viele Forscher lieber auf Wildniskundige zurück, die sie genauer kennen und denen sie vertrauen. Auch wenn diese vielleicht weniger mit den spezifischen Eigenheiten der bereisten Region vertraut sind, kennen sie sich doch mit dem Lesen von Fährten, der Jagd und dem Umgang mit angriffslustigen Tieren aus. Sie können gute Lagerplätze suchen, Wasserstellen entdecken und erkennen Gefahren früher als andere Expeditionsteilnehmer.

HERRSCHER ÜBER DAS GEPÄCK: DER ZEUG- UND/ODER MATERIALWART

Wenn die nächste Siedlung weit entfernt ist, kann der Zustand der Ausrüstung über Leben oder Tod entscheiden. In einer gut eingespielten Heldengruppe ist aber nicht jeder für seinen eigenen Proviant zuständig, schleppt nicht jeder sein eigenes Kletterseil und Waffenpflegematerial mit, sondern es gibt einen Verantwortlichen, der sich um die Gruppenausrüstung und/oder den Proviant kümmert. Schon vor Beginn der Reise muss er dafür sorgen, dass genug Material in ausreichender Qualität vorhanden ist, und während der eigentlichen Unternehmung achtet er auf den Zustand des Materials, kümmert sich um notwendige Reparaturen oder versucht, Ersatz herzustellen.

Am Rande sei angemerkt, dass ein Zeugwart unter den Helden dem Spielleiter viel Verwaltungsarbeit abnehmen kann, denn dann wird es zur Aufgabe des betreffenden Spielers, Buch über die Ausrüstung und ihren Zustand zu führen.

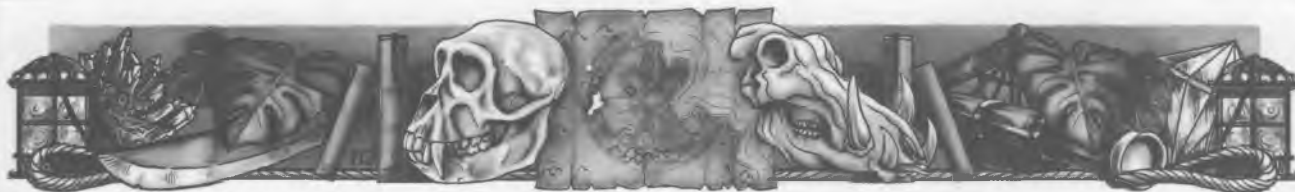
PASSENDE HELDENTYPEN

Als Zeugwart eignen sich natürlich vor allem möglichst vielseitige Handwerker, am besten *Meister der Improvisation*. Proviantwarte sind meistens zugleich fürs Kochen zuständig – und so sind Köche auch die Idealbesetzung dafür.

DAS MULTITALENT: ICH BIN ZWEI HELDEN

Natürlich muss nicht jede der oben genannten Rollen besetzt sein. Einerseits hängt es von dem Ziel der Expedition ab, wer dringend benötigt wird und wer überflüssig ist: Bei einem Erkundungsgang in Feindesland muss kein Gelehrter dabei sein, aber die Zahl der wehrhaften Teilnehmer kann entscheidend sein. Außerdem ist es jederzeit möglich, dass eine Person mehrere Aufgaben gleichzeitig übernehmen kann. Oben haben wir den Gelehrten genannt, der gleichzeitig auch Anführer sein kann. Manche Elfen sind gleichermaßen Kämpfer wie Wildniskundige, und Druiden können ebenso wildniskundig sein, wie sie für magischen Schutz sorgen können. Gjalskerländische Tierkrieger sind, je nach Odûn, häufig nicht nur gefährliche Kämpfer, sondern auch fähige Wildnisläufer.

Je nachdem, welche Abenteuer Ihre Helden bereits hinter sich gebracht und welche Fähigkeiten sie erworben haben, können Sie selbst am besten entscheiden, wer sich für welche Aufgaben eignet und wer eher nicht.



FEHLENDE FACHKEPPTNIS DURCH ANGEWORBENE BEGLEITER AUSGLEICHEN

Natürlich kann es immer vorkommen, dass bestimmte Positionen nicht durch Ihre Helden besetzt werden können. Da es aber sinnlos wäre, sich ohne einen Wildniskundigen in die tiefste Wildnis hineinzuwagen, ist es jederzeit möglich, eine Meisterperson anzuheuern. Auch weitere Bewaffnete, Träger, Ortskun-

dige und dergleichen mehr können in Lohn und Sold genommen werden. Damit ergeben sich die üblichen Probleme von ‚mitlaufenden Meisterpersonen‘ (siehe **Wege des Meisters** 96) –, aber andererseits auch die Möglichkeit, an diesen Personen die Gefahren der Umwelt zu verdeutlichen. Ist erst einmal der erste Träger in die Tiefe gestürzt, werden die Helden vermutlich erkennen, dass das Bergsteigen kein Zuckerschlecken ist.

ІН БІБЛІОТЕКЕН UND KASCHEMMEN – DIE SUCHE NACH ІНФОРМАЦІОНЕН

»Ich bin ein hesindeverlassener Trottel. Und ausgerechnet Margalinn musste mir das vor Augen führen! Ich war ja schon die ganze Zeit dagegen, dass sie sich in dieser Hafenkneipe herumtreibt und mit den Einheimischen anfreundet. Und natürlich wollte ich ihr auch nicht glauben, dass sie dort von irgend so einer stinkenden Fischerin erfahren habe, dass ausgerechnet die Iya mit den schönen Augen zu einer Schmugglergruppe gehören soll, die Reisende mit ihrer Hilfe in einen Hinterhalt lockt. Als ich dann aber Iya aufsuchen wollte, da war sie spurlos verschwunden, und mit ihr auch mein Gepäck, das ich bei ihr gelassen hatte. Nur mein Tagebuch ist mir geblieben, weil ich es wie immer bei mir getragen habe.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Zu einer guten Vorbereitung einer Expedition gehört es auch, schon im Vorfeld möglichst viel über das bereiste Gebiet herauszufinden, damit man sich entsprechend wappnen und ausrüsten kann. Je nach Auftraggeber und nach Zusammensetzung Ihrer Spielgruppe können Sie dies vollständig aus-

spielen, wenn Sie glauben, dass es spannend und unterhaltsam ist. Genauso gut können sie auch festlegen, dass der Auftraggeber sich schon darum gekümmert hat und den Helden alles präsentiert, was es an Informationen zu sammeln gibt. Wenn Sie es ausspielen wollen, sollten Sie aber möglichst darauf achten, dass keine Spieler sich langweilen. Während also die Gelehrte durch die Bibliotheken zieht, könnte sich der Streuner in einschlägigen Hafenkneipen umhören, während die Kämpfer einen Anschlag von Schergen einer konkurrierenden Unternehmung abwehren müssen. Wildniskundige könnten sich in dieser Zeit auf die speziellen Anforderungen der Reise vorbereiten, indem sie sich zum Beispiel in der Herstellung von Schneeschuhen (bei einer Reise in schneereiche Gebiete) oder in der Unterscheidung der örtlichen Kräuter unterrichten lassen – sprich, die entsprechenden Talente steigern oder Spezialisierungen erwerben. Eventuell bringen die Helden sich auch gegenseitig wichtige Dinge bei, sodass möglicherweise sogar der Stubenhocker aus dem Horasreich schon bei Expeditionsbeginn weiß, dass man einen Dolch am Griff fasst, nicht an der Klinge.

АНМЕРКУНГЕН ЗУ СОЦІАЛТАЛЕНТЕН

Bei der Suche nach Informationen haben es die Helden immer wieder mit ganz unterschiedlichen Personen zu tun, von denen sie sich Informationen oder anderweitige Hilfe erhoffen. Wie üblich bei sozialer Interaktion ist es Stilfrage, ob Sie solche Unterhaltungen vollständig ausspielen, durch ein paar Würfelwürfe schnell abhandeln oder den Mittelweg gehen, indem Sie die Unterhaltungen zwar ausspielen, die Reaktionen der Meisterpersonen aber vom Ausgang der Proben beeinflussen lassen.

Nur der Vollständigkeit halber erwähnen wir an dieser Stelle wichtige Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile, die auf die Interaktion auf jeden Fall Einfluss haben sollten. Natürlich spielt auch der Sozialstatus des Helden eine wichtige Rolle. Die angegebenen Probenzuschläge sind Richtlinien, keine festen Regeln.

Sonderfertigkeiten

Kulturkunde: Wer sich in der Kultur nicht auskennt, mit deren Vertretern er verhandelt, bekommt einen Probenzuschlag von 5 Punkten.

Ortskenntnis: Wer sich in der Stadt besonders gut auskennt (also eine passende *Ortskenntnis* hat), weiß genau, wo er die richtigen Kontakte findet und welche Person in was für einem Ruf steht. Dadurch werden Proben, in denen es ums Knüpfen von Kontakten oder die Suche nach Informationsquellen geht, um 5 Punkte erleichtert.

Vor- und Nachteile

Gutaussehend und Hervorragendes Aussehen, Wohlklang: Wer sein Aussehen in die Waagschale werfen kann, wickelt so manches Gegenüber um den Finger. Die Proben sind um 1 bzw. 3 Punkte für das Aussehen und um 2 Punkte für *Wohlklang* erleichtert.



handgeschrieben, denn auch wenn der Buchdruck seit etwa sechzig Jahren bekannt ist, werden nur wirklich wichtige Schriften auch in Druck gegeben. Verträge, Briefe, Chroniken und dergleichen werden weiterhin handschriftlich geführt. Und für alle Dokumente, die älter als sechzig Jahre sind, gilt das sowieso. Ob ein Reisebericht, der für die Expedition besonders aufschlussreich ist, handschriftlich oder gedruckt vorliegt, hängt also von seiner Relevanz und seinem Alter ab. Die Schriften berühmter Autoren wie Kara ben Yngerymm wecken genug Interesse, dass man sie in mehreren hundert Exemplaren drucken und in ganz Aventurien verkaufen kann. Der Reisebericht eines beliebigen Seefahrers, den der Sturm auf eine unbekannte Insel weit östlich von Maraskan verschlagen hat, wird aber zumeist nicht weiter beachtet und verstaubt in der Bibliothek irgendeiner Hafenstadt oder eines Efferd-Tempels, bis zufällig jemand darauf aufmerksam wird. Wenn er besonders interessant klingt, wird er möglicherweise ganz oder passagenweise abgeschrieben und an andere Bibliotheken weitergereicht. Dabei können sich aber auch schnell Kopierfehler oder gar gezielte Verfälschungen einschleichen, etwa wenn der Inhalt nicht in das Weltbild des Kopisten passt oder Inhalte unterschiedlicher Schriftstücke unsachgemäß miteinander vermengt werden.

Für viele handgeschriebene Dokumente gilt, dass sie nicht besonders einfach zu lesen sind, denn kaum jemand ist sonderlich geübt, sauber zu schreiben, außer es handelt sich um einen gut bezahlten Schreiber oder Kopisten. Chroniken und Briefe zeichnen sich häufig durch eine Handschrift aus, in die man sich erst mühsam einlesen muss, bevor man den Inhalt einigermaßen fließend begreift.

Das nächste Problem ist, dass die wenigsten Bibliotheken über eine sinnvolle Sortierung verfügen. Manchmal sind sie thematisch sortiert, meistens aber eher nach Alter der Bücher, nach Herkunft oder nach Größe, um sich besser in die Regale einsortieren zu lassen. Manchmal ist auch eine Ordnung zu erkennen, die aber nicht konsequent durchgehalten wird – zum Beispiel weil sie vor längerer Zeit angelegt, von späteren Benutzern aber nicht aufrechterhalten wurde.

Wenn die Helden Glück haben, verfügt die Bibliothek über einen fähigen Bibliothekar, der sich gut in ihr auskennt. Diese Bücherwürmer kennen häufig jedes einzelne Buch und können zu jedem beliebigen Stichwort auf Anhieb genau die richtigen Schriften herausuchen. Allerdings sind sie auch häufig weltfremd und sehr eigen. Viele von ihnen betrachten die Bibliothek als ihr privates Reich, das sie eifersüchtig hüten und zu dem sie Fremden nur sehr ungern Zutritt gewähren. Andere hingegen sind begeistert, sich mit Gelehrten austauschen zu können, haben sie es doch oft genug nur mit „ungebildeten Hofschranzen“ zu tun, die ihre Arbeit weder verstehen noch würdigen. Der Umgang mit einem Bibliothekar kann also schnell zu einem ganz eigenen Abenteuer werden. Nicht unerwähnt bleiben sollten die ‚Giftschrank‘. In jeder besseren Schriftensammlung gibt es Werke, in die Fremde keinen Einblick erhalten: verbotene Schriften, Ketzerwerke oder dämonenverseuchte Bücher, deren Inhalt den Geist des einfachen Lesers verwirren, ihm falsche Gedanken einpflanzen oder ihn gar in den Wahnsinn treiben – so jedenfalls die Begründung, warum diese Bücher weggeschlossen werden

müssen. Je nach Bibliothek können sich politische und philosophische Werke wie die Schriften der Ilaristen-Sekte ebenso in einem solchen Giftschrank befinden wie schwarzmagische Bücher oder Anleitungen zum Dämonenpakt.

Will ein Held an ein solches ‚verbotenes‘ Buch kommen, muss er entweder von allerbestem Leumund sein und einflussreiche Fürsprecher haben – oder er muss es sich illegal besorgen. Letzteres kann ebenfalls Stoff für ein eigenes Abenteuer werden, denn manche Bibliotheken haben ihre Giftschränke sehr gut gesichert.

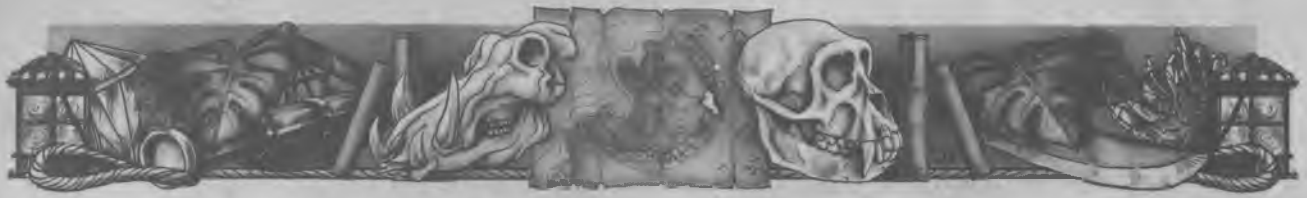
AVENTURIENS BIBLIOTHEKEN

IN TEMPEL

Jeder Tempel verfügt über eine Tempelchronik, in der alle wichtigen Vorfälle seit Gründung des Tempels festgehalten werden. Wer sie genau durchforstet, kann in ihr sicherlich Hinweise auf historische Ereignisse finden. Allerdings sehen nicht alle Geweihten ein, dass sie einen dahergelaufenen Fremden in ihren Chroniken herumschnüffeln lassen sollen. Hier sind wieder einmal Diplomatie und Überredungskunst nötig, um weiterzukommen.

Es ist wohl selbstverständlich, dass jeder Hesinde-Tempel über eine eigene Schriftensammlung verfügt – zur Erbauung und Belehrung der Geweihten und Novizen, aber auch für hesindegefällige Tempelbesucher. Sonderlich umfangreich sind diese Sammlungen aber zumeist nicht (oft nur ein oder zwei Dutzend Bücher), außer in den größeren Städten, wo viel Geld für Erwerb und Kopieren von gelehrsamem Schriften zu den unterschiedlichsten Themen investiert wird. Die größte Schriftensammlung Aventuriens befindet sich in den **Hallen der Weisheit zu Kuslik**, dem Haupttempel der Hesinde-Kirche. Diese Bibliothek wird auch ‚Gelehrsame Stube‘ genannt, und obwohl unzählige Werke beim Untergang Bosparans unwiederbringlich verloren gegangen sind, beherbergt sie angeblich bis zu achtzigtausend Schriften – und dazu zählen noch nicht einmal die 75.000 Bücher der Schlange von den Hesinde-Geweihten der letzten tausend Jahre und in Einzelfällen sogar darüber hinaus. Obwohl ein ganzer Stab von Bibliothekaren nichts anderes tut, als diese Aufzeichnungen auszuwerten, schlummern dort sicherlich noch ungeahnte Geheimnisse.

Auch in vielen Praios-Tempeln werden Bücher gesammelt, allerdings zumeist nur solche, die zur Lehre der Kirche passen. Teile der **Bibliothek der Stadt des Lichts** sind beim Absturz der Fliegenden Festung schwer beschädigt worden, wobei viele Werke verloren gingen. Dennoch befinden sich immer noch etwa 13.000 Bücher in der Sammlung, deren Schwerpunkt bei theologischen Themen liegt – aber auch viele andere Bücher sind dort zu finden. Der **Hort zur Wahrung des Verbotenen Wissens**, sozusagen der größte Giftschrank Aventuriens, umfasste all jene Bücher, die in den Augen der praiotischen Sittenwächter nicht für das Auge des gemeinen Volkes geeignet waren – und auch hier lagern mehrere tausend Bücher. Vor der Schlacht in den Wolken sollen es ebenfalls mehr gewesen sein – und es gibt Gerüchte, dass nicht alle verlorenen Werke wirklich zerstört, sondern



REGELN ZUR BIBLIOTHEKSRECHERCHE

Wenn Helden in einer Bücherei nach einem bestimmten Thema recherchieren wollen, sollte der Meister im Vorfeld festlegen, welche Informationen wie leicht zu finden sind.

Pro Zeiteinheit (also alle zwei Stunden), die ein Held mit der Recherche zubringt, kann er eine *Lesen/Schreiben*-Probe mit den Eigenschaften KL/KL/IN ablegen und die TaP* sammeln.

Sobald er genug TaP* für eine entsprechende Information zusammen hat, bekommt er diese Information – entweder als vorbereitetes Dokument oder einfach nur als Aussage. Dadurch verfallen die TaP* natürlich nicht, stattdessen werden weitere Probenergebnisse addiert, bis die nächste Schwelle erreicht ist, und so weiter. Wenn mehrere Helden gemeinsam suchen, können sie ihre TaP* zusammenlegen und auf diese Weise schneller zu Ergebnissen kommen.

Nach einer Zeit, die von der Größe der Schriftensammlung abhängt (siehe unten), muss man davon ausgehen, dass die Helden alles Wichtige wenigstens einmal kurz überflogen haben, sodass dann alle weiteren Proben um 2 Punkte erschwert sind. Vergeht diese Zeitspanne ein zweites Mal, hilft nur noch gründliche Suche: Von nun an sind alle Proben um 4 Punkte erschwert. Nach dem dritten Mal steigt der Zuschlag auf +6.

Ein Sonderfall sind Helden, die ihre Suche mit der Liturgie BUCHPRÜFUNG unterstützen: Sie können eine ihrer *Lesen/Schreiben*-Proben um LkP* Punkte erleichtern.

FREMDE SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Viele gute Bibliotheken verfügen auch über Schriftstücke in fremden Sprachen oder sogar Schriften – oder die Helden kommen aus einem fremden Sprachraum und beherrschen die hier üblichen Schriften und Sprachen nur eingeschränkt. In diesem Fall gilt, dass die *Lesen/Schreiben*-Probe in der jeweils genutzten Schrift abgelegt wird und der genutzte Talentwert nicht höher sein darf als der TaW in der verwendeten Sprache.

Beispiel: Ali ben Ali recherchiert heimlich in der Tempelbücherei des verlassenen Hesinde-Tempels von Yol-Ghurmak. Zu seinem Leidwesen sind die meisten interessanten Schriften nicht in tulamidischer Schrift verfasst, sondern mit Kusliker Zeichen. Sein TaW Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen beträgt gerade einmal 6, aber der Talentwert Sprachen Garethi immerhin 8, sodass er dadurch keine Abzüge erleidet und pro Probe bis zu 6 TaP erreichen kann. Dann stößt er aber auf Schriften in bosparanischer Sprache, und sein TaW darin liegt nur bei 4. Also sinkt sein Talentwert für die Lesen/Schreiben-Probe für Recherchen in diesen Büchern auch auf 4.*

Denken Sie hierbei daran, dass Geweihte ihre Fremdsprachenfähigkeiten durch PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG für mehrere Stunden aufbessern können.

PROBENERGEBNISSE

Der Meister sollte für jede Sprache die TaP*-Grenzen einzeln festlegen, bei denen er entsprechende Informationen weitergibt. Einige Beispiele sind in der folgenden Auflistung zu finden.

5 TaP*: sehr offensichtliche Grundaussagen in einem Buch, das sich genau mit dem gesuchten Thema beschäftigt (z.B. eine Landschaftsbeschreibung in einem Text über diese Landschaft).

10 TaP*: etwas verstecktere Aussagen in einem Buch zu diesem Thema (die Erwähnung einer magischen Quelle in einem Text über die gesuchte Landschaft); offensichtliche Grundaussagen in einem Buch, das ein verwandtes Thema behandelt (eine Landschaftsbeschreibung in der Biographie eines Entdeckers, der diese Gegend bereist hat).

20 TaP*: Aussagen in schwer leserlichen Handschriften zu diesem Thema (die Erwähnung merkwürdiger Wesen im unleserlichen Tagebuch eines Händlers, der diese Gegend bereist hat); uneindeutige oder interpretierbare Aussagen (Erwähnungen von Wesen in einem philosophischen Text, die auch allegorisch gemeint sein können); Aussagen in einem Buch, die eigentlich ganz andere Themen behandeln (die Erwähnung eigenartiger Wesen in einem Text zu Militärgeschichte).

30 TaP*: versteckte Aussagen in einem Buch zu einem anderen Thema (die Erwähnung einer eigenartigen Wesenheit in einer Märchensammlung aus einer benachbarten Region); Randnotizen und Kommentare in einem Buch zu einem anderen Thema (ein Kommentar zu einer besonderen Pflanze, die in der Region vorkommt, am Rand eines Kompendiums über Gewürzkräuter).

DER GIFTSCHRANK

Von sich aus werden Bibliothekare niemals ein Buch aus ihrem Giftschränk auch nur erwähnen – außer es platzt ihnen aus Versehen heraus. Aber selbst dann ist es einem Helden in der Regel unmöglich, ein solches Buch zu bekommen – außer er hat eine schriftliche Erlaubnis von einer entsprechenden Stelle vorzuweisen (die echt oder überzeugend gefälscht ist), oder er schafft es, den Bibliothekar zu verführen, zu verzaubern oder zu erpressen. Dafür seien hier aber keine Regeln angegeben, denn dies ist eine Frage des Ideenreichtums der Spieler.

NICHT ALLES IST WAHR, WAS IN BÜCHERN STEHT

Wenn Sie als Meister es Ihren Spielern noch etwas schwerer machen wollen, dann können Sie die Tatsache ins Spiel bringen, dass keineswegs nur Fakten in Büchern festgehalten werden. Gläubige Autoren verfälschen Fakten zu Ehren ihrer Gottheiten, nationalistische Schreiber beschönigen Vorfälle, um ihr Land oder dessen Herrscher in besserem Licht erscheinen zu lassen, Entdecker schmücken ihre Reiseberichte mit Seemannsgarn aus, um mehr Aufmerksamkeit zu erregen, und natürlich kommt es auch zu Irrtümern und Fehlinterpretationen, die zum Beispiel auf Übersetzungsproblemen beim Niederschreiben von Aussagen Einheimischer beruhen können, aber auch auf ungenauen oder schlicht falschen Beobachtungen.

So können Sie Ihren Spielern jederzeit ungehemmt Falschinformationen unterschieben. Möglicherweise stoßen die Helden aber auch auf zwei unterschiedliche Versionen des gleichen Textes, in dem wichtige Passagen voneinander abweichen. Da die meisten Texte immer noch handschriftlich kopiert werden, kommt es immer wieder zu Schreibfehlern, aber bei besonders engagierten Kopisten auch zu Interpretationen, Änderungen und (richtigen oder falschen) Ergänzungen. Welche der beiden Versionen richtig ist, ist dabei kaum herauszufinden – und möglicherweise sind sogar beide falsch.



im Durcheinander der Schlacht von Interessierten ‚geborgen‘ worden seien. Aber wie gesagt, das sind nur Gerüchte – und niemand wäre so tollkühn, von sich zu behaupten, eines der verbotenen Bücher an sich gebracht zu haben.

In Rondra-Tempeln gibt es vor allem Sammlungen mit historischem Inhalt, aber auch Bücher zu theologischen Themen und zur Kriegsführung werden gerne gesammelt. In manchen Tempeln wird Lesen und Schreiben jedoch nur als notwendiges Übel betrachtet, das im Übermaß verweicht. Daher gehen dort die Bibliotheken kaum über die Tempelchronik und eine Handvoll erbaulicher Schriften hinaus. Ganz im Gegensatz hierzu steht die Bibliothek des erst 1007 BF gegründeten **Ordens zur Wahrung**, der sich ganz der Sammlung von Schriften verschrieben hat, die mit Rondra-Kirche und -Kult zusammenhängen. So kann man in ihrer Ordensburg Rhodenstein mehrere Säle voller Bücher und Schriftrollen bewundern – Einsicht erhält man aber nur mit einer Begründung, die den Bibliothekaren einleuchtet und rondragefällig erscheint.

Die meisten anderen Kulte beschäftigen sich eher mit praktischer Arbeit als mit Büchern, weswegen man bei ihnen eher vergeblich auf wohlgefüllte Bibliotheken hofft. Doch auch hier mag es Ausnahmen geben.

IN MAGIERAKADEMIEN

Es mag wenig verwundern, dass alle aventurischen Magierakademien eigene Bibliotheken haben, in denen sie Schriften zu unterschiedlichsten Themen sammeln. Da geht es keineswegs nur um Magietheorie, sondern auch um Philosophie, Naturkunde, Geschichte und alle weiteren Themen, in denen ein gelehrter Magier unterrichtet werden sollte.

Über die bekannteste Sammlung dieser Art verfügt das **Pentagrammaton in Punin** mit rund 10.000 Schriften, während man sich zum Beispiel in Andergast mit weniger als 500 Büchern und Schriftstücken zufriedengibt – oder zufrieden geben muss.

IN UNIVERSITÄTEN

Das Universitätswesen ist in Aventurien noch nicht sehr weit verbreitet. Dort, wo es eine dieser staatlichen Schulen gibt, werden natürlich auch Bücher und Schriften gesammelt. In die meisten davon können Gelehrte (oder solche, die sich erfolgreich dafür ausgeben) gegen eine Gebühr Einsicht nehmen.

Über die zweitgrößte Schriftensammlung des Kontinents verfügt die **Universalschule von Al'Anfa** mit etwa 26.000 Werken. Von solchen Zahlen ist die **Universität von Methumis** noch weit entfernt, dennoch gilt sie als die zweitgrößte wissenschaftliche Bibliothek des Horasreichs nach der Gelehrsamten Stube.

STÄDTISCHE BÜCHEREIEN

Vor allem im Horasreich wollen manche Städte ihren Reichtum auch dadurch zeigen, dass sie ihren Bürgern eigene Schriftensammlungen zur Verfügung stellen. Dort werden neben wissenschaftlicher und erbaulicher Literatur auch häufig Romane und Erzählungen gesammelt, und auffällig ist der vergleichsweise hohe Anteil an gedruckten Werken –

während in allen anderen Bibliotheken Handschriften immer noch in der Überzahl sind. Zwar kann man meist recht problemlos in diesen Büchereien stöbern und die Werke sogar gegen eine Gebühr ausleihen, aber für Recherchearbeit sind die vorhandenen Bücher meist nicht informativ genug.

Die größte derartige Bibliothek findet sich interessanterweise nicht im Horasreich, sondern im Bornland, im **Festumer Hesindedorf**. Unter den etwa 6.000 Schriften sind hier auch viele Reiseberichte zu finden, die von Festumer Händlern verfasst oder zusammengetragen wurden. Und darin kann man sicherlich manchen wertvollen Hinweis finden, wenn man sich die Zeit nimmt, sie ausführlich zu studieren.

Mit den städtischen Bibliotheken nicht verwechseln sollte man die Stadtarchive: Jede Stadt und auch manche kleinere Siedlung hat eine Sammlung der Stadtchronik und vieler wichtiger Dokumente aus der eigenen Historie. Die sind zwar sehr trocken zu lesen, aber mit ausreichender Geduld kann man hier wertvolle Hinweise über die Geschichte der Stadt, ihrer Bewohner und ihrer Umgebung erfahren. Allerdings muss man die örtlichen Autoritäten davon überzeugen, dass es von Nutzen für die Stadt (oder sie persönlich) ist, wenn Fremde Zutritt zu diesen Archiven erhalten.

Im weiteren Sinne gehört auch die **Silem-Horas-Bibliothek** zu Selem zu den städtischen Einrichtungen. Vor über tausend Jahren wurde sie von Kaiser Silem-Horas gestiftet und enthielt das gesammelte Wissen der untergegangenen Stadt Elem. Doch mit dem Verfall Selems einher ging auch der Verfall dieser Bibliothek, in der uralte Schriftstücke in unterschiedlichsten Sprachen und Schriften verschimmeln und verfaulen, da das Geld für ihre Erhaltung nicht vorhanden ist. Hier gibt es ohne Zweifel noch zahllose Geheimnisse zu entdecken, und sicherlich steht in den Regalen auch manches Werk, das anderswo im Giftschränk verschwinden würde. Fünf Bibliothekare kämpfen verzweifelt gegen den Verfall, und die Besucher dieser Einrichtung sind sehr illuster. Selbst Borbarad soll hier unerkannt nach verschollenen Schriftstücken geforscht haben.

PRIVATSAMMLUNGEN

Wer seine Gelehrsamkeit in Kombination mit seinem Reichtum herausstellen will, der braucht selbstverständlich eine eigene Bibliothek. Das gilt für viele städtische Adlige ebenso wie für reiche Händler. Allerdings finden sich in diesen Schriftensammlungen nur selten Bücher, die sehr spektakulär sind, üblicherweise ist es eher Allgemeingut mit weiter Verbreitung. Privatgelehrte hingegen verfügen mitunter über ausgezeichnete Sammlungen von Schriften zu ihren Fachgebieten.

Auch viele ländliche Adlige haben in ihren Burgen oder Landsitzen einige Bücher, die die Geschichte ihres Lehens beschreiben und die teilweise sehr alt sind. Wenn sich jemand auf der Burg für Literatur interessiert, können es auch andere Schriften sein, und in manchen Burgen kann man so auch unerwartet auf jahrhundertealte Sammlungen von Schriftstücken stoßen. Aber die Regel ist das nicht.

Ein Sonderfall unter den Schriftensammlungen ist die **Bastan-Munter-Bibliothek** der Aves-Freunde in Vinsalt. Die Loge sammelt hier seit über zwei Jahrhunderten Reiseberichte aller



Art, vor allem natürlich die ihrer eigenen Mitglieder. Auch (angebliche) Schatzkarten gibt es hier in großer Zahl. Unter den Schriften befinden sich sicherlich manche Preziosen, aber auch viele Aufsätze, deren Wahrheitsgehalt wenigstens zweifelhaft ist. (Weitere Informationen dazu finden Sie in **Horas 129.**)

DIE VORGÄNGER

Wie oben erwähnt: Während die Schriftkundigen in der Bibliothek sitzen und über muffigen Wälzern brüten, müssen sich die anderen Helden keineswegs langweilen. Denn warum sollte man sich ganz auf alte Schriften verlassen, wenn es vielleicht Leute gibt, die selbst schon dort waren, wo man jetzt hinwill? Möglicherweise erfahren die Helden, dass sie nicht die Ersten sind, die eine Expedition in die besagte Region machen wollen, und finden sogar jemanden, der selbst schon dort gewesen ist: etwa einen alten Hesinde-Geweihten, den der Wissensdurst in die Fremde getrieben hat, einen Forscher, der die gleiche Idee hatte wie die Helden, aber auf halbem Wege gescheitert ist und umkehren musste, ein Gelehrter, der aus einem anderen Grund in die Region vorgedrungen ist. Wenn es solche Leute gibt, dann kann man in Gelehrtenkreisen von ihnen erfahren, denn niemand verheimlicht seine Entdeckungen (außer er musste etwas zurücklassen und fürchtet, dass ihm andere jetzt zuvorkommen könnten). Wer sich also bei anderen Forschern nach dieser Region erkundigt, wird früher oder später davon hören, ob es jemanden gibt, der schon einmal dort gewesen ist.

Die Erfahrungen eines solchen Zeugen sind natürlich von unschätzbarem Wert, können sie bei der bevorstehenden Reise doch vor vielen unangenehmen Überraschungen bewahren und andererseits auf interessante Orte aufmerksam machen, die man nicht mehr selbst entdecken muss. Doch wie entlockt man so jemandem seine Geheimnisse? Dies ist eine Aufgabe für charismatische Helden, die auf diesen Forscher zugehen und ihm sein Wissen entlocken. Vor allem, wenn dem früheren Forscher bisher kein Glauben geschenkt wurde, kann ein geschickter Held ihm die Hoffnung geben, rehabilitiert

zu werden, wenn seine Berichte von anderer Seite bestätigt werden. Dann wird er natürlich alles tun, um die Helden zu unterstützen und dafür zu sorgen, dass ihr Vorhaben gelingt. Andererseits sind viele Forscher auch voller Misstrauen – dass man ihnen nicht glaubt, dass man ihre Erkenntnisse stehlen und als eigenen Verdienst ausgeben will –, sodass schwer an sie heranzukommen ist. Möglicherweise müssen die Helden erst einmal zeigen, dass sie ehrenvoll handeln und es ernst meinen, bevor sie die Informationen erhalten, die ihnen weiterhelfen.



REGELN ZUM AUSHORCHEN FRÜHERER FORSCHER

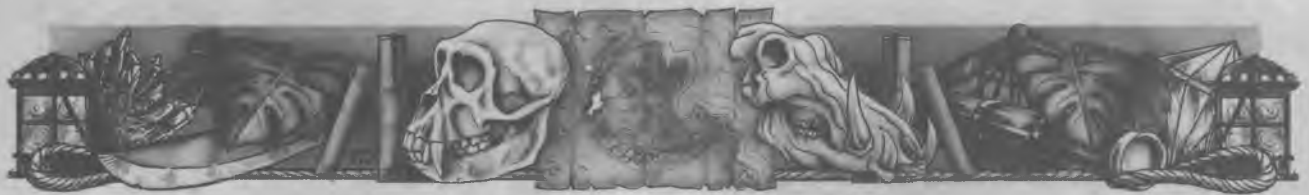
An sich ist es vermutlich spannender, wenn Sie die Verhandlungen mit dem früheren Forscher ausspielen, statt einfach mit einem Würfelwurf festzulegen, was die Helden herausfinden. Dazu sollten Sie als Spielleiter möglichst vorher festlegen, warum der Zeuge aufgebrochen ist, was er erlebt hat und woran er gescheitert bzw. warum er zurückgekehrt ist. Je genauer die Vorstellung ist, die Sie davon haben, desto überzeugender und unterhaltsamer können Sie auch das Gespräch gestalten. Vor allem kann es sehr spannend sein, wenn Sie sich überlegen, was für möglicherweise unwichtige Details dem Gesprächspartner wichtig sind (Rechtfertigungen für das eigene Versagen, Zorn über einen Verräter oder Versager in den eigenen Reihen ...), und die Unterhaltung immer wieder in diese Richtung lenken.

Wenn Sie sich jedoch nicht die Zeit für ein ausgespieltes Gespräch nehmen wollen, dann sollten Sie die Ergebnisse von einer oder mehrerer *Überreden*-Proben abhängig machen.

Als Modifikator für solche Proben sollten Sie unbedingt den Sozialstatus des Helden heranziehen (je höher gestellt er ist, desto eher ist jemand bereit, mit ihm zu sprechen, in der Hoffnung, dadurch selbst berühmter zu werden), aber auch, wie gut er sich in den Interessensgebieten des Gesprächspartners auskennt. Ein gelehrter Historiker unterhält sich viel lieber mit jemandem, der sich auch in Geschichte auskennt, als mit einem Pflanzenkundler oder Magietheoretiker zu parlieren. Wenn Sie wollen, können Sie dem Spieler auch noch eine *Menschenkenntnis*-Probe genehmigen, durch die er erkennen kann, wie er den Forscher am besten behandelt.

Probe

Das Gespräch wird durch eine *Überreden*-Probe dargestellt.



Modifikationen

- Pro 3 TaP im Fachgebiet des Gesprächspartners: -1
- Pro 2 TaP* in einer vorausgegangenen *Menschenkenntnis*-Probe: -1

Ergebnis

Misslungen: Der Held erfährt nichts Relevantes und wird auch kein zweites Mal empfangen.

Gelingen mit bis zu 7 TaP*: Die Informationen sind interessant und hilfreich (je mehr TaP*, desto detailreicher), aber es gibt keine echten Geheimnisse.

Gelingen mit mehr als 7 TaP*: Der Forscher schließt den Helden in sein Herz und vertraut ihm seltene Spezialinformationen an (über verborgene Unterschlupf-Möglichkeiten, geschickte Abkürzungen, nicht gehobene Schätze ...). Der Held kann jederzeit mit weiteren Fragen wiederkommen und ist immer willkommen.

VOП КΠΕΙΡΕ ЗУ КΠΕΙΡΕ: ΒΕΙΠΑΡΒΕΙΤ

Natürlich haben nicht nur die Gelehrte an einer Expedition teilgenommen: Zumeist gehörten auch Waldläufer, Kämpfer, Träger und dergleichen mehr dazu. Auch sie können vieles erzählen, was den Helden weiterhelfen kann. Wenn es zum Beispiel darum geht, die Spur einer verschollenen Expedition aufzunehmen, könnte es sein, dass ein Expeditionsmitglied wegen einer schweren Krankheit oder Verletzung zurückgelassen wurde und dann auf eigene Faust in die Zivilisation zurückkehren konnte. Niemand weiß genauer, in welche Richtung die anderen weitergereist sind und was es bis dahin möglicherweise schon für Probleme gab.

Daneben gibt es Leute, die sich ohne den hehren Anspruch einer Entdeckungsreise in einsame Gebiete vorwagen. Seien es Fischer, die vom Sturm auf fremde Inseln verschlagen wurden, bevor sie sich auf einem Floß nach Hause retten konnten, seien es Kriegsflüchtlinge, die auf ihrem Weg durchs Gebirge auf Täler und Orte gestoßen sind, die sonst niemand kennt – in den Kneipen und Armenhäusern findet man mit etwas Glück Zeugen, die sehr anschaulich erzählen, was dort draußen in der Wildnis lauert.

Und unter gewissen Umständen kann es sehr einfach sein, solche Leute zu finden und zum Erzählen zu bringen, denn sie lassen sich gerne auf ein Bier oder einen Wein oder auch eine warme Mahlzeit einladen, um über ihre Erlebnisse zu berichten. Dabei haben sie oft einen sehr pragmatischen Blick auf die Dinge, weniger geprägt von dem Bedürfnis, Ruhm in der Welt der Forscher und Entdecker zu ernten, sondern mehr auf die alltäglichen Probleme gerichtet.

ΕΙΠΕ ΑΠΓΕΛΕΓΕΠΗΕΙΤ ΦΥΡ ΣΤΡΕΥΠΕR

Um jemanden zu finden, der über brauchbare Informationen verfügen könnte, muss man zunächst einmal wissen, wo man suchen soll. In welchen Stadtvierteln leben die richtigen Leute, in welchen Kneipen treiben sie sich herum? Welche Wirtin hat vermutlich gute Kontakte und ist gegen ein Trinkgeld bereit, an die richtigen Orte weiterzuverweisen? Wissen die Schauerleute im Hafen, welche Seeleute schon in der Ferne gewesen sind? Oder sollte man den Bettler ansprechen, der in der Nähe der Hafenmeisterei sitzt und mitbekommt, wer dort ein und aus geht?

Doch das Wo reicht noch lange nicht. Man muss auch ein Gespür dafür haben, wie man mit den Einheimischen spricht, wie man ihr Vertrauen gewinnt. Je nach Mentalität

der Einheimischen kann man ihre Herzen mit ein paar Lokalrunden gewinnen, anderswo mag das als aufdringlich gelten. Am einen Ort gewinnt man Freunde fürs Leben, wenn man zotige Witze über die Sexualpraktiken der Thorwaler zum Besten gibt, anderswo erntet man dafür heftige Prügel oder Schlimmeres. Sollte man den Gesprächspartner durch das Hervorheben eigener Heldentaten herausfordern oder einfach nur still zuhören und hin und wieder dafür sorgen, dass sein Glas nicht leer wird?

Die Einschätzung des richtigen Verhaltens ist eine typische Streunerfertigkeit, denn Herumtreiber sind oft genug darauf angewiesen, die richtigen Ansprechpartner für Dinge zu finden, wegen denen man nicht unbedingt die Stadtwache fragt. Dementsprechend haben sie häufig ein Gefühl dafür, wen sie wie am besten aushorchen.

Die Informationen, die sie dabei erhalten, sind wesentlich weniger wissenschaftlich als die Erläuterungen eines Gelehrten. Aber sie enthalten Hinweise auf das tägliche Überleben: gefährliche Tiere oder Pflanzen, Probleme mit unüberwindlichen Felsspalten oder Sümpfen, Krankheiten und dergleichen. Während ein Forscher zum Beispiel die geheimnisvolle Architektur von Ruinen inmitten des Dschungels beschreiben würde, erzählt der Söldner von den giftigen Spinnen, die dort herumkrabbelten, und den Blutegeln, die die Gewässer verseuchen.

ΙΝΦΟRΜΑΤΙΟΝSHÄNDLER- VΕΤΡΑVΕΠSWÜRDIG ODER NΙCHT

In manchen Städten gibt es auch Leute, die durch Weitergabe von Informationen ihren Lebensunterhalt verdienen. Manche Phex-Geweihte zum Beispiel sind bekannt dafür, aber ihr Preis ist häufig gesalzen. Aber es gibt auch andere, zum Beispiel alternde Söldner, die jederzeit die Augen und Ohren offenhalten und bereit sind, ihre Erkenntnisse für blinkende Münze mitzuteilen. Solche Leute sind oft in den einschlägigen Kreisen bekannt, sodass man an sie weiterverwiesen wird, wenn man die richtigen Quellen anzapft. Die Preise, die sie verlangen, hängen von dem Eindruck ab, den der Fragende macht (je reicher oder höhergestellt, desto teurer), aber auch von der Art der Informationen. Illegales ist natürlich viel teurer als Alltagsgeschwätz, und gehütete Geheimnisse wertvoller als Gerüchte.

Allerdings gibt es natürlich auch unter den Informationshändlern Betrüger, die alles erzählen, von dem sie glauben, dass es den Fragesteller dazu bringen könnte, seine Geldbörse noch ein wenig weiter zu öffnen. Durch jahrelange Praxis haben solche Leute eine Mischung aus umfassender Halb-



bildung, einem offenen Ohr für Gerüchte und vor allem einer sehr guten Menschenkenntnis erworben. Sie sind in der Lage, die wildesten Geschichten überzeugend zu improvisieren und vorzutragen, ohne sich in allzu auffällige Widersprüche zu verwickeln. Nur wer mit genauso vielen Wassern gewaschen ist wie sie selbst, kann sie durchschauen. Und da

sie entsprechende Leute in ihrer Umgebung auch an ihren Einnahmen beteiligen, werden Einheimische sie niemals verraten, sondern sogar noch empfehlen. Das kann natürlich üble Folgen haben, wenn sich die Helden auf entsprechende Informationen verlassen und dann von völlig falschen Voraussetzungen ausgehen.

INFORMATIONEN VON EINFACHEN LEUTEN

DIE SUCHE NACH DEN RICHTIGEN LEUTEN

Probe

Wo man am besten nach Informationen sucht, findet man am besten durch eine *Gassenwissen*-Probe heraus.

Ergebnis

Mit mehr als 7 fehlenden TaP misslungen: Der Held wendet sich an die falschen Leute und macht sich unbeliebt. Es kommt zu einer heftigen Prügelei, möglicherweise wird er auch in einer finsternen Gasse von Dieben umzingelt und um seine Barschaft erleichtert.

Normal misslungen: Der Held findet keinen passenden Ort. Entweder scheitert sein Vorhaben damit, oder es dauert einfach wesentlich länger und kostet mehr Bestechungsgeld, um an die richtigen Leute zu kommen.

Gelungen mit bis zu 7 TaP*: Je höher die TaP*, desto schneller und zielgerichteter findet er die richtigen Ansprechpartner.

Gelungen mit mehr als 7 TaP*: Je 2 TaP* über 7 erleichtern die folgenden *Überreden*- und *Menschenkenntnis*-Proben bei den Gesprächen um 1.

DAS GESPRÄCH

Die Unterhaltung mit den Informanten ist umso erfolgreicher, je besser es dem Helden gelingt, das Gespräch in die richtige Richtung zu lenken und dabei gleichzeitig den Informanten bei Laune zu halten. Auch diese Unterhaltung ist vermutlich am spannendsten, wenn Sie sie ausspielen. Sie können es aber von Würfelwürfen abhängig machen, wie kooperativ der Gesprächspartner ist. Dazu sind zwei Proben angebracht, deren Ergebnisse sich gegenseitig beeinflussen.

Proben

Zuerst *Menschenkenntnis*, dann *Überreden*.

Modifikationen der *Menschenkenntnis*-Probe

- Für je 2 TaP* über 7 aus der vorangegangenen *Gassenwissen*-Probe: -1

Modifikationen der *Überreden*-Probe

- Die *Menschenkenntnis*-Probe ist misslungen: +5
- Für jeweils 2 TaP* aus der *Menschenkenntnis*-Probe: -1
- Für je 2 TaP* über 7 aus der vorangegangenen *Gassenwissen*-Probe: -1

Ergebnis

Mit mehr als 7 fehlenden TaP misslungen: Der Held bekommt Ärger mit seinem Gesprächspartner und dessen Freunden. Selbst wenn es nicht zu einer Kneipenschlägerei kommt, wird er hier keine Informationen mehr bekommen.

Normal misslungen: Die Informationen sind ohne weiteren Wert.

Gelungen: Je höher die TaP*, desto detailreicher und genauer die Informationen, die der Held erhält.





KLETTERSEIL, BINDFADEN UND HEILTRANK – DIE AUSRÜSTUNG KANN ENTSCHEIDEND SEIN

»Wenn ich diesen phexverschlagenen Hurensohn erwische! Besonders günstig sei diese Zunderdose, hat er gesagt. Und ja, das war sie auch! So günstig, dass sie nicht einmal dicht hält! Jetzt ist unser ganzer Zunder vom Regen feucht geworden, und wir bekommen kein Feuer mehr an. Seit drei Tagen keine warme Mahlzeit mehr, kein Lagerfeuer, an dem man seine feuchten Sachen trocknen könnte. Ich schwöre bei Hesinde, dass ich nie wieder das billigste Angebot wählen werde! Hätte ich doch nur auf mein Gefühl gehört, dass man diesem schiefsahnigen Krämer nicht trauen kann. Jetzt bekomme ich jeden Tag dreimal erzählt, dass all das nur meine Schuld ist.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Der Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg kann sehr wohl in der Ausrüstung liegen, mit der die Helden aufbrechen. Es gilt also, sich vorher entsprechend auszustatten, aber auch damit zu rechnen, dass Gegenstände verloren gehen oder zerbrechen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Hinweise, welche Ausrüstung für welche Expeditionen empfehlenswert sind, aber auch Regeln zu Abnutzung und Verbrauch.

DETAILLIERT, OBERFLÄCHLICH ODER ABSTRAKT

Es kann spannend sein, ganz genau festzulegen, wer welche Gegenstände mit sich trägt – aber es kann auch zu einer bürokratischen Aufgabe werden, bei der der Spielspaß auf der Strecke bleibt. Je nach Gelegenheit und Spielstil gibt es daher verschiedene Möglichkeiten, mit dem Thema Ausrüstung umzugehen. Wenn Sie es detailliert haben möchten, muss jeder Spieler Buch darüber führen, welche Gegenstände er hat und wie er sie transportiert (im Rucksack, am Gürtel, in der Hand ...). Bei Verbrauchsmaterialien wie zum Beispiel Zunder muss man dabei auch nachhalten, wie viele Einheiten jeweils verbraucht werden. Um den Einkauf dieser Gegenstände etwas zu vereinfachen, finden Sie auf Seite 77 verschiedene Ausrüstungspakete, in denen je nach Reisegebiet und Geldbeutel Vorschläge gemacht sind, was man mitnehmen sollte, was das üblicherweise kostet und wie schwer es ist.

Sie können es aber auch sehr abstrakt halten. In diesem Fall verzeichnet jeder Spieler nur die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Rüstung und magische Gegenstände. Für den Rest erhält er einen abstrakten Wert ‚Ausrüstungsqualität‘, der zwischen 0 und 7 liegt (siehe Kasten). Der Mittelweg ist natürlich auch möglich: Alles, was wichtig oder besonders ist, wird aufgeschrieben, bei dem Rest wird jeweils kurzfristig entschieden, ob ein Held es besitzt oder nicht. Auch hierfür können Sie die vorge schlagenen Ausrüstungspakete zurückgreifen, aber wenn beispielsweise irgendwann Nadel und Faden oder ein Stück Kreide gebraucht wird, legt der Meister gemeinsam mit den Spielern fest, ob jemand so etwas dabei hat oder nicht. Hier kann der Meister auch eine Wahrscheinlichkeit festlegen (beispielsweise 50%) und den Spieler würfeln lassen (in dem genannten Fall ist der benötigte Gegenstand bei 1 bis 10 auf 1W20 vorhanden).

ABNUTZUNG, VERSCHLEIß, VERBRAUCH

Auf längeren Reisen geht Ausrüstung verloren, sie wird beschädigt, nutzt sich ab oder wird schlicht verbraucht. Dieser Prozess ist langsam, deswegen sollten Sie ihn nur beachten, wenn die Reise mehr als eine Woche dauert oder die Ausrüstung besonderen Beanspruchungen ausgesetzt ist. Andererseits kann es ein sehr spannendes Element im Überlebenskampf werden, wenn die Helden anfangen müssen, ihre Ausrüstung sehr pfleglich zu behandeln, und jedes gerissene Seil zu einem echten Problem wird.

VERBRAUCH

Zunächst einmal gibt es natürlich Verbrauchsmaterialien, die nach Benutzung nicht mehr vorhanden sind. Hierzu gehören Pfeile, Kräuter und Gewürze, Verbandsmaterialien, Zunder, Lampenöl und dergleichen. Hierüber sollten Ihre Spieler am besten selbst Buch halten. Legen Sie beim Einkauf fest, für wie viele Anwendungen die vorhandene Ausrüstung reicht, und die Spieler streichen pro Benutzung eine Portion ab. (Anmerkungen zu Proviant finden Sie auf Seite 72.)



AUSRÜSTUNG

Immer wenn sich die Frage stellt, ob ein bestimmter Gegenstand vorhanden ist, können Sie den Ausrüstungswert zu Rate ziehen – je höher er ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass

sich auch ungewöhnliche Dinge finden lassen. Gleichzeitig ist der Wert auch ein Anzeiger der Güte der einzelnen Ausrüstungsteile: Bei mangelhafter Ausrüstung kommt es häufiger vor, dass etwas kaputt geht oder seinen Dienst versagt.

Der Ausrüstungswert

Ausrüstung	Bezeichnung	Probenmodifikation*
1	(fast) keine Ausrüstung vorhanden	+7
2	nur das Nötigste	+4
3	billig und mangelhaft	+2
4	durchschnittliche Ausrüstung	+0
5	auch einige Besonderheiten	-2
6	hervorragend	-4
7	nur das Teuerste und Beste	-7

* Die Modifikation ist ein allgemeiner Richtwert für Proben, die mit Hilfe der Ausrüstung abgelegt werden. Eine Tierfalle mit fast keinen Hilfsmitteln aufzustellen, erschwert die *Fallenstellen*-Probe um 7 Punkte, wenn man allerdings besonders leichtläufige Schlingen in einer Größe hat, die an die örtliche Tierwelt angepasst ist, kann diese Probe stattdessen um 7 Punkte erleichtert werden. Ähnliches gilt für den Bau eines Floßes, das Ersteigen einer Felswand, die Reparatur beschädigter Ausrüstung etc. Die genaue Modifikation legt der Spielleiter fest – und er entscheidet auch, ob eine Probe trotz schlechter Ausrüstung überhaupt möglich ist.

Wenn Sie festlegen wollen, ob ein bestimmter Gegenstand vorhanden ist, können Sie auf folgende Tabelle zurückgreifen. Legen Sie dafür zunächst fest, ob der betreffende Gegenstand zur Grundausrüstung gehört, üblich oder sogar exotisch ist. Wür-

feln Sie dann mit dem zwanzigseitigen Würfel gegen den angegebenen Wert. Natürlich können Sie auch ohne Würfelwurf entscheiden – und vor allem haben die Spieler kein Anrecht auf eine Probe, wenn der Spielleiter es nicht will.

Das Vorhandensein von Ausrüstung

Ausrüstungswert	Grundausrüstung	Übliche Ausrüstung	Exotisches	Unwahrscheinliches
1	4	1	—	—
2	8	4	—	—
3	11	9	1	—
4	14	12	3	1
5	16	14	6	1
6	18	17	10	2
7	20	20	15	3

Beispiele:

Grundausrüstung für eine Reise in ein Gebirge: Rucksack, gutes Schuhwerk und dicke Socken, warme und regenbeständige Kleidung, Feuerstein und Zunder, Wasserschlauch, Schlafdecke

Übliche Ausrüstung im Gebirge: Seile, Jagdwaffen, Beil für Feuerholz, Zeltplane, Hammer für Zeltheringe, Salz und

Gewürze, Notproviant, Medizin gegen Schürfwunden und Blasen, Ersatzsocken, Schnitzmesser, Topf, Bratspieß

Exotisches: Kletterhaken, Fernglas, Heiltrank, Medizin gegen allerlei Wehwehchen, Seidenseil, Ersatzriemen für den Rucksack

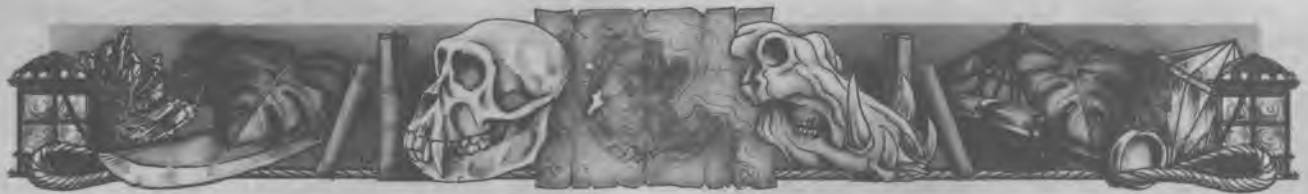
Unwahrscheinliches: NIHILOGRAVO-Ring (begrenzte Ladungen), Zaubertrank

VERBRAUCH BEI FERNWAFFEN

Ein Sonderfall unter den Verbrauchsmaterialien sind Pfeile und Bolzen, Wurfgeschosse und ähnliches. Nach einem Kampf kann ein Schütze versuchen, seine Geschosse wieder einzusammeln – zumindest wenn er die Zeit dazu hat.

Pfeile und Bolzen (auch Blasrohrpfeile und Speerschleuderspeere): Jedes zwanzigste dieser Geschosse gilt nach einem Kampf als verloren – entweder ist es nicht mehr aufzufinden, weil es sich zu tief in die Erde gebohrt hat, oder es ist zum

Beispiel auf einen Stein getroffen und zerbrochen. (Wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen, kann der Spieler pro Pfeil 1W20 würfeln – bei einer 20 ist das Geschoss verloren.) Wenn Sie eine Jagd detailliert ausspielen, gilt auch hier eine Verlustquote von jedem zwanzigsten Geschoss. Spielen Sie mit Metatalenten (siehe Seite 106), dann gehen für jede zweite Probe in Pirsch- oder Ansitzjagd (35 auf 2W20) und für jede Probe in Hetzjagd ein Geschoss verloren (20 auf 1W20).



Geworfene Speere haben eine größere Dauerhaftigkeit, da sie stabiler und leichter wiederzufinden sind. Nach einem Kampf ist ein solcher Speer verloren, wenn 2W20 eine Summe von mindestens 38 ergeben. Bei Pirsch- und Ansitzjagd reicht pro Probe eine 37, bei der Hetzjagd eine 36.

Wurfmesser, -äxte, -dolche und dergleichen sind noch haltbarer, sie gehen erst bei 40 im Kampf, bei 39 bei der Pirsch- und Ansitzjagd und bei 38 bei der Hetzjagd verloren.

Schleudersteine und Balestrakugeln gelten grundsätzlich als verloren (bei der Jagd werden je 1W6+1 pro Probe verbraucht), allerdings können Schleudersteine auch recht leicht ersetzt werden.

EIGENBAU

Sollte sich die Notwendigkeit ergeben, Pfeile, Bolzen, Speere oder sogar einen Bogen selbst zu bauen, ohne eine Werkstatt dafür zur Verfügung haben, ist das natürlich möglich – aber unheimlich schwerer als unter normalen Bedingungen. Die üblichen Regeln zur Herstellung von Schusswaffen und Geschossen finden Sie in **WdS 183**. Um Ihnen eine Übersicht über den Vorgang des Pfeilemachens zu geben, haben wir es im Folgenden einmal aufgezählt. Wir raten allerdings aus praktischen Gründen davon ab, die gesamte Abfolge für jeden einzelnen Pfeil durchzuarbeiten. Daher finden Sie im Anschluss noch eine Kurzversion.

Benötigte Komponenten

- ein äußerst gerader, stabiler, geschälter Stab von etwa 4 Spann Länge als Pfeilschaft (Um einen geeigneten Ast zu finden, können Sie die Regeln fürs Sammeln von Kräutern ab Seite 106 benutzen. Statt einer Ration Nahrungsmittel findet der Held einen geeigneten Ast. Der muss dann geschält und vorbereitet werden, was 5 TaP* in *Holzbearbeitung* oder *Bogenbau* benötigt.)
- geeignete Federn (Am besten Schwungfeder von Gans oder Raubvogel, 3 TaP* in *Bogenbau*.)
- Birkenpech als Klebematerial für Befiederung und Spitze (Ausgekochter Birkenbast, die Herstellung benötigt 5 TaP* in *Kochen* oder *Alchimie*.)
- eine Spitze (Metallspitzen können unterwegs nicht hergestellt werden, aber Spitzen von zerbrochenen Pfeilen können wiederverwendet werden. Mit 1 TaP* in *Holzbearbeitung* kann der Schaft einfach angespitzt werden, was die TP um 3 Punkte senkt. Alternativ kann man auch eine Feuersteinspitze herstellen, was natürlich nur in Gegenden möglich ist, in denen man Feuerstein findet. Mit 5 TaP* in *Feuersteinbearbeitung* sinken die TP nur um 2, ab 10 TaP* sogar nur um 1.)
- Garn, um die Spitze und die Befiederung zu stabilisieren (Notfalls Pflanzenfasern, die mit 5 TaP* in *Pflanzenkunde* oder *Wildnisleben* hergestellt werden können.)

VERSCHLEIß

Satinav hat wahre Freude an Reisen durch schwieriges Gelände, denn dabei kann er seine Hörner besonders intensiv an allem wetzen, was beansprucht wird: Lederne Schuhsohlen leiden unter steinigem oder sandigem Boden, Seile werden aufgescheuert, wenn man sie über Felskanten zieht, lederne Riemen an Rucksack und Zaumzeug werden durch starke Beanspruchung und bei mangelnder Pflege spröde und brüchig. Jegliches Leder muss regelmäßig gefettet werden, um

Jede der bisher genannten Proben dauert eine Viertelstunde, eine misslungene Probe verdirbt das Material.

Probe

Die eigentliche Pfeilherstellung ist eine *Bogenbau*-Probe, die eine Stunde dauert. (Verwendet man stattdessen *Holzbearbeitung*, ist die Probe um 4 Punkte erschwert.)

Ergebnis

Misslungen: Der Pfeil ist unbrauchbar. Die Komponenten sind zur Hälfte verdorben.

1 TaP*: Der Pfeil fliegt nicht besonders gut, alle Entfernungsklassen sind auf die Hälfte reduziert, Schaden –2.

4 TaP*: Passabel. Entfernungsklassen um ein Viertel reduziert, Schaden –1.

7 TaP*: guter Pfeil. Er entspricht einem normalen Pfeil für diese Waffe.

12 TaP*: guter Pfeil und sparsam mit dem Material gewesen. Es wurden nur zwei Drittel der normalen Komponenten gebraucht, sodass die Proben zur Vorbereitung für den nächsten Pfeil alle um 3 Punkte erleichtert sind.

Kurzversion

Die Herstellung eines passablen Pfeils kostet eine gewisse Zahl an TaP* in *Bogenbau*, die davon abhängt, welches Grundmaterial vorhanden ist. Weicht man auf das Talent *Holzbearbeitung* aus, steigen TaP* und Zeit um jeweils ein Drittel. Für die benötigte Zeit ist eine Grundzeit pro nötigem Arbeitsschritt angegeben. Jede abgelegte *Bogenbau*-Probe kostet eine weitere Viertelstunde. (Anmerkung: Die Zeit ist pro Pfeil berechnet. Die Herstellung von Birkenpech beispielsweise dauert lange, aber es kommt dabei genug Material für mehrere Pfeile heraus.)

Pfeilschaft herstellen: 5 TaP*, 1 Stunde inklusive Suche

Klebmaterial herstellen: 1 TaP*, 5 Minuten

Vorhandene Spitze anbringen: 1 TaP*, 10 Minuten

Pfeilschaft anspitzen statt einer Spitze: 1 TaP*, 10 Minuten (TP –3)

Feuersteinspitze herstellen und anbringen: 5 TaP*, halbe Stunde (Voraussetzung TaW *Feuersteinbearbeitung* 5, TP –2; ab TaW *Feuersteinbearbeitung* 10 nur TP –1)

Federn vorbereiten: 5 TaP*, 10 Minuten

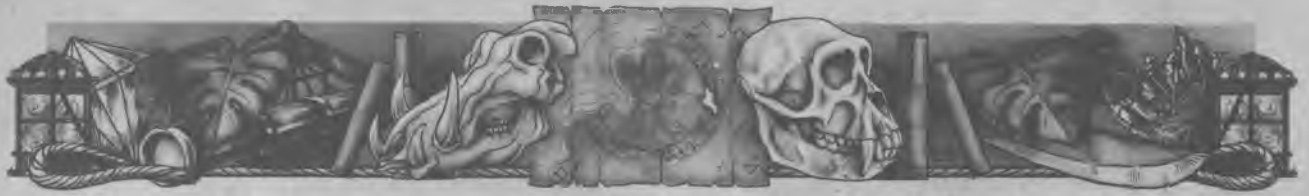
Garn für die Befiederung herstellen: 3 TaP*, 10 Minuten

Federn anbringen: 1 TaP*, 20 Minuten

Um einen Pfeil mit allen Komponenten einschließlich Feuersteinspitze herzustellen, sind also 20 TaP* nötig und 135 Minuten plus 15 Minuten pro Probe. Jede misslungene *Bogenbau*-Probe wirft den Prozess dabei um 1W6 TaP* zurück.

nicht auszutrocknen – und noch häufiger, wenn es wasserabweisend bleiben soll, wie zum Beispiel bei Schuhen oder Rucksäcken der Fall.

Es wäre jedoch sicherlich nicht sinnvoll, jedem Gegenstand aus dem Besitz der Helden einen Verschleißwert zu geben, der dann ständig nachgehalten werden muss. Stattdessen sollten Sie hier als Spielleiter allgemein darauf achten, ob sich die Helden Zeit nehmen, ihre Ausrüstung zu pflegen.



DIE ALLTÄGLICHE PFLEGE DER AUSTRÜSTUNG

Pro Tag sollte jeder Held eine Viertelstunde mit Ausrüstungspflege verbringen (natürlich kann auch ein Held die Ausrüstung eines anderen pflegen, während dieser beispielsweise mit Kochen oder Jagen beschäftigt ist). Dazu gehört das Schleifen und Einölen von Metallwaffen ebenso wie das Feten von Ledergegenständen und das Flickern von Löchern in der Kleidung. Geschieht das nicht, werden sich nach gewisser Zeit Abnutzungserscheinungen bemerkbar machen – wann und in welcher Form, bleibt der Entscheidung des Meisters überlassen. Aber ein Lederriemen, der im entscheidenden Moment reißt, kann ungeahnte Folgen haben.

Wollen Sie die handwerklichen Talente der Helden ein wenig hervorheben, dann können Sie den Erfolg der Pflegearbeit auch von den Talentwerten abhängig machen: Um Leder in Ordnung zu halten, sind *Lederarbeiten* nötig, bei Stoff geht es ums *Schneidern*, Metall wird mit dem *Grobschmied*-Talent gepflegt und Holzgegenstände mit *Holzbearbeitung* in Ordnung gehalten. (Waffenpflege

können Sie als Ausnahme betrachten, da es zum Erlernen von Waffenfähigkeiten üblicherweise auch gehört, diese Waffen in Ordnung zu halten – hier darf der Spieler also seinen TaW in dem zugehörigen Waffentalent benutzen.)

Um einfache Gegenstände halbwegs in Ordnung zu halten, ist ein TaW von 3 ausreichend, bei empfindlicheren oder komplizierteren Gegenständen sollten es schon 5 bis 7 sein. Sind die Bedingungen besonders anspruchsvoll (zum Beispiel durch die feuchte Hitze in einem Dschungel, die Leder und Metall angreift), steigt der nötige Talentwert um weitere 1 bis 3 Punkte. Und natürlich muss für die Reparaturarbeiten auch das nötige Werkzeug vorhanden sein: Nadel und Faden für Stoff, Ahle und stabiles Garn für Leder (und unbedingt Fett oder Talg, um es geschmeidig zu halten), ein öliger Lappen für das meiste Metall.

Fehlt dieses Material, reduziert das den TaW um 3 Punkte. *Meister der Improvisation* hingegen benötigen jeweils einen um 3 Punkte niedrigeren Talentwert als andere.

BESCHÄDIGUNG

Durch unglückliche Zufälle kann es auch jederzeit geschehen, dass Ausrüstung beschädigt wird. Fällt der Held samt Gepäck ins Wasser, so leidet alles, was feuchtigkeitsempfindlich ist – vor allem natürlich Schriftstücke, die nicht wassergeschützt verpackt sind, aber auch Gewürze und getrocknete Kräuter. Selbst Proviant wie Dauerbrot oder Trockenobst leidet sehr unter Feuchtigkeit. Heftiger Regen kann die gleichen Auswirkungen haben, wenn sich der Held ihm lange genug aussetzt.

Bei einem Sturz auf harten Untergrund droht Gefahr für alle zerbrechlichen Gegenstände, vor allem gläserne Phiolen mit Heiltränken und Tongefäße mit Lampenöl, aber auch Laternen. Das



kann nach einem einfachen Stolpern schon geschehen, besonders aber bei einem Sturz in eine Felsspalte oder von einem Baum.

Und schließlich vergessen Spieler sehr gerne, dass ihre Kleidung unter jedem Kampf leidet. Zwar ist eine Wunde vergleichsweise schnell verheilt (besonders, wenn Heilzauberei im Spiel ist), nur leider hilft kein BALSAM gegen den Schnitt im Hemd, den das Schwert oder der Dolch auch hinterlassen hat. Hinzu kommen die Blutspuren, die bei einer Verwundung entstehen – und Blut lässt sich nur schwierig aus Kleidung herauswaschen, zieht aber Fliegen und andere Insekten an, solange es einigermaßen frisch ist.

BESCHÄDIGUNGEN UND IHRE BESEITIGUNG

Wenn es zu einem besonderen Vorfall kommt, kann der Spielleiter entscheiden, ob besonders empfindliche Gegenstände betroffen sind oder nicht. Dazu lässt er den Spieler für alle betroffenen Gegenstände würfeln, also etwa Glasphiolen oder Tongeschirr: Je nach Empfindlichkeit des Gegenstands und Schwere des Vorfalls nennt er eine Zahl, die der Spieler mit dem W20 nicht übertreffen darf. Trifft er genau die Zahl, hat der Gegenstand Risse oder Wasserflecken, ist aber noch nicht ganz verdorben. Wenn dabei die Gefahr einer größeren 'Würfelorgie' entsteht, weil der

Held zum Beispiel eine ganze Sammlung an Zaubertränken mit sich führt, kann auch ein einzelner Wurf über die Anzahl der zerbrochenen Gegenstände entscheiden.

Im Kampf hinterlässt jede (regeltechnische) Wunde durch eine scharfe Waffe (zum Beispiel ein Schwert oder einen Säbel) Schaden an der Kleidung, der durch eine *Schneidern*-Probe beseitigt werden muss. Andernfalls sieht die Kleidung nicht nur schäbig aus, sondern die Löcher und Risse weiten sich in Zukunft immer weiter aus, bis das Kleidungsstück ganz auseinanderfällt.



Die Ingerimm-Liturgie ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN erleichtert jede Reparatur um LkP* Punkte – zumindest wenn der Gegenstand überhaupt noch reparabel ist. Vor allem Magier und Scharlatane kennen auch den Zauber ACCURATUM, mit dem beschädigte Kleidung bis zur nächsten Wintersonnenwende wieder in Ordnung gebracht werden kann.

SCHWANKUNGEN DER AUSRÜSTUNGSQUALITÄT

Im Großen und Ganzen unterliegt der Ausrüstungswert im Lauf der Zeit keinen allzu großen Schwankungen – wenn nicht gerade das Gepäck bei einer Katastrophe verloren geht oder die Expedition auf ein Dorf oder Ähnliches stößt, in dem sie wichtige Dinge erwerben kann. Eine längere und entbehrungsreiche Reise hat zur Folge, dass die Ausrüstungsstufe sinken kann, weil Verbrauchsmaterialien (Nägel, Ersatzteile, Schmiermittel ...) aufgebraucht werden und Werkzeug kaputt geht. Allerdings kann Material auch repariert oder ersetzt werden, wenn Helden über passende Talente verfügen: *Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten*, *Schneidern* und *Grobschmied* sind auf Dauer unverzichtbar (wobei *Grobschmied* hier für Metallreparaturen steht, auch wenn keine Schmiede vorhanden ist), aber auch *Feuersteinbearbeitung* und *Gerber/Kürschner* können im Notfall hilfreich sein.

DER EINKAUF

In Aventurien gibt es keine Kaufhäuser, in denen man jeglichen Bedarf decken kann. Wenn man etwas braucht, was man nicht selbst anfertigen kann, wendet man sich üblicherweise an einen Handwerker. Ist der gewünschte Artikel so exotisch, dass niemand vor Ort ihn herstellen kann, dann sucht man einen Händler auf, der solche Dinge aus fernen Regionen herbeischafft – und für seine Mühen und sein Risiko natürlich bezahlt werden will. Wenn die Helden vorhaben, sich für eine Expedition auszurüsten, dann müssen sie also viel Zeit dafür aufwenden, um die richtigen Leute zu finden, bei denen sie die unterschiedlichen Waren erhalten: Waffen beim Waffenschmied, Proviant auf dem Bauernmarkt, Seil beim Seiler, Kleidung beim Schneider, Laternen beim Laternenmacher, Verbandszeug beim Medicus, Tränke und Salben beim Alchimisten, einen Rucksack beim Lederer, Wanderstiefel beim Schuster, Zeltplanen beim Weber und so weiter. Nur Dinge, die vor Ort nicht hergestellt werden, kann man bei einem Krämer erwerben.

Allerdings haben die wenigsten Handwerker große Vorräte, üblicherweise fertigen sie nach Auftrag. Nur in besonders großen Städten wie Gareth oder Al'Anfa und natürlich in vielen horasischen Metropolen kommt es vor, dass ein reicher Schneider eine gewisse Auswahl an fertigen Gewändern in seiner Werkstatt hängen hat. Auch der Handel mit gebrauchter Kleidung und dergleichen ist nicht nennenswert. Das meiste wird benutzt und notfalls repariert, solange es irgend geht. Wer es sich leisten kann, Kleidung abzugeben, weil sie nicht mehr vorzeigbar oder modisch ist, gibt sie an seine Bediensteten weiter. In manchen Kriegsgebieten floriert zwar der Handel mit gebrauchter Kleidung, aber ob die Helden so viel Freude an einem Wams haben, das in Herzhöhe ein klaffendes Loch

Als Faustregel können Sie folgende Regel verwenden: Pro Woche in der Wildnis sinkt der Ausrüstungswert durch Verbrauch, Verschleiß und Beschädigung um 1 – außer es befinden sich handwerklich geschickte Helden in der Gruppe, die sich regelmäßig mit Reparaturarbeiten und Ausbesserungen beschäftigen. Dazu müssen in drei der vier Talente *Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten*, *Grobschmied* und *Schneidern* jeweils 7 TaP* erreicht werden, und jede Probe dauert eine halbe Stunde. Für *Meister der Improvisation* sind alle Proben hierfür um 3 Punkte erleichtert.

Liegt der Ausrüstungswert bei 1 oder 2, können die Helden sogar versuchen, ihn anzuheben, indem sie selbst Ausrüstung herstellen. Sie können Werkzeug schnitzen, Leder von Beutetieren gerben und zu improvisierten Taschen oder Gürteln verarbeiten, Seile aus Pflanzenfasern drehen und so weiter.

Um den Ausrüstungswert der Gruppe um einen Punkt anzuheben, sind je 20 TaP* in drei beliebigen Talenten aus der Liste *Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten*, *Schneidern*, *Grobschmied*, *Feuersteinbearbeitung* und *Gerber/Kürschner* nötig. Jede Probe dauert hierbei eine Stunde. Für *Meister der Improvisation* ist jede dieser Proben um 5 Punkte erleichtert, weitere Modifikationen legt der Meister je nach Umständen und Umgebung fest. Ist die Gruppe überdurchschnittlich groß (mehr als 6 Personen), steigt die Summe der erforderlichen TaP* pro weiterer Person um 3 Punkte.

hat, sei einmal dahingestellt. Daher dauert es, neue Kleidung oder Ausrüstung zu erhalten – in der Regel etwa eine Woche. Ausnahme hiervon sind Dinge, die nicht maßgefertigt werden und in großer Zahl verkauft werden – etwa Wasserschläuche, Wolldecken und Zeltplanen. Auch Proviant ist in der Regel gar kein Problem, haltbaren Proviant findet man jedoch nur dort, wo er häufig gebraucht wird – etwa in Orten, von denen aus regelmäßig Reisen in die Wildnis begonnen werden.

Natürlich hängen das Warenangebot und die Möglichkeiten der Handwerker vor allem davon ab, wo die Helden auf die Suche gehen. In einem kleinen Dorf werden sie nur das finden, was dort üblicherweise gebraucht wird. Wenn es dort überhaupt einen Schmied gibt, wird er sicherlich Pflugscharen und Hufeisen anfertigen können, vermutlich auch passable Messer. Mit der Herstellung oder Reparatur eines Schwerts kennt er sich nur aus, wenn die Dorfbewohner üblicherweise auch Schwerter benötigen und tragen dürfen – oder wenn er der Lieferant für den örtlichen Adligen ist.

DIE SUCHE NACH DEM RICHTIGEN HÄNDLER

In Städten gibt es zumeist mehrere Handwerker und Händler, bei denen man die gesuchten Waren erstehen kann. Einen Schneider zu finden, ist meist kein Problem, denn jeder in der Stadt weiß, wo die Schneidergasse ist – und in den meisten Siedlungen wohnt die Konkurrenz auch Tür an Tür, sodass man nicht durch die ganze Stadt laufen muss, um unterschiedliche Angebote einzuholen. Dennoch ist es nicht immer ganz einfach, Qualität und Preise miteinander zu vergleichen. Rosstäuscher gibt es nicht nur auf dem Pferdemarkt, auch manch ein Handwerker blendet den Unkundigen durch



scheinbare Kunstfertigkeit, verwendet aber billiges Material oder arbeitet nicht mit der eigentlich nötigen Gründlichkeit, was aber auf den ersten und zweiten Blick nicht zu erkennen ist. Wie also findet man den Richtigen und handelt mit ihm möglichst auch noch einen günstigen Preis aus?

Zunächst einmal ist es geschickt, sich an Einheimische zu wenden und nach Tipps zu fragen. Da die Ortsan-

sässigen aber üblicherweise gegen ‚Fremde‘ zusammenhalten, kann man sich auf entsprechende Hinweise nicht verlassen. Es gehören auch Menschenkenntnis und ein Gefühl für die Eigenheiten einer Stadt dazu, um die Vertrauenswürdigkeit von Händlern einzuschätzen, und schließlich Sachkenntnis, um die Qualität der Ware zu beurteilen.

DEN BESTEN HÄNDLER ODER HANDWERKER FINDEN

Wenn Sie es einfach und dreckig haben wollen, dann lassen Sie die Helden einfach die gewünschte Ware zum üblichen Listenpreis erwerben. Die folgende Prozedur geht genauer auf die Fertigkeiten der Helden ein, also ihre Talentwerte in *Gassenwissen*, *Überreden* und so weiter. Entscheiden Sie, welchen Weg Sie gehen wollen.

Der Einfachheit halber werden alle Händler und Handwerker nach zwei Kategorien bewertet (wie es auch bei Gaststätten üblich ist): Qualität (Q) und Preis (P). Die Q-Werte reichen von 1 bis 10, wobei eine Qualität von 1 den Namen nicht wert ist, während Qualität 10 nur von den besten Meistern ihres Fachs erreicht wird. Qualität 5 ist also durchschnittlich. Der Wert ‚Preis‘ wird abhängig von der Qualität festgelegt – er ist angemessen, wenn sein Wert genau der Qualität entspricht. Liegt er darüber, ist die Ware zu teuer, liegt er darunter, ist er für seine Qualität günstig. Er kann auch einen Wert über 10 hinaus erreichen.

Bei einem Händler mit Q5/P5 erhält man normale Ware zu dem Preis, der in den unterschiedlichen Ausrüstungslisten angegeben ist. Pro Preis-Punkt über oder unter 5 steigt bzw. sinkt der Listenpreis um 10% – und zwar unabhängig von der Qualität.

Je größer eine Siedlung ist, desto eher ist dort jemand zu finden, der Waren von hoher Qualität herstellt (oder damit handelt). Nur in extremen Ausnahmefällen wohnt ein Meisterschmied in einem hinterwäldlerischen Dorf – nicht nur, weil er anderswo viel besser verdienen könnte, sondern auch, weil er dort kaum so gutes Rohmaterial bekommt und sich weniger mit anderen Fachleuten austauschen kann. Dennoch ist es nicht völlig auszuschließen, denn manch einen früheren Stadtbewohner haben die Kriegswirren der letzten Jahrzehnte verbittert, sodass er möglicherweise die Einsamkeit eines kleinen Dorfes vorzieht.

Probe

Die Suche nach einem bestimmten Handwerker oder Händler wird mit einer *Gassenwissen*-Probe abgehandelt. Wenn der suchende Held dieses Talent nicht hat, muss er auf *Menschenkenntnis* ausweichen, was die Probe aber um 7 Punkte erschwert. Hat der Held die passende *Ortskenntnis*, muss er gar keine Probe ablegen, denn dann kennt er die ortsansässigen Handwerker und Händler.

Modifikationen

- Probe in *Menschenkenntnis* statt *Gassenwissen*: +7
- Kein passendes Kulturwissen: +5
- Passende *Ortskenntnis*: keine Probe nötig, alle TaP *Menschenkenntnis* sind automatisch TaP*.

- Pro 3 Talentpunkte *Menschenkenntnis*: –1
- Pro 3 Talentpunkte in *Schätzen*: –1
- Pro 3 Talentpunkte in einem relevanten Talent*: –1

* Als relevantes Talent zählt die jeweils passende Fachkunde: *Schneidern* bei Kleidung, *Lederarbeiten* bei Schuhen und anderen Lederprodukten etc. Welche Talente passen, entscheidet der Meister. Bei nur halbwegs passenden Talenten (z.B. *Holzbearbeitung* beim Bogenkauf) kann ein reduzierter Anteil angerechnet werden, z. B. –3 oder –6. So darf beim Waffenkauf der jeweilige Waffen-Talentwert –3 benutzt werden. Der TaW *Bogenbau* ist beim Bogenkauf also nützlicher als der TaW *Bogen*. Es ist nicht möglich, Bonuspunkte aus mehreren unterschiedlichen Talenten zu erhalten (zum Beispiel aus *Bogenbau*, *Bogen* und *Holzbearbeitung*).

Ergebnis

Die Qualität des gefundenen Händlers wird mit 1W6 ermittelt, der Preis mit 1W6+6.

Misslungen: Der Meister kann beide Würfe wiederholen und jeweils den ungünstigeren werten.

Gelungen: Für jeweils 2 TaP* kann der Spieler Qualität oder Preis um einen Punkt nach oben oder unten verändern – der Meister darf allerdings Ober- und Untergrenzen festlegen, vor allem in kleineren Siedlungen.

DER EINKAUF

Der Preis des Einkaufs kann durch geschicktes Handeln noch zu Gunsten des Helden verändert werden. Ausschlaggebend ist zunächst einmal der ermittelte Preis des Händlers.

Probe

Das Feilschen wird mit einer *Überreden*-Probe abgehandelt, wobei die Spezialisierung *Feilschen* natürlich weiterhilft. In größeren Städten sind die meisten Händler geübt im Feilschen, was es schwieriger macht, den Preis zu drücken.

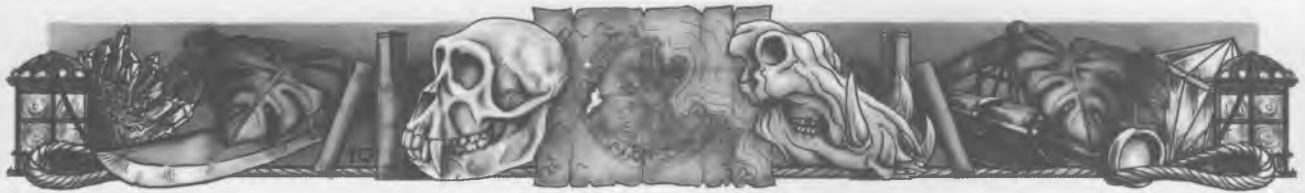
Modifikationen

- Kein passendes Kulturwissen: +5
- Beherrscht keine gemeinsame Sprache mit dem Handelspartner: +3
- Bei größeren Siedlungen: +1 bis +6
- Pro 3 Talentpunkte *Menschenkenntnis*: –1
- Pro 3 Talentpunkte in einem relevanten Talent (siehe oben): –1

Ergebnis

Misslungen: Der Preis steigt um 2 Punkte.

Gelungen: Für jeweils 3 TaP* sinkt der Preis um 1 Punkt.



DER UNTERSCHIED ZWISCHEN BILLIG, GUT UND HOCHWERTIG

Gerade bei einer Reise in die Wildnis kann die Qualität der Ausrüstung sehr wichtig werden. Wenn sich die Nähte des Wanderstiefels mitten im ewigen Eis lösen, wenn der Rucksackriemen reißt, während man gerade eine Felswand erklimmt, wenn das wasserdichte Zunderdöschen einen Riss bekommt – dann kann das zum Verhängnis werden. Deswegen sollte man nicht immer nur auf den Preis achten, sondern auch auf Verarbeitung und Stabilität – zumindest wenn der Geldbeutel es hergibt.

DAS SPIEL MIT DER QUALITÄT

Wenn Sie wollen, können Sie bestimmen, dass die Spieler bei jedem Ausrüstungsgegenstand nicht nur dessen Gewicht notieren, sondern auch seine Qualitätsstufe. Gegenstände, die über längere Zeit stark beansprucht und wenig gepflegt werden, können Qualität verlieren. Gleiches gilt nach Unfällen wie zum Beispiel schweren Stürzen oder einem unfreiwilligen Bad in einem Fluss.

Wir präsentieren hier keine Proben, die Sie oder der Spieler würfeln sollen. Orientieren Sie sich daran, dass es umso häufiger zu Problemen kommt, je niedriger die Qualität ist. Hinzu kommt das auf Seite 67 genannte Element der Ausrüstungspflege: Wenn sich der Held nicht um seine Ausrüstung kümmert, sinkt der Qualitätswert nach und nach – und damit steigt die Häufigkeit von Ausfällen.

Wenn Sie es weniger detailliert haben wollen, können Sie sich immerhin noch selbst merken, ob ein Held Wert auf gute

Dabei kosten Gegenstände von außerordentlicher Qualität häufig das Vielfache vom üblichen Preis, und es ist auch nicht einfach, an sie heranzukommen. Um an besondere Gegenstände zu gelangen, etwa solche aus zwergischer oder elfischer Herkunft, müssen die Helden schon besondere Beziehungen haben – und diese zu bekommen, mag ein eigenes Abenteuer sein.

Üblicherweise müssen sie jedoch auf das zurückgreifen, was in der Gegend zu bekommen ist, in der sie sich aufhalten. Wenn sie in einem kleinen Dorf im Hinterland suchen, werden sie nichts von überdurchschnittlicher Qualität finden. In Städten hingegen können sie Glück haben, wenn sie lange genug suchen und wissen, an wen sie sich wenden müssen.

Verarbeitung legt und dafür auch die eine oder andere zusätzliche Münze springen lässt. Dann können Sie jeden Helden in kritischen Situationen oder nach längerer Belastung mit den Auswirkungen konfrontieren: Suchen Sie sich passende Gegenstände aus der Ausrüstung des billig lebenden Helden aus und legen Sie einfach fest, was besonders gelitten hat: das Seil, aus dem sich nach ein paar Tagen Bergsteigen erste Fasern lösen, sodass man es nicht mehr voll belasten sollte, der Wasserschlauch, dessen Verschluss undicht wird und dessen Inhalt sich daraufhin im Rucksack verteilt, das Kästchen zum Schutz eines wichtigen Gegenstands, das bei einem Sturz zerbricht, die Wachshülle für das wertvolle Buch, die an einer Stelle zu wenig Wachs hat und deswegen Feuchtigkeit durchlässt ... Ihnen werden sicherlich genug Möglichkeiten einfallen, wo Verschleiß und schlechte Verarbeitung auftreten können.

HAFTUNG? WAS FÜR EINE HAFTUNG?

Natürlich ist niemand erfreut, minderwertige Ware gekauft zu haben. Doch so etwas wie ein Recht auf Umtausch oder Warenrückgabe ist in Aventurien unbekannt. Viele aufrichtige Handwerker, die auf ihren Ruf bedacht sind, reparieren mangelhafte Gegenstände aus ihrer Fertigung gegen geringes oder gar kein Geld. Andere werfen stattdessen dem Helden vor, nicht vorsichtig genug mit dem Material umgegangen zu sein. Und wer von vornherein mit minderwertigem Material handelt, dem ist es reichlich egal, ob sich jemand über ihn beschwert. „Ist der Ruf erst ruiniert, handelt sich's ganz ungeniert.“

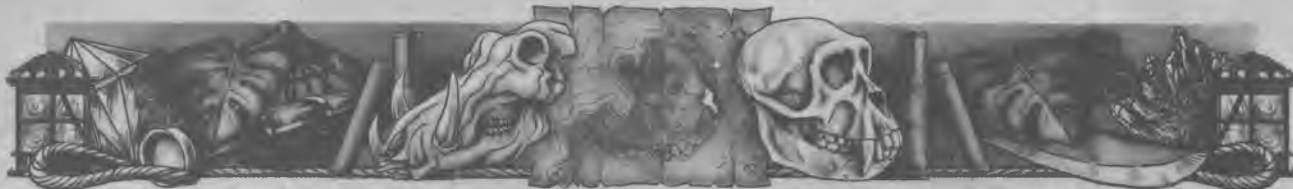
Sollte ein Held vor Gericht ziehen wollen, liegt die Beweislast ganz bei ihm – und als Fremder hat er es nicht unbedingt einfacher, sich gegen die Aussage eines einheimischen und den Richtern persönlich bekannten Handwerkers durchzusetzen. In der Regel kann er nur auf Entschädigung hoffen, wenn er einen Weg findet, den Ruf des Händlers oder Handwerkers wirklich dauerhaft zu beschädigen. Und da hat ein Held von hoher Herkunft (sprich: hohem Sozialstatus) natürlich wesentlich bessere Chancen, denn auf ihn hört die Obrigkeit eher als auf jemanden von niederer Abstammung.

HEIßE WARE

Manchmal ist es besonders günstig, wenn man bei Leuten einkauft, die auf Phexens Wegen wandeln: Diebe, Einbrecher, Schmuggler und anderes Gesindel. Solche Ware ist häufig viel billiger als das, was man direkt vom Handwerker bekommt. Doch man sollte sich nicht damit erwischen lassen, denn je nach Rechtsverständnis der örtlichen Obrigkeit könnte man sonst selbst als Dieb angeklagt werden.

Einen längeren Artikel zur Hehlerei finden Sie in **Handels-herr und Kiepenkerl** ab Seite 54.





HEHLERWARE

Wer an heißer Ware interessiert ist, muss zunächst einmal einen Hehler finden.

Probe

Es ist eine *Gassenwissen*-Probe fällig, die um den eigenen Sozialstatus erschwert ist.

Modifikationen

Keine passende Kulturkunde: +5

Ortskenntnis: -5

Soziale Anpassungsfähigkeit: hebt bis zu 5 Punkte Abzug durch Sozialstatus auf

Ergebnis

Misslungen: Der Held hat entweder das Misstrauen der hiesigen Unterwelt auf sich gezogen und steht unter Beobachtung, oder die örtliche Rechtsprechung ist auf ihn aufmerksam geworden. In beiden Fällen sollte er den Ball in nächster Zeit sehr flach halten.

Gelungen: Er bekommt Kontakt zu einem Hehler. Je höher die TaP*, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass der Hehler die gewünschte Ware hat oder beschaffen kann. Die Qualität liegt dabei bei 1W6+2, der Preis beträgt aber nur ein Viertel des entsprechenden Listenpreises.

WICHTIGE AUSRÜSTUNG

Im Folgenden finden Sie Aufzählungen von Gegenständen, die für viele Expeditionen wichtig sind. Ab Seite 77 haben wir auch einige Ausrüstungspakete für Sie gepackt, mit denen Sie den Einkaufsvorgang deutlich beschleunigen können.

VOM SONNEHUT BIS ZU ANAURAK: KLEIDUNG

Passende Kleidung ist unverzichtbar für eine weite Reise. Wer ohne Kälteschutz in den Hohen Norden zieht oder hohe Berggipfel besteigt, hat ebenso wenig eine Überlebenschance wie der Barbar im Pelzmantel in der Khôm.

Einzelheiten zu Kälteschutz finden Sie auf Seite 154, Gedanken zu den Folgen von unpassendem Schuhwerk auf

Seite 83. In der folgenden Tabelle bezieht sich der Kälteschutz nur auf den bekleideten Bereich, nicht auf den ganzen Körper. Mit ‚Kleidung‘ ist jeweils eine Garnitur aus Hose oder Rock, Bruche oder Unterkleid, Strümpfen, Hemd oder Bluse und Jacke gemeint. Bei einer Kutte oder Robe mit Unterwäsche, einem Burnus und dergleichen können Sie die Werte etwa übernehmen.

Qualität: Hohe Qualität zeugt von fehlerfreiem Material, haltbaren und dichten Nähten und guter Passform. Kleidung von niedriger Qualität wird schnell fadenscheinig und reißt, Nähte halten nicht, die Kleidung sitzt nicht gut. Ebenfalls in die Qualität spielt die genaue Art des Materials: Billiger Pelz ist Rattenfell, teurer Pelz stammt zum Beispiel vom Nerz, Hermelin oder Silberfuchs. Und edle Verzierungen wie Stickereien oder Pelzbesatz werten die Qualität ebenfalls auf.

Kleidung	Kälteschutz	Gewicht	Preis
Grobe Wollkleidung	2	100 Unzen	6 Silbertaler
Feine Wollkleidung	1	70 Unzen	9 Silbertaler
Grobe Leinenkleidung	1	70 Unzen	5 Silbertaler
Feine Leinenkleidung	1	50 Unzen	8 Silbertaler
Seidenkleidung	0	40 Unzen	7 Dukaten
Samtkleidung	1	100 Unzen	6 Dukaten
Feine Lederkleidung	1	100 Unzen	4 Dukaten
Dicke Lederkleidung (RS 1)	1	160 Unzen	5 Dukaten
Pelzkleidung	2	200 Unzen	8 Dukaten
Echte Bauschkleidung	2	50 Unzen	8 Dukaten
Wattierter Waffenrock	2	120 Unzen	4 Dukaten
Langer Wollmantel	1	80 Unzen	6 Silbertaler
Langer Leinenüberwurf	1	30 Unzen	6 Silbertaler
Balihoer Wachsmantel	1	70 Unzen	6 Silbertaler
Anaurakkleidung	4	120 Unzen	10 Dukaten
Dicke Wollfäustlinge	2	10 Unzen	3 Heller
Lederhandschuhe	1	6 Unzen	3 Silbertaler
Pelzfäustlinge	2	20 Unzen	3 Silbertaler
Holzschuhe	1	30 Unzen	5 Heller
Lederne Halbschuhe	1	20 Unzen	5 Silbertaler
Leichte Lederstiefel	1	40 Unzen	9 Silbertaler
Schwere Reiterstiefel	1	100 Unzen	2 Dukaten
Pelzgefütterte Stiefel	2	100 Unzen	3 Dukaten
Nivesenstiefel	4	150 Unzen	5 Dukaten
Filzkappe/Fez/Leinenhaube	1	4 Unzen	5 Heller
Dicke Wollmütze	2	10 Unzen	4 Heller
Pelzmütze	2	30 Unzen	3 Silbertaler
Schneebrille	—	6 Unzen	2 Heller



TASCHE UND RUCKSACK: TRANSPORTMITTEL

Ohne irgendeine Art von Tasche lässt sich nur ein Minimum an Gepäck mitnehmen. Aber die Art dieser Tasche kann sehr wichtig sein: Einerseits kann es wichtig sein, bestimmte Dinge schnell zur Hand zu haben (etwa ein Seil, um einen Abgestürzten zu retten), andererseits muss es gut verstaut sein, damit es nicht unterwegs verloren gehen kann (selbst wenn der Held abstürzt), und schließlich sollte das Gepäck nicht mehr behindern als nötig: Eine lose über der Schulter getragene und frei schwingende Tasche stört im Kampf und beim Rennen mehr als ein gut sitzender Rucksack. Wenn das Gewicht nicht gut verteilt ist, hinterlässt es schnell unangenehme Druckstellen, vor allem natürlich auf den Schultern, wenn etwa ein Rucksack zu dünne Trageriemen hat.

Natürlich kann man bei Kampfbeginn sein Gepäck schnell abwerfen (es gibt Rucksäcke, deren Gurte man speziell dafür schnell lösen kann), aber wenn man dann zur Flucht gezwungen ist oder einen Flüchtenden verfolgen will, muss man sich die Zeit nehmen, das Gepäck wieder einzusammeln, sonst ist es möglicherweise verloren.

Auch hierzu präsentieren wir keine detaillierten Regeln. Wenn Sie und Ihre Spielrunde es detailliert mögen, sollte jeder Spieler notieren, welches Gepäck sein Held am Gürtel trägt und was in einer Tasche oder einem Rucksack. Ansonsten gibt es auch die Möglichkeit, das erst genau dann auszuhandeln, wenn es nötig ist – zum Beispiel weil der Held über einem Abgrund hängt und nur sich selbst hinaufziehen

kann, nicht aber den vollgepackten Rucksack. Folgende Angaben sind nur als Faustregel zu betrachten.

Qualität: Neben der Stabilität des Materials spielt auch die Verarbeitung eine wichtige Rolle. Besonders strapazierte Stellen sollten verstärkt sein, die Nähte doppelt genäht, Schnallen aus stabilem Metall bestehen.

HANDLICHKEIT VON GEPÄCKSTÜCKEN

Ranzen und Rucksack: je zwei Aktionen, um ihn auf- oder abzusetzen, zu öffnen oder zu verschließen. Bei einem Rucksack, bei dem die Tragegurte nur eingehakt sind, dauert das Abwerfen nur eine Aktion.

Schultertasche oder Tragesack aus Tuch: je zwei Aktionen, um sie oder ihn auf- oder abzusetzen, zu öffnen oder zu verschließen. Allerdings kann man Dinge entnehmen, ohne die Tasche abzusetzen.

Kiepe: je drei Aktionen, um sie auf- oder abzusetzen, und zwei Aktionen zum Öffnen oder Abdecken.

Gürteltasche: Beladung bis zu 1 Stein, je eine Aktion, um sie zu öffnen oder zu verschließen.

Dinge finden: Wichtiges Gepäck wird je nach Größe und Packtiefe nach 1 bis 6 Aktionen gefunden (im Zweifelsfall entscheidet der 1W6). In der Gürteltasche ist es sofort greifbar, wenn sie nicht zu groß ist.

Kleidung	max. Inhaltsgewicht	Gewicht	Preis
Lederne Gürteltasche	1 Stein	4 Unze	4 Heller
Umhängetasche	5 Stein	15 Unzen	4 Heller
Tragesack	15 Stein	30 Unzen	1 Silbertaler
Lederranzen	8 Stein	25 Unzen	2 Silbertaler
Lederrucksack	15 Stein	40 Unzen	4 Silbertaler
Kiepe	20 Stein	80 Unzen	7 Silbertaler

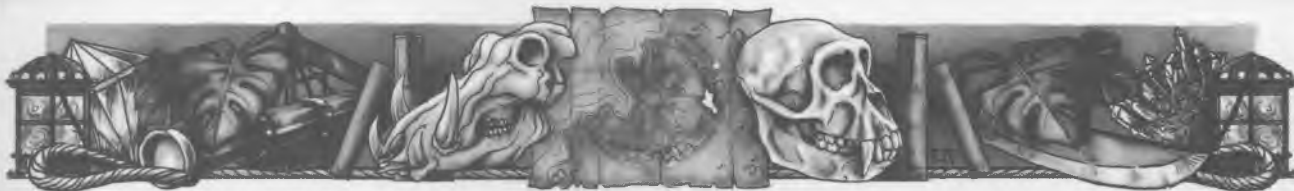
DAUERWURST UND HARTKÄSE: PROVIANT

Der Einfachheit halber muss Proviant nicht genau aufgeschlüsselt werden. Pro Person und Tag ist eine abstrakte Tagesration nötig, die erjagt oder gesammelt werden kann oder als Proviant mitgenommen wird. Je nach Anspruch kann die Tagesration sehr unterschiedlich teuer sein. Was wie lange haltbar ist – vor allem abhängig von Wärme und

Luftfeuchtigkeit –, kann im Einzelnen grob festgelegt werden. Regeln zu Nahrungsmangel und Hunger finden Sie auf Seite 123.

Qualität: Nicht nur die Haltbarkeit ist wichtig für die Qualität, sondern auch Geschmack und Exotik. So gelten beispielsweise im Bornland Südfrüchte als hohe Qualität, selbst wenn sie nicht mehr frisch sind.

Proviant (je eine Ration)	Gewicht	Preis
Edler Proviant	60 Unzen	4 Silbertaler und mehr
Einfacher Proviant	40 Unzen	4 Heller
Notration	40 Unzen	6 Heller



VON GABEL BIS ZUM KOCHTOPF: ESSENSZUBEREITUNG

Qualität: Natürlich gilt Silberbesteck als hochwertiger als ein Holzlöffel. Aber auch hier ist bei vielen Geräten die Verarbeitung wichtig: Der Kessel sollte nicht gleich leckschlagen, wenn er einmal hingefallen ist.

Hilfsmittel beim Kochen und Essen	Gewicht	Preis
Holzbecher	2 Unzen	1 Heller
Trinkhorn	3 Unzen	2 Heller
Tonbecher	7 Unzen	3 Heller
Zinnbecher	10 Unzen	4 Silbertaler
Silberpokal	10 Unzen	1 Dukaten
Holzschale	4 Unzen	4 Heller
Holzlöffel	3 Unzen	1 Heller
Essmesser	5 Unzen	3 Silbertaler
Messingbesteck	10 Unzen	5 Silbertaler
Eisenpfanne (1,5 Spann Durchmesser)	80 Unzen	8 Silbertaler
Eisentopf (12 Maß)	120 Unzen	1 Dukaten
Emaillierter Kessel (2 Maß)	70 Unzen	15 Silbertaler
Kupferkessel (25 Maß)	160 Unzen	2 Dukaten
Eiserner Bratspieß	120 Unzen	5 Silbertaler
Kette fürs Dreibein (2 Schritt)	50 Unzen	8 Silbertaler

TIEGEL UND FLASCHEN: AUFBEWAHRUNG FÜR FLÜSSIGKEIT UND PASTEN

Qualität: Haltbarkeit und Dichtigkeit entscheiden über die Qualität. Der Verschluss sollte nicht nur gut schließen, sondern das auch noch tun, wenn man ihn ein paar hundert Mal geöffnet und wieder verschlossen hat.

Behälter	Fassungsvermögen	Gewicht	Preis
Tonflasche	2 Schank	12 Unzen	1 Silbertaler
Bronze flasche	2 Schank	50 Unzen	8 Silbertaler
Glasflasche	2 Schank	10 Unzen	12 Silbertaler
Lederner Wasserschlauch	5 Schank	5 Unzen	1 Silbertaler
Lederne Trinkflasche	5 Schank	8 Unzen	2 Silbertaler
Glasphiole	3 Flux	4 Unzen	5 Silbertaler
Tontiegel	10 Flux	10 Unzen	5 Heller
Salbendöschen aus Alabaster	1 Flux	15 Unzen	8 Silbertaler

BEIL UND SEIL: WERKZEUG

Brennholz liegt nicht in passender Größe auf dem Waldboden herum, muss also mit Beil oder Säge zurechtgestutzt werden, und ohne einen Hammer ist es schwierig, Zeltheringe in steinigen Boden zu bekommen. Passendes Werkzeug erleichtert das Leben ungemein, manchmal ist es unverzichtbar. Zwar kann man einen Hammer durch einen großen Stein ersetzen, wenn man jedoch versucht, Holz mit dem Schwert zu spalten, leidet nicht nur die Waffe sehr

darunter, die Arbeit ist auch sehr mühsam. Ohne entsprechendes Werkzeug werden viele alltägliche Verrichtungen umständlich und zeitaufwändig, manche ganz unmöglich. Wie die Folgen im Einzelnen aussehen, kann der Meister je nach Situation entscheiden.

Qualität: Die Verarbeitung entscheidet über die Haltbarkeit. Eine schlecht eingestielte Axt wackelt und fällt auseinander, und wenn ihr Blatt von minderer Qualität ist, muss sie ständig nachgeschliffen werden.

Werkzeug für unterwegs	Gewicht	Preis
Messer	10 Unzen	10 Silbertaler
Handbeil	40 Unzen	15 Silbertaler
Handsäge	30 Unzen	15 Silbertaler
Spaten	80 Unzen	10 Silbertaler



Werkzeug für unterwegs (Fortsetzung)	Gewicht	Preis
Haumesser	90 Unzen	40 Silbertaler
Eisbeil	40 Unzen	2 Dukaten
Angelhaken mit 2 Schritt Schnur	3 Unzen	3 Heller
Angelryte mit Schnur und Haken	20 Unzen	1 Silbertaler
Kleines Fischernetz	40 Unzen	1 Dukaten
Schnur (pro Schritt Länge)	0,5 Unzen	5 Kreuzer
Hanfseil (pro Schritt Länge)	5 Unzen	7 Heller
Seidenseil (pro Schritt Länge)	2 Unzen	12 Silbertaler
Lederfessel (pro Schritt Länge, maximal 2 Schritt)	10 Unzen	1 Silbertaler
Kletterhaken	5 Unzen	5 Heller
Hammer	40 Unzen	8 Silbertaler
Stabiler Wurfhaken	40 Unzen	1 Dukaten
Schere, einfach	12 Unzen	4 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	5 Unzen	8 Silbertaler
Fernrohr	50 Unzen	70 Dukaten
Waffenpflegeset (Schleifstein, Polierdraht, Tücher)	40 Unzen	15 Silbertaler

KERZE UND STURMLATERNE: BELEUCHTUNG UND FEUER

Schlechte Beleuchtung macht das Leben schwierig. Selbst wenn man eine Höhle gefunden hat, die Schutz gegen Wind und Wetter bietet, kann man sich ohne Licht darin nicht sicher sein, wie tief sie ist und ob dort hinten vielleicht nicht doch ein Höhlenbär oder Schlimmeres lauert. Und natürlich lässt sich

ein Feuer ohne Feuerstein und Stahl nur sehr mühsam entzünden. Auf Seite 136 finden Sie Hinweise zu Dunkelheit und Sicht einschränkungen, auf Seite 130 Regeln zu Feuer.

Qualität: Je besser das Leuchtmittel, desto heller das Licht. Schlechte Kerzen glimmen nur vor sich hin und verlöschen immer wieder, von schlechten Fackeln fällt das geschmolzene Pech hinunter, ohne verbrannt zu sein.

Beleuchtungsmittel	Helligkeit	Gewicht	Preis
Kienspan	1-2	max. 1 Unze	1 Kreuzer
Binsenlicht	2	1-2 Unzen	2 Kreuzer
Talglicht	2-3	3 Unzen	5 Kreuzer
Wachskerze (1 Spann hoch)	3	2 Unzen	1 Heller
Öllampe	3-5	10 Unzen	1 Silbertaler
Pechfackel	4-6	20 Unzen	5 Heller
Einfache Laterne	3-4	20 Unzen	5 Silbertaler
Sturmlaterne (Öl)	3-6	30 Unzen	8 Silbertaler
Blendlaterne (Öl)	2-8	30 Unzen	12 Silbertaler
Gwen-Petryl-Stein	2-12	5-40 Unzen	60 bis 120 Dukaten
Katzenaugensalbe (Tiegelchen mit 3 Anwendungen)	6 Unzen	40 Dukaten	
Lampenöl (12 Stunden)		10 Unzen	5 Heller
Feuerstein und Stahl		5 Unzen	6 Heller
Zunder (25 Portionen)		1 Unze	5 Heller
Zunderdose		8 Unzen	2 Silbertaler
Zunderdose, wasserdicht		10 Unzen	7 Silbertaler
Trockenes Feuerholz für ein kleines Feuer (1 Stunde)	40 Unzen	1 Heller	



DECKE UND ZELTPLANE: ÜBERNACHTUNGSHILFEN

Qualität: Schlecht verarbeitete Planen werden schnell löchrig oder reißen, die Ösen zum Befestigen der Seile reißen ab. In gutem Material kann man hingegen schwere und scharfkantige Lasten transportieren, ohne dass es darunter leidet.

Material	Gewicht	Preis
Wolldecke	60 Unzen	2 Silbertaler
Felldecke	100 Unzen	8 Silbertaler
Fellgefütterter Schlafsack	80 Unzen	1 Dukaten
Hängematte	80 Unzen	13 Silbertaler
Zeltplane für zwei Personen	80 Unzen	8 Silbertaler
Zeltstange (6 Spann Länge)	60 Unzen	3 Silbertaler
Zeltplane für vier Personen	160 Unzen	15 Silbertaler
Zeltstange (8 Spann Länge)	80 Unzen	4 Silbertaler

VERBANDSZEUG UND HEILTRANK: HEILMITTEL

Unterwegs bleibt es nicht aus, dass man sich verletzt oder eine Krankheit holt. Sei es die Erkältung nach einem unfreiwilligen Bad im reißenden Bergbach, seien es die Blasen an den Füßen oder die Verletzung beim Kampf gegen Tier und Monster: Für eine angemessene Behandlung braucht man Hilfsmittel. Frische Heilkräuter kann man eventuell unterwegs finden, aber besser ist es sicherlich, die wichtigsten Heilmittel mit sich zu führen.

Wunden müssen mit sauberen Verbänden behandelt werden, die vor einer Wiederverwendung ausgekocht werden müssen. Wer es sich leisten kann, benutzt Leinenverbände, die mit Mastix behandelt wurden, die nicht nur besser halten, sondern auch noch desinfizierend wirken (die Wahrscheinlichkeit von Infektionen wie Wundfieber sinkt um 20%). Die

notwendige Reinigung nach der Benutzung wäscht allerdings auch den Mastix aus dem Material. Noch teurer ist Finagebast (*ZooBotanica* 238), der bei der Verwendung allerdings verbraucht wird. (Bei einer *Heilkunde Wunden*-Probe mit Finagebast kann einer der Erfolgswürfe wiederholt werden, der zweite Wurf gilt.)

Regeltechnische Wunden, die mit Krallen oder scharfen Waffen angerichtet wurden, müssen genäht werden. Auch dafür sollte ein guter Heiler passende Instrumente dabei haben, denn ansonsten wird die *Heilkunde Wunden*-Probe um 5 Punkte erschwert.

Qualität: Schlechte Verbände sind nicht so sauber, wie sie aussehen, und billige Pasten und Salben sind mit Fett gestreckt, sodass ihre Wirkung zu wünschen übrig lässt. Meister ihres Fachs können jedoch Kräuter so gut verarbeiten, dass die Wirkung besonders stark ist.

Heilmittel	Gewicht	Preis
Wundverband (für eine Behandlung)	1 Unze	1 Heller
Wundverband mit Mastix (für eine Behandlung)	1,5 Unzen	1 Silbertaler
Finagebast (für eine Behandlung)	1 Unze	16 Silbertaler
Wundnähtezeug	2 Unzen	15 Silbertaler
Chirurgisches Besteck	20 Unzen	5 Dukaten
Röhrchen zum Aussaugen von Gift	2 Unzen	5 Silbertaler
Brechmittel bei Vergiftung (pro Anwendung)	1 Unze	3 Heller
Egelschreckpaste (pro Anwendung)	10 Unzen	3 Silbertaler
Stinkmirbel	2 Unzen	3 Silbertaler
Sansaropaste	20 Unzen	3 Dukaten
Talaschinsalbe	10 Unzen	7 Dukaten



SÜDWEISER UND QUADRANT: ORIENTIERUNGSHILFEN

Nicht immer und überall kann man an der Sonne ablesen, wo Süden ist, und wer sich längere Zeit ohne Wege zurechtfinden will, sollte entsprechende Hilfsmittel mit sich führen. Auf Seite 137 finden Sie Erläuterungen zur Navigation und Orientierung.

Qualität: Ein schlechter Südweiser verliert bald seine Magnetisierung und funktioniert nicht mehr richtig, bei schlechten Messwerkzeugen sind die Einheiten ungenau angebracht.

Hilfsmittel bei der Orientierung	Gewicht	Preis
Südweiser als Pendel	10 Unzen	2 Dukaten
Südweiser im Gehäuse	40 Unzen	8 Dukaten
Hylailer Dreikreuz	30 Unzen	3 Dukaten
Quadrant	30 Unzen	7 Dukaten
Astrolabium	120 Unzen	25 Dukaten
Abakus	20 Unzen	1 Dukaten
Kartographiewerkzeug	15 Unzen	2 Dukaten
Bernsteinbrille	2 Unzen	50 Dukaten

VINSALTER EI UND STUNDENKERZE: ZEITMESSER

Zeitmessung ist nicht lebensnotwendig, aber manchmal kann sie das Leben doch sehr erleichtern. Vor allem ist eine einigermaßen genaue Navigation ohne Zeitmesser nicht möglich. Einzelheiten finden Sie auf Seite 133.

Hilfsmittel bei der Orientierung	Gewicht	Preis
Stundenkerze (10 Stunden)	5 Unzen	8 Silbertaler
Transportable Praiosuhr	4 Unzen	1 Dukaten
Stundenglas	20 Unzen	3 Dukaten
Vinsalter Ei	15 Unzen	80 Dukaten
Phexenswecker	ab 10 Unzen	100 Dukaten

VOM SKIER BIS ZUR KUTSCHE: FORTBEWEGUNGSHILFEN

In vielen Fällen sind Helden nicht einfach nur zu Fuß unterwegs, sondern greifen auf Hilfsmittel zurück. Sie sollten jedoch bedenken, dass viele Fahrzeuge in unerschlossenem Gebiet kaum vorankommen. Außerdem sind viele Fahrzeuge teuer und überschreiten schnell den Etat einer normalen Heldengruppe. Mancherorts gibt es daher auch die Möglichkeit, ein Fahrzeug zu leihen – selbstverständlich nur mit einem entsprechenden Wagen- (oder Schlitten-)Lenker, der seinerseits bezahlt werden will. (Die genannten Schiffstypen dienen nur der groben Orientierung und können je nach Schiffsgröße und Bewaffnung sehr variieren. Nähere Einzelheiten dazu entnehmen Sie bitte Efferds Wogen.)



Qualität: Je besser das Messinstrument, desto genauer sind seine Angaben. Manche Stundenkerze brennt zu schnell ab, während ein Stundenglas mit zu grobem Sand oft zu langsam läuft.

Qualität: Die meisten Fahrzeuge bestehen aus zahlreichen empfindlichen Einzelteilen, die nur dann verlässlich sind, wenn sie in einwandfreiem Zustand sind. Sonst kommt es allzu schnell zu einem Achsenbruch oder anderen Unfällen, die die Reise sehr verzögern können.

Fahrzeuge und Hilfsmittel bei der Fortbewegung	Preis
Skier	2 Dukaten
Schneeschuhe	12 Silbertaler
Hunde- oder Dachsschlitten	50 Dukaten
Hundegespann (vier Hunde, eingespielt)	45 Dukaten
Hundefutter (pro Tagesration)	2 Heller



Fahrzeuge und Hilfsmittel bei der Fortbewegung

	Preis
Dachsgespann (vier Dachse, eingespielt)	60 Dukaten
Dachsfutter (pro Tagesration)	3 Heller
Pferdeschlitten, zwei- oder vierspännig	100 Dukaten
Zweirädriger Karren	18 Dukaten
Leiterwagen, einspännig	25 Dukaten
Lastenkutsche, zweispännig	130 Dukaten
Norbardischer Kastenwagen, zweispännig	350 Dukaten
Stoerrebrandter, vierspännig	300 Dukaten
Kaleschka, dreispännig	900 Dukaten
Steppenschivone, sechsspännig	1.200 Dukaten
Zugpferd	50-120 Dukaten
Kanu (für drei Personen)	60 Dukaten
Einbaum (für drei Personen)	80 Dukaten
Kayak (für drei Personen)	30 Dukaten
Kleines Ruderboot (für vier Personen)	120 Dukaten
Kleines Segelboot (für vier Personen)	650 Dukaten
Umyak (für acht Personen)	180 Dukaten
Kriegskanu (für fünfzig Personen)	1.000 Dukaten
Vindsandr	5.500 Dukaten
Bireme	6.000 Dukaten
Thalukke	6.300 Dukaten
Dromone	7.500 Dukaten

Fahrzeuge und Hilfsmittel bei der Fortbewegung

	Preis
Karavelle	8.000 Dukaten
Tireme	11.000 Dukaten
Kogge	12.000 Dukaten
Schivone	16.000 Dukaten
Potte	20.000 Dukaten
Galeasse	20.000 Dukaten
Zedrakke	20.000 Dukaten
Schivonelle	25.000 Dukaten
Winddrache	30.000 Dukaten
Holk	52.000 Dukaten
Karracke	50.000 Dukaten

Mietpreis pro Tag (mit Zugtieren und Lenker)

	Preis
Hundeschlitten	15 Silbertaler
Dachsschlitten	16 Silbertaler
Pferdeschlitten (zweispännig)	30 Silbertaler
Lastenkutsche (zweispännig)	33 Silbertaler
Norbardischer Kastenwagen	55 Silbertaler
Stoerrebrandter, vierspännig	7 Dukaten
Kaleschka, dreispännig	11 Dukaten
Steppenschivone, sechsspännig	22 Dukaten

FÜR DEN SCHNELLEN EINKAUF: PAKETLÖSUNGEN

Um Ihnen und Ihrer Spielrunde langwierige Einkaufsszenen zu ersparen, die mal ganz unterhaltsam, auf Dauer aber auch recht ermüdend sein können, haben wir ‚Paketlösungen‘ zusammengestellt. Natürlich gibt es solche Pakete nicht im

Handel. Es handelt sich um ein reines Spielinstrument, das die Wege von Krämer zu Krämer und Handwerker zu Handwerker abkürzen soll.

REISEPAKET

Dies ist das Grundpaket für eine Überlandreise bei gemäßigttem Klima.

Avespaket, einfach

	Gewicht	Preis
Umhängetasche (für 5 Stein Gepäck)	15 Unzen	4 Heller
Feuerstein und Stahl	5 Unzen	6 Heller
25 Portionen Zunder	1 Unze	5 Heller
Zunderdose	8 Unzen	2 Silbertaler
Zeltplane (2,5 mal 2 Schritt)	80 Unzen	8 Silbertaler
Abspannschnüre (2 zu je 3 Schritt)	3 Unzen	3 Heller
Woldecke	60 Unzen	2 Silbertaler
Holzbecher, Holzschale, Holzlöffel	9 Unzen	6 Heller
Lederner Wasserschlauch (für 5 Schank)	5 Unzen	1 Silbertaler
Handaxt	40 Unzen	15 Silbertaler
Nadel und Faden	5 Unzen	8 Silbertaler
Summe	rund 4,5 Stein	rund 38 Silbertaler

Reisepaket, gut

	Gewicht	Preis
Lederrucksack (für 15 Stein Gepäck)	40 Unzen	4 Silbertaler
3 Pechfackeln (Leuchtkraft 5)	60 Unzen	15 Heller
25 Portionen Zunder	1 Unze	5 Heller
Zunderdose, wasserdicht	10 Unzen	7 Silbertaler
Zeltplane (2,5 mal 2 Schritt)	80 Unzen	8 Silbertaler



Reisepaket, gut	Gewicht	Preis
Abspannschnüre (2 zu je 3 Schritt)	3 Unzen	3 Heller
Wolldecke	60 Unzen	2 Silbertaler
Tonbecher, Holzschale, Messingbesteck	21 Unzen	37 Heller
Lederner Wasserschlauch (für 5 Schank)	5 Unzen	1 Silbertaler
Hammer	40 Unzen	8 Silbertaler
Hanfseil (10 Schritt)	50 Unzen	7 Silbertaler
Nadel und Faden	5 Unzen	8 Silbertaler
Wundverbände für 3 Anwendungen	3 Unzen	3 Heller
Summe	rund 11,5 Stein	rund 51 Silbertaler

Reisepaket, edel	Gewicht	Preis
Lederrucksack (für 15 Stein Gepäck)	40 Unzen	4 Silbertaler
Umhängetasche (für 5 Stein Gepäck)	15 Unzen	4 Heller
Blendlaterne	30 Unzen	12 Silbertaler
3 Fläschchen Lampenöl (für je 12 Stunden)	30 Unzen	15 Heller
Feuerstein und Stahl	5 Unzen	6 Heller
Wasserdichtes Zunderdöschen	10 Unzen	7 Silbertaler
50 Portionen Zunder	2 Unzen	1 Silbertaler
Zeltplane (4 mal 4 Schritt, für vier Personen)	160 Unzen	15 Silbertaler
Zwei Wolldecken	120 Unzen	2 Silbertaler
Zinnbecher, Holzschale, Messingbesteck	24 Unzen	94 Heller
Eisentopf (12 Maß)	120 Unzen	1 Dukaten
Kette fürs Dreibein (2 Schritt)	50 Unzen	8 Silbertaler
Lederne Trinkflasche (für 5 Schank)	8 Unzen	2 Silbertaler
Handaxt	40 Unzen	15 Silbertaler
Handsäge	30 Unzen	15 Silbertaler
Hammer	40 Unzen	8 Silbertaler
Waffenpflegeset (Schleifstein, Polierdraht, Tücher)	40 Unzen	15 Silbertaler
Hanfseil (10 Schritt)	50 Unzen	7 Silbertaler
Nadel und Faden	5 Unzen	8 Silbertaler
Angelhaken mit 2 Schritt Schnur	3 Unzen	3 Heller
Südweiser im Gehäuse	40 Unzen	8 Dukaten
Wundverband mit Mastix (für drei Behandlungen)	5 Unzen	3 Silbertaler
Summe	rund 22 Stein	rund 22,5 Dukaten

VON KÜSTE ZU KÜSTE ODER OASE ZU OASE – GROSSE EXPEDITIONEN

»Magister Xenophil hält große Stücke auf mich – offensichtlich trägt er mir den Fehler mit dem Zunderkästchen nicht nach. Jedenfalls brechen wir in zwei Wochen in den Raschtulswall auf, in eine Gegend, die noch kaum jemand vor uns gesehen hat. Dort soll es ein Tal mit sprechenden Bäumen geben, deren Früchte Gesichter haben und Weisheiten verkünden.

Drei ganze Monate sollen die Reise dauern, und deswegen werden wir von Trägern, Jägern, Ortskundigen und Bewaffneten begleitet. Zwei Dutzend Leute sollen es werden, und zusammengestellt werden sie von Mikkal Orokinen, einem wettergegerbten Nivesen aus der Gegend hier. Und ich soll diesen Mikkal begleiten, hat der Magister gesagt – um zu lernen, aber auch um ihn zu überwachen.«
—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

In den meisten Fällen besteht eine Forschungsexpedition aus einem halben Dutzend Teilnehmer, eventuell verstärkt durch Träger und einheimische Führer. Aber es kann auch sinnvoll sein, eine Reise ins Unbekannte mit wesentlich mehr Leuten in Angriff zu nehmen. Zu einer Entdeckungsfahrt nach Uthuria gehört zum Beispiel eine ganze Schiffsbesatzung, und wenn der Auftrag lautet, irgendwo in der Wildnis ein neues Dorf zu gründen, dann müssen neben ausreichend Waffenfähigen auch Zivilisten mitgenommen werden: zum Beispiel Bauern und Baumeister.

Wenn die Helden eine solche Expedition planen und anführen sollen, dann stehen auch Sie als Spielleiter vor deutlich höheren Anforderungen, als wenn Sie es ‚nur‘ mit Ihren Helden zu tun haben. Denn es gilt, eine unüberschaubare Menge



von Meisterpersonen zu führen und Ausrüstung und Proviant in einem Maß im Auge zu behalten, das eine genaue Buchführung weder sinnvoll noch praktikabel macht. Deswegen bieten wir Ihnen im Folgenden ein paar Möglichkeiten an, etwas pauschaler mit diesen Parametern umzugehen.

DER UMGANG MIT GROSSEN PERSONENMENGEN

Wie üblich beim Umgang mit großen Gruppen von Meisterpersonen ist es angeraten, nur eine Auswahl davon genauer festzulegen und den Rest als mehr oder weniger gesichtslose Masse darzustellen. Wenn Bedarf besteht, können aus dieser Masse Einzelpersonen hervortreten und Konturen gewinnen – etwa wenn ein verführerischer Charakter auf der Suche nach attraktiven ‚Opfern‘ ist und der Meister kurzfristig ein solches Opfer festlegt, oder wenn eine der besonderen Personen verstirbt und einen Nachfolger braucht.

Bei den wichtigen Personen sollten Sie also Aussehen, Charakter und besondere Eigenarten festlegen, während die Masse nur allgemeingültige Charakterzüge erhält: also zum Beispiel motiviert, feierfreudig, misstrauisch, abergläubisch,

rauflustig, geldgierig und so weiter. Die Gruppe erhält drei Werte, die jeweils von verschiedenen Faktoren abhängen und Veränderungen unterliegen: Qualität, Moral und Ausrüstung.

QUALITÄT DER MANNSCHAFT

Wie gut eine Gruppe ist, hängt von den Fähigkeiten und der Erfahrung der einzelnen Mitglieder ab. Der Wert spiegelt den Durchschnitt, es kann also durchaus Ausreißer geben, die wesentlich besser oder deutlich schlechter als die meisten anderen sind. Wenn wichtige Personen wie zum Beispiel der Zeugmeister oder der Anführer der Bewaffneten vom Durchschnitt abweichen, hat das natürlich stärkere Auswirkungen als bei einem einfachen Mitläufer: Die beste Schiffsmannschaft verbringt keine Großtaten, wenn der Bootsmann unfähig ist. Ein wirklich guter Anführer kann hingegen auch aus unterdurchschnittlichen Kämpfern eine ordentliche Truppe formen. In den Wert fließt natürlich auch ein, ob die Gruppe gut zusammenarbeitet und aufeinander eingespielt ist.

Der Wert der Qualität liegt zwischen 1 und 7, wobei 1 einem zusammengewürfelten Haufen unfähiger Leute entspricht und eine 7 eine ausgewählte Elitetruppe ist.

Qualität	Bezeichnung	relevante Eigenschaften	relevante Talente	Probenmodifikation*
1	Gurkentruppe, keine Ahnung von der Materie	8 bis 10	1 bis 3	+7
2	Anfänger ohne Ausbildung	9 bis 11	2 bis 5	+4
3	zusammengewürfelter Haufen	10 bis 12	4 bis 6	+2
4	durchschnittlich	11 bis 13	5 bis 8	+0
5	eingespieltes Team	12 bis 14	7 bis 9	-2
6	sehr gute Leute	13 bis 15	8 bis 11	-4
7	die Besten, die man finden kann	14 bis 16	10 bis 12	-7

* Siehe den Kasten **Gruppenproben** auf Seite 80.

Im Laufe einer längeren Reise kann sich die Qualität verändern, und zwar nach oben oder unten. Dafür gibt es jedoch keine Regeln, dies muss der Spielleiter selbst festlegen. Durch Erfahrung steigen zum Beispiel die Talentwerte, sodass aus einer Gurkentruppe durchaus nach ein oder zwei Wochen harter Praxis Anfänger geworden sein können – eine entsprechende Moral vorausgesetzt (siehe unten). Wenn jedoch Leute mit wichtigen Aufgaben sterben oder Krankheit und Entbehrungen für eine allgemeine Schwächung sorgen, dann sinkt die Qualität der Gruppe.

Wenn sich die Bedingungen der Reise ändern, dann kann es auch nötig sein, einen neuen Qualitätswert festzulegen. So ist zum Beispiel eine hervorragende Schiffsmannschaft möglicherweise nur eine durchschnittliche Hilfe, wenn es darum geht, einen Stützpunkt zu errichten oder nach einem Schiffsuntergang einen Weg durch einen Dschungel zu finden.

Die Qualität einer Gruppe entscheidet auch darüber, ob bestimmte Fachleute vorhanden sind, zum Beispiel Heiler oder Handwerker, die beschädigte Ausrüstung reparieren oder notfalls sogar anfertigen können.

DIE MORAL DER LEUTE

Selbst die besten Männer und Frauen bringen keine herausragenden Leistungen, wenn sie nicht motiviert sind. Der Grund für einen Mangel an Motivation kann dabei ganz unterschiedlich sein: mangelnde Bezahlung, Rückschläge, Entbehrungen, mangelnde Perspektiven, Zweifel an den Fähigkeiten der Befehlshaber oder dergleichen mehr. Umgekehrt können überzeugende Reden, erreichte Etappenziele, Belohnungen oder auch gute Disziplin zu hoher Moral führen. Wie Sie sehen, ist auch die Moral kein feststehender Wert, sondern Schwankungen unterworfen. Moral und Qualität der Mannschaft hängen zwar oft zusammen, können aber auch deutlich voneinander abweichen. Wenn es zum Beispiel darum geht, eine Dorfbewölkerung quer durch ein unzugängliches Gebirge zu führen, dann liegt die Qualität dieser Leute vermutlich irgendwo bei 1 bis 3 – die Motivation in Anbetracht des verfolgenden Feindes kann aber überaus hoch sein (6 oder sogar 7), vor allem wenn es schon zu ersten blutigen Begegnungen gekommen ist. Umgekehrt kann eine Elitetruppe, die zur Überzeugung gekommen ist, von völligen Versagern angeführt zu werden, eine sehr niedrige Moral haben.



Moral	Bezeichnung	Probenmodifikation*
1	desinteressiert, völlig hoffnungslos	+7
2	kaum motiviert	+4
3	voller Zweifel	+2
4	durchschnittliche Moral	+0
5	recht gut motiviert	-2
6	ganz bei der Sache	-4
7	voller Tatendrang, sehr folgsam	-7

* Siehe den Kasten **Gruppenproben** unten.

AUSRÜSTUNG

Natürlich verfügt jeder Teilnehmer einer Expedition über eigenen Besitz, darüber hinaus gibt es aber auch noch Allgemeinbesitz wie zum Beispiel Werkzeug oder Proviant. Bei wichtigen Dingen sollten Sie festhalten, ob sie in der Ausrüstung vorhanden sind oder nicht, aber es wäre viel zu aufwändig, das bei jeder Kleinigkeit zu tun. Deswegen sollten Sie eine pauschale Qualitätsstufe der Ausrüstung festlegen.

Bei einer guten Mannschaft ist üblicherweise jemand da, der Beschädigungen reparieren und Verluste ersetzen kann. Solange also der Qualitätswert höher ist als der Ausrüstungswert, ist der Verschleiß zu vernachlässigen. Bei niedrigerer Qualität der Mannschaft kann der Spielleiter die Ausrüstung nach

und nach herabstufen. Ist hingegen eine sehr gute Mannschaft nur schlecht ausgerüstet (wie es zum Beispiel nach einem Schiffbruch der Fall sein kann), dann können Fachleute nach und nach dafür sorgen, wenigstens einige grundlegende Dinge herzustellen – die Ausrüstungsstufe kann also bis auf die Hälfte des Qualitätswerts ansteigen.

AUSWIRKUNGEN VON QUALITÄT UND MORAL

Wenn Aktivitäten anstehen, an der die gesamte Mannschaft teilnimmt, dann hängen der Erfolg und/oder die Geschwindigkeit von ihrer Qualität und der Moral ab. Gilt es zum Beispiel, ein befestigtes Lager anzulegen, wird das eine gut motivierte Elitetruppe innerhalb kürzester Zeit vorbildlich ausführen und dabei auch selbständig an Feuerstellen, die Wasserversorgung und ein Plumpsklo denken. Eine hoffnungslose Gurkentruppe hingegen braucht nicht nur sehr lange, sondern wird auch eine Befestigung bauen, die nicht einmal den Ansturm von hungrigen Wühlmäusen überstehen würde.

Bei einer Wanderung mit einer Gurkentruppe muss man ständig mit Unfällen rechnen, an einer Wasserstelle kommt es zu Schlägereien um die Reihenfolge, wer zuerst trinken darf, und wichtige Ausrüstung geht unterwegs „aus Versehen“ verloren. Außerdem ist niemand in der Lage, für Proviant zu sorgen. Wenn die Helden also nicht für alles sorgen, drohen bald allerlei Schwierigkeiten und Notlagen.

GRUPPENPROBEN

Wenn Sie den Erfolg einer Aktion von einem Würfelwurf abhängig machen wollen, dann sollten Sie sich an den Tabellen orientieren. Dort finden Sie einen Rahmen von passenden Talent- und Eigenschaftswerten je nach Qualität der Mannschaft. Den genauen Wert sollten Sie je nach Situation und Hintergrund der Leute festlegen. Selbst die schlechteste Schiffsmannschaft kennt sich immer noch besser in Seefahrtsangelegenheiten aus als eine hervorragende Begleitmannschaft für eine Wüstenkarawane. Die Probe wird durch die Motivation der Mannschaft modifiziert.

In anderen Fällen kann es auch angemessen sein, einen befehlshabenden Helden oder eine entsprechende Meistersonne eine Probe ablegen zu lassen – zum Beispiel

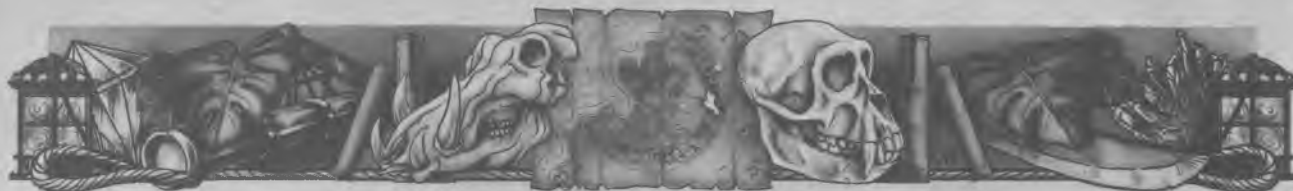
eine *Seefahrts*-Probe, wenn die Schiffsmannschaft ein schwieriges Wendemanöver bewältigen soll. Diese Probe wird sowohl durch die Qualität als auch durch die Motivation der Mannschaft modifiziert. Ziehen Sie hierzu die Probenmodifikationen heran, die in der Tabelle der Motivation steht, und übertragen Sie diese Werte auf die entsprechende Qualitätsstufe. Wenn die Mannschaft zum Beispiel Qualität 5 und Motivation 4, dann wird die Probe durch die Motivation nicht verändert (+0), durch die Qualität aber um 2 Punkte erleichtert (-2).

Gruppenproben eignen sich auch sehr gut für längerfristige Proben, bei denen TaP* angesammelt werden müssen. Hier führen die Fähigkeiten einer guten Mannschaft zu hohem Tempo, in dem sie selbst schwierige Aufgaben erledigt.

DER EINFLUSS DER HELDEN

Zwar können Helden die Qualität einer Mannschaft nicht verbessern, sehr wohl aber ihre Motivation. Dies geschieht einerseits dadurch, dass die Helden ein gutes Vorbild geben, sich um die Leute kümmern und ihnen helfen. Andererseits ist aber auch Führungsstärke etwas, das die Gruppe zusammenhält und zu Dingen bewegen kann, die sie von sich aus nicht tun würde. Hier sind Krieger und Fähnriche gefragt,

aber auch charismatische Adlige oder überhaupt Helden mit hohen Sozialtalenten. Eine anfeuernde Rede zum richtigen Zeitpunkt, aber auch eine angemessene Strafe bei Verweigerung und Fehlverhalten und Lob bei besonderen Leistungen – so gewinnt ein guter Anführer die Herzen seiner Leute. Auch schadet es nichts, die Rädelsführer und Meinungsmacher innerhalb der Mannschaft zu erkennen und im Auge zu behalten. Wenn die Helden solche Leute für sich gewinnen, haben sie es bei den anderen umso einfacher.



LOYALITÄT DER MANNSCHAFT

Wenn Sie wollen, können Sie das Verhältnis zwischen Helden und Mannschaft durch einen LO-Wert festhalten, der ähnlich funktioniert wie die Loyalität eines Tiers. Der Wert liegt üblicherweise zwischen 0 und 20, kann aber auch in Negativbereiche absinken. Die Start-Loyalität hängt von den Umständen ab, liegt aber üblicherweise etwa bei 7. Folgende Werte können Sie als Richtwert nehmen.

Mannschaft	Start-LO
In den Dienst gepresst, versklavt o.ä.	0
Schlecht bezahlt	3
Angemessen bezahlt	7
Überdurchschnittlich bezahlt	9
Der führende Held hat <i>Guten Ruf</i>	+ Stufe
Die Helden handeln im Sinne der Mannschaft	+3
Die Mannschaft vertraut dem führenden Helden	+3
Die Mannschaft hat Vorurteile gegen die Helden	-1 bis -5

Die Loyalität kann sich durch verschiedene Umstände ändern. Details unterliegen Ihrer Einschätzung, aber im Folgenden ein paar Vorschläge.

Vorfall	LO-Veränderung
10 TaP* in <i>Überzeugen</i> bei Ansprachen angesammelt (maximal eine Probe pro Tag)	+1
20 TaP* in <i>Menschenkenntnis</i> durch genaue Beobachtung angesammelt (maximal eine Probe pro Tag)	+1
Patzer bei einer <i>Überzeugen</i> - oder <i>Menschenkenntnis</i> -Probe	-1
Aufopferungsvolle Tat zum Wohl der Mannschaft	+1
Ungerechtes Handeln (auch nur scheinbar)	-1
Ein wichtiger Erfolg bei einem Abschnitt der Expedition	+1
Ein übler Misserfolg bei einem Abschnitt der Expedition	-1
Nicht-Ahndung eines Fehlverhaltens in der Mannschaft	-1
Die Situation verschlechtert sich (mehrfach möglich)	-1
Die Situation verbessert sich entscheidend (mehrfach möglich)	+1
Extra-Portion Rum (oder Vergleichbares, nicht allzu häufig möglich)	+1

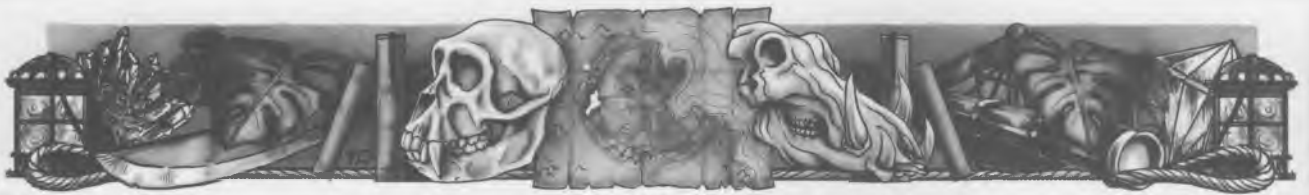
Die Loyalität hat natürlich Folgen: Sinkt sie, kommt es zum Murren und Unzufriedenheit, im schlimmsten Fall sogar zu einer Meuterei. Bei einer hohen Loyalität kann die Motivation hingegen steigen.

Aktuelle LO	Auswirkungen
Unter -6	Es kommt zu einer Meuterei.
Unter 0	Befehle werden nur noch widerwillig entgegengenommen. Täglich wird einmal 1W6+LO gewürfelt. Bei einem positiven Ergebnis sinkt die Motivation der Mannschaft um 1.
Über 14	Die Mannschaft hat vollstes Vertrauen. Täglich wird mit 1W20 gewürfelt. Liegt das Ergebnis unter dem Wert der LO minus dreifacher Motivationsstufe, steigt die Motivation um 1.

WEITERFÜHRENDES ZU GROSßUNTERNEHMUNGEN

Der Umfang dieses Buchs erlaubt es leider nicht, die Zusammensetzung unterschiedlicher Großunternehmungen aufzuführen. Deswegen sei an dieser Stelle einerseits auf *Efferds Wogen* verwiesen, in dem nicht nur Schiffstypen und Hierarchien in Schiffsmannschaften genau erklärt sind, sondern

auch zahllose Ideen und Hinweise für Ziele und Schwierigkeiten von Expeditionen auf dem Meer. Zu Landreisen mit großen Expeditionen finden Sie in *Handelsherr und Kiepenkerl* allerlei Wissenswertes: Allgemeines zu Handelsreisen ab Seite 72, und ab Seite 83 wird eine Wüstenkarawane detailliert vorgestellt und erklärt. Betriebskosten eines Handelszugs werden dort auf Seite 184 aufgeführt.



UNTERWEGS IN EINER FREMDEN UMGEBUNG

»Aves hat es uns gelehrt: das Wandern und Reisen. Und bei aller Mühsal, die es mit sich bringt: Wer kann schon von sich sagen, so viele fremdartige Orte gesehen, so viele eigenartige Menschen (und andere) kennen gelernt und Sumus Schöpfung auf so vielfältige Weise erfahren zu haben?«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Jede Reise ist mühsam und mit vielen Gefahren und Risiken behaftet. Es gilt, reißende Flüsse zu überqueren, steile Bergpässe zu ersteigen, sich dabei möglichst auch in der tiefsten Wildnis nicht zu verirren und unterwegs noch den Proviant zu ergänzen. Im folgenden Kapitel geht es um genau diese Themen: Wie kommt man in welchen Regionen voran und wie geht man mit Weghindernissen wie reißenden Flüssen oder klaffenden Felsspalten um?

DIE REGELN IN DIESEM KAPITEL

Im folgenden Kapitel (und nicht nur dort) finden Sie zahlreiche Regelkästen, die auf ganz unterschiedliche Situationen gemünzt sind. Alle diese Regeln sind Expertenregeln und nur als Vorschläge gedacht. Sie sollen Ihnen ein Gefühl für die Gefährlichkeit und Schwierigkeit unterschiedlicher Situationen und Handlungen geben. Im Einzelfall können Sie aber spontan entscheiden, ob und welche Proben Sie verlangen und welche Zuschläge in welcher Situation gelten.

AUF SCHUSTERS RAPPEN

»Mit Schaudern erinnere ich mich zurück an meine ersten Wanderungen, auf denen jeder Schritt zur Folter wurde, weil die Füße nur noch aus Blasen zu bestehen schienen. Heute habe ich mit Margalinn am Lagerfeuer zusammengesessen, und wir haben uns beim Ausnehmen eines Kaninchens an diese Zeiten erinnert. Mir ist noch nie aufgefallen, wie lustig ihre Augen blinken, wenn sie lacht.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

DER WANDERSTECKER

Viele Wanderer und Pilger haben einen langen Stab dabei, auf den sie sich stützen. Das ist keineswegs ein Instrument für Fußkranke oder Alte, sondern ein sehr vielseitig einsetzbares Hilfsmittel. Bei steilen Wegstrecken kann man sich damit abstützen, was die Kraftanstrengung für die Beine abmildert. Bei einer Pause kann man sich darauf lehnen. Im Schnee und im Sumpf kann man damit die Sicherheit des Bodens überprüfen, um nicht überraschend in einem Matschloch oder einem Hohlraum unter dem Schnee zu versinken.

Im Notfall kann man sich mit dem Stock wilde Tiere vom Leib halten, und wer geübt ist, kann ihn sogar als Kampfstab nutzen. Natürlich kann auch ein Speer diese Aufgabe übernehmen.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, sich von Ort zu Ort zu bewegen. Die meisten Wege werden vom normalen Aventurier zu Fuß zurückgelegt – schon alleine deswegen, weil es die billigste Art der Fortbewegung ist. Doch allzu oft wird vergessen, dass es auch die vielseitigste ist. Jeder beherrscht sie, und mit ihr bewältigt man (fast) jedes Gelände. Sei es ein Steilhang, der hinauf- oder hinuntergeklettert wird, ein Gewässer, durch das man waten muss, ein loses Geröllfeld oder eine steile Schlucht: Ein Fußgänger hat die meisten Möglichkeiten, jedes dieser Hindernisse zu überwinden – notfalls mit einer Behelfsbrücke aus Seilen oder einem gefällten Baum. Die Nachteile sind jedoch, dass man nicht sehr schnell vorankommt und das Gepäck selbst tragen muss.

DER UNGEÜBTE WANDERER

Wie gesagt ist das Laufen die üblichste Fortbewegungsart der meisten Aventurier. Daher sind sie es auch gewöhnt und haben keine Probleme damit. Wer jedoch ein typischer Stubenhocker ist und in den letzten Jahren nur zwischen Schlaf- und Studierstube gependelt ist, der kann schon nach wenigen Stunden Wanderung Probleme bekommen. Die ungewohnte Bewegung erzeugt schmerzhaft Blasen an den Füßen, die nach gewisser Zeit platzen und das Gehen sehr unangenehm machen. Hinzu kommen Druckstellen durch die ungewohnte Last von Rucksack oder Taschen, und oft genug hat der unerfahrene Wanderer auch keine geeignete Kleidung, die gegen Regen oder heftigen Sonnenschein schützt. Ob und



wann ein Held diese Schwierigkeiten erleidet, bleibt dem Meister überlassen – es handelt sich hier eher um ein erzählerisches Element als um feste Regeln (Einzelheiten zu den unterschiedlichen Spielstilen finden Sie in **Wege des Meisters**). Natürlich sind nicht nur Charaktere betroffen, die den Nachteil *Stubenhocker* gewählt haben, sondern alle, die in der Vergangenheit wenig gewandert sind. Umgekehrt kann man davon ausgehen, dass jeder Held (also auch der Stubenhocker) gegen diese Probleme gefeit ist, wenn er erst einmal ein oder zwei reiseintensive Abenteuer hinter sich gebracht hat. Es gibt übrigens auch Situationen, in denen nicht nur Stubenhocker von Blasen gefährdet sind: Wenn Schuhe und Strümpfe nass sind (zum Beispiel nach der Durchquerung einer Furt oder bei andauerndem Regenwetter), kleben sie an der Haut fest und beginnen zu scheuern.

DAS RICHTIGE SCHUHWERK

Wanderungen werden wesentlich angenehmer, wenn man das richtige Schuhwerk trägt. Gute Schuhe sind maßgeschneidert und sitzen fest am Fuß, sodass nichts scheuert – denn genau dieses Scheuern ist es, das Blasen entstehen lässt. Schuhe in falscher Größe oder solche, die eher zum Repräsentieren als zum Wandern gedacht sind, können selbst bei demjenigen, der langes Gehen gewöhnt ist, zu wunden Füßen führen. Auch zu steifes Schuhwerk (zum Beispiel Reitstiefel) kann sich nachteilig auswirken. Doch auch hier gilt: Wer viel in solchen Schuhen geht, hat solche Probleme nicht. Ein tobirischer Bauer kann Meilen um Meilen in Holzschuhen gehen, ohne an so etwas wie Blasen denken zu müssen.

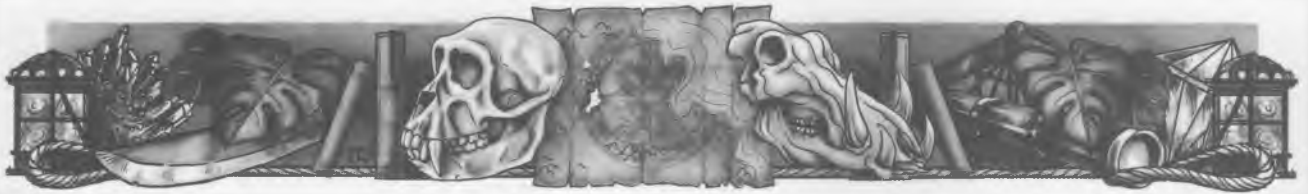
BLASEN UND WUNDE FÜßE

Blasen an den Füßen sind in erster Linie schmerzhaft und lästig. Daher sollten Sie sie auch in erster Linie als rollenspielerisches Element verwenden, weniger als Regel mit bestimmten Einschränkungen. Jeder Schritt ist unangenehm, und der Held wird jede Gelegenheit wahrnehmen, die Füße zu entlasten oder auf Wege zu verzichten. (Verlangen Sie notfalls *Selbstbeherrschungs*-Proben, um den Helden an die Schmerzen zu erinnern.)

Werden die Blasen nicht behandelt, platzen sie auf und verheilen nach 1W6+3 Tagen, wobei sie dicke Hornhaut hinterlassen. Eine erfolgreiche Probe in *Heilkunde Wunden* verkürzt diese Zeit um die Hälfte. Magisch ist die Heilung natürlich noch gründlicher: Ein Heilzauber, der 2 LeP spendet, lässt die Blasen vollständig verschwinden – allerdings ist die neue Haut genauso empfindlich wie vorher, sodass bei einer Fortsetzung der Wanderung genauso schnell wieder neue Blasen entstehen.

SICH EINEN WOLF LAUFEN

Vor allem *fettleibige* Helden können noch ein anderes Problem bekommen: Wenn die Oberschenkel eines Menschen so dick sind, dass sie bei jedem Schritt aneinander scheuern, sind sie nach einigen Stunden wundgescheuert – und dann wird jeder weitere Schritt zur Strapaze. Dies gilt besonders bei hohen



Temperaturen, wenn der Stoff durchgeschwitzt ist und an der Haut klebt – und dann kann dieses Schicksal auch schlanke Wanderer ereilen. Ein erwanderter Wolf hat die gleichen Folgen wie einer, der beim Reiten entsteht.

DER ERWANDERTE WOLF

Wer sich einen Wolf läuft, erhält 1W6 SP und eine Wunde an den Oberschenkeln. Dieser Schaden kann magisch oder mit *Heilkunde Wunden* geheilt werden. Er entsteht jedoch mit jedem weiteren Tag neu, wenn die Bewegungen entsprechend fortgesetzt werden. Wird er nicht behandelt, dann wird das Gehen zur Qual und erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe pro Stunde. Misslingt sie, muss der Held in der folgenden Stunde sehr breitbeinig laufen, um den Schmerz zu lindern – und er verzichtet auf jeden Schritt, den er vermeiden kann. Dadurch sinkt seine GS auf die Hälfte.

Solange er mit einem Wolf weiterwandert, kann die Wunde nicht heilen (auch nicht durch nächtliche Regeneration), sondern wird schlimmer: pro Tag entsteht ein weiterer SP.

SONDERFALL: HOHER SCHNEE

Es ist sehr kräftezehrend, durch hohen Schnee zu gehen, da man immer wieder tief einsinkt und damit die Füße für jeden einzelnen Schritt sehr hoch heben muss. Außerdem kann der Schnee dabei von oben in den Stiefelschaft eindringen, was zu feuchten und sehr kalten Füßen mit Erfrierungsgefahr führt. Deswegen wissen *eiskundige* Helden, dass man die Stiefel auch von oben verschließen muss. Alternativ kann man auch Gamaschen benutzen, die über den Stiefelschaft gezogen werden.

Noch besser jedoch sind die Schneeschuhe, die die Trittfläche so vergrößern, dass man kaum noch einsinkt. Die Nivesen haben darüber hinaus entdeckt, dass man sich lange Bretter unter die Füße schnallen kann, um über die Schneefläche hinwegzugleiten. Der Umgang mit diesen sogenannten Skiern ist schwierig und muss erst einmal erlernt werden. Wer ihn jedoch beherrscht, kann auch weite Strecken kräftesparend und deutlich schneller als mit Schneeschuhen zurücklegen. (Aventurische Skier sind reine Langlaufskier – Abfahrten sind möglich, aber sehr schwierig.)

IM SATTEL ODER MIT DEM FAHRZEUG

»Ich fürchte, Magister Xenophil wird sich niemals mit seinem alten Zossen anfreunden. Er ist nicht fürs Reiten gemacht, dabei haben wir ihm schon den ältesten und friedlichsten Rappen gegeben, den der Pferdehändler hatte. Eigentlich soll er ja Schoschik heißen, aber der Magister nennt ihn nur noch Sausack. Und heute ist Sausack beim Durchqueren eines Bachs ausgerutscht und hat dem Magister ein unfreiwilliges Bad beschert. Es hat eine halbe Stunde guten Zuredens gebraucht, bis er bereit war, sich wieder in den Sattel zu setzen.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Reittiere sind zwar schneller und ausdauernder, doch mit schwierigem Gelände kommen sie wesentlich schlechter zurecht als Fußgänger. Ein steiler Hang, ein schmaler Sims an einer Felswand oder ein reißender Bach kann zum unüberwindlichen Hindernis werden. Auch die Möglichkeit einer improvisierten Brücke ist meistens nicht möglich, da kaum ein Tier dazu gebracht werden kann, über einem schmalen Baumstamm zu balancieren, geschweige denn über eine Seilbrücke.

SICH EINEN WOLF REITEN

Beim Reiten ist es ähnlich wie beim Wandern: Wer die Bewegung nicht gewöhnt ist, für den kann sie bald zur Qual werden. Wer einen *Reiten-TaW* von weniger als 7 hat und längere Zeit nicht auf einem Reittier gesessen hat, bekommt nach einem Ritt von wenigstens sechs Stunden Dauer einen Muskelkater, der koordinierte Beinbewegungen fast unmöglich macht: Alle GE-Proben sind für jeden *TaP* unter 7 um je 1 erschwert, AT und PA sinken jeweils um die Hälfte dieser Punkte. Diese Abzüge verringern sich an jedem folgenden Tag um jeweils 2 Punkte, und zwar unabhängig davon, ob weiter geritten wird oder nicht.

Schlimmer als der Muskelkater ist allerdings der sogenannte Wolf: Durch die ständige Bewegung am Sattel wer-

den Allerwertester und die Innenseiten der Oberschenkel wundgeschauert. Bei einem *Reiten-TaW* von höchstens 3 und mehrstündigen Ritt entstehen an dieser Stelle 1W6 SP und eine Wunde. Dieser Schaden kann im Gegensatz zu dem Muskelkater magisch oder mit *Heilkunde Wunden* geheilt werden. Er entsteht jedoch mit jedem weiteren Tag im Sattel erneut. Wird er nicht behandelt, dann wird das Reiten zur Qual: Nur mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe kann man sich jeweils eine Stunde im Sattel halten, ansonsten geht man lieber zu Fuß. Wird der Ritt fortgesetzt, heilt die Wunde nicht (auch nicht durch nächtliche Regeneration), sondern wird schlimmer: Pro Tag entsteht ein weiterer SP.



Im dichten Unterholz oder gar Dschungel ist an Reiten kaum zu denken, und wer es doch tut, kommt nicht schneller voran als ein Fußgänger. Geröllfelder oder verharschte Schneefelder bergen das Risiko eines Beinbruchs, denn Pferdebeine sind dünner und empfindlicher als Menschenbeine.

Dabei muss natürlich von Tier zu Tier unterschieden werden: Viele Esel, Ponys und Maultiere sind vergleichsweise gute Kletterer, weswegen sie auch auf steilen Gebirgspfaden eingesetzt werden können. Reitelche kommen mit Schnee recht gut zurecht, und die goblinischen Reitschweine fühlen sich im dichten Wald überaus wohl.

LASTTIERE

Ein Kompromiss zwischen Gehen und Reiten ist das Mitführen von Lasttieren. Das können Pferde sein, aber auch Esel, Maultiere, Ponys oder Kamele. Dadurch erhöht sich das Reisetempo zwar nicht wesentlich im Vergleich zu anderen Fußgängern, dafür aber die Belastung und die Menge des möglichen Gepäcks. Weghindernisse sind für Lasttiere genauso problematisch wie für Reittiere, dichter Wald und Dschungel hingegen können mit Lasttieren genauso gut bewältigt werden wie ohne.

Natürlich ist es auch für eine berittene Reisegruppe sinnvoll, Lasttiere mit sich zu führen. Dadurch werden die Reiter beweglicher, außerdem werden die Reittiere keiner Doppelbelastung durch Reiter plus Gepäck ausgesetzt.



WERTE VON REITTIEREN

Die folgenden Werte sollten als Faustregel betrachtet werden. Je nach Ausbildungsstand können sie durchaus variieren. So können die Werte von Schwimmen und Springen durch Sonderfertigkeiten und Vorteile verändert werden (gegebenenfalls in die angegebenen Werte bereits eingerechnet):

- SF *Geländehindernisse*: Schwimmen +1, Springen +1
- SF *Sprungsisicherheit*: Springen +2
- Vorteil *Schnell*: Springen +1
- Vorteil *Sprungsisicherheit*: Springen +2
- Vorteil *Wasserliebend*: Schwimmen +3

Beilunker Zwergenpony (ZooBotanica 148)

KO 19	KK 12	GE 12
Schwimmen	4	
Springen	9	

GS Schritt	1,5
GS Trab	6
GS Galopp	11
Grund-Loyalität	7
Tragkraft	48 Stein
Zugkraft	120 Stein
Trittsicherheit (Gebirge, Geröll), Flinkheit, Verminderte Tragkraft	

Elenviner Vollblut (ZooBotanica 148)

KO 18	KK 19	GE 10
Schwimmen	7	
Springen	10	
GS Schritt	2	
GS Trab	12	
GS Galopp	16	
Grund-Loyalität	9	
Tragkraft	95 Stein	
Zugkraft	190 Stein	
Sprungsisicherheit, Nervosität, Schnell		

Ferkina-Pony (ZooBotanica 149)

KO 20	KK 14	GE 12
Schwimmen	5	
Springen	7	
GS Schritt	1,5	
GS Trab	6	
GS Galopp	11	
Grund-Loyalität	6	
Tragkraft	70 Stein	
Zugkraft	—	
Ausdauernd, Genügsam, Trittsicherheit (Gebirge, Geröll), Zäh		

Goldfelser (ZooBotanica 149)

KO 19	KK 22	GE 10
Schwimmen	4	
Springen	9	
GS Schritt	2	
GS Trab	12	
GS Galopp	15	



Grund-Loyalität 9
Tragkraft 110 Stein
Zugkraft –
Ausdauernd, Eigenwillig, Feurig,
Nervosität, Schnell

Langmähne (ZooBotanica 150)

KO 20 KK 16 GE 10
Schwimmen 7
Springen 4
GS Schritt 1,5
GS Trab 7
GS Galopp 10
Grund-Loyalität 6
Tragkraft 96 Stein
Zugkraft 224 Stein
Eigenwillig, Erhöhte Trag- und
Zugkraft, Genügsam, Trendeln,
Trittsicherheit, Zäh

Maraskaner- oder Seemannspony (ZooBotanica 150)

KO 20 KK 14 GE 12
Schwimmen 12
Springen 5
GS Schritt 1,5
GS Trab 6
GS Galopp 10
Grund-Loyalität 7
Tragkraft 70 Stein
Zugkraft 140 Stein
Genügsam, Trittsicherheit,
Wasserliebend, Zäh

Nordmähne (ZooBotanica 150)

KO 23 KK 26 GE 10
Schwimmen 7
Springen 9
GS Schritt 1,5
GS Trab 8
GS Galopp 13
Grund-Loyalität 7
Tragkraft 156 Stein
Zugkraft 364 Stein
Erhöhte Zugkraft, Genügsam, Gutmütig

Orkland- und Orkpony (ZooBotanica 151)

KO 20 KK 14 GE 11
Schwimmen 9
Springen 4
GS Schritt 1,5
GS Trab 7
GS Galopp 10
Grund-Loyalität 5 (Orkpony 3)
Tragkraft 70 Stein
Zugkraft 140 Stein
Ausdauernd, Genügsam, Trendeln, Zäh

Paavi- und Firpony (ZooBotanica 151)

KO 20 KK 13 GE 11
Schwimmen 5
Springen 5
GS Schritt 1
GS Trab 4
GS Galopp 9
Grund-Loyalität 7
Tragkraft 65 Stein
Zugkraft 143 Stein
Eigenwillig, Genügsam, Magiegespür
(selten), Sehr guter Orientierungssinn,
Trittsicher, Zäh

Shadif (ZooBotanica 151)

KO 18 KK 21 GE 12
Schwimmen 6
Springen 9
GS Schritt 2
GS Trab 12
GS Galopp 15
Grund-Loyalität 10
Tragkraft 105 Stein
Zugkraft –
Ausdauernd, Sehr lernfähig,
Nervosität, Schnell, Zäh

Svelttaler Kaltblut (ZooBotanica 152)

KO 23 KK 28 GE 10
Schwimmen 8
Springen 6
GS Schritt 1,5
GS Trab 7
GS Galopp 12
Grund-Loyalität 8
Tragkraft 168 Stein
Zugkraft 420 Stein
Gutmütig

Teshkaler (ZooBotanica 152)

KO 20 KK 24 GE 10
Schwimmen 7
Springen 7
GS Schritt 1,5
GS Trab 11
GS Galopp 13
Grund-Loyalität 7
Tragkraft 144 Stein
Zugkraft 312 Stein
Eigenwillig, Weiche Gänge

Traloper Riese (ZooBotanica 153)

KO 25 KK 30 GE 10
Schwimmen 8
Springen 5
GS Schritt 2
GS Trab 7
GS Galopp 12

Grund-Loyalität 9
Tragkraft 180 Stein
Zugkraft 480 Stein
Ausdauernd (Schritt und Trab),
Gutmütig, Stark

Tobimora-Falbe, Norburger Riese (ZooBotanica 153)

KO 24 KK 29 GE 10
Schwimmen 8
Springen 6
GS Schritt 2
GS Trab 7
GS Galopp 12
Grund-Loyalität 9
Tragkraft 174 Stein
Zugkraft 435 Stein
Ausdauernd (Schritt und Trab),
Gutmütig, Stark

Tulamide (ZooBotanica 153)

KO 19 KK 22 GE 11
Schwimmen 7
Springen 9
GS Schritt 2
GS Trab 11
GS Galopp 14
Grund-Loyalität 9
Tragkraft 110 Stein
Zugkraft 264 Stein
Ausdauernd, Feurig, Magiegespür
(selten), Schnell, Zäh

Warunker (ZooBotanica 154)

KO 17+1W3 KK 20+1W3
GE 8+1W3
Schwimmen 7
Springen 9
GS Schritt 2
GS Trab 11
GS Galopp 13
Grund-Loyalität 6+1W3
Tragkraft 6xKK Stein
Zugkraft 11xKK Stein
Ausdauernd, Ruhiges Temperament,
Sprungsicherheit

Yaquirtaler (ZooBotanica 154)

KO 20 KK 25 GE 11
Springen 9
Schwimmen 7
GS Schritt 2
GS Trab 11
GS Galopp 13
Grund-Loyalität 9
Tragkraft 150 Stein
Zugkraft 300 Stein
Feurig, Lernfähig, Weiche Gänge



Elfenross

(LCD 281, nur beschwörbar)

KO 22	KK 18	GE 15
Schwimmen	10	
Springen	11	
GS Schritt	5	
GS Trab	23	
GS Galopp	30	
Grund-Loyalität	20	
Tragkraft	100 Stein	
Zugkraft	–	
Geländehindernisse, Gezielter Tritt, Kehrtwende, Lenken ohne Zügel, Reitertreue, Schrecksicher, Stopp, Elegante Erscheinung, Ruhiges Temperament, Sprungsicherheit		

Reitwildschwein (ZooBotanica 173)

KO 13	KK 14	GE 7
Schwimmen	9	
Springen	7	
GS Schritt	2	
GS Trab	6	
GS Galopp	10	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	70 Stein	
Zugkraft	140 Stein	
Ausdauernd (Trab), Eigenwillig, Trittsicherheit (Wald)		

Zugochse (ZooBotanica 157)

KO 18	KK 30	GE 7
Schwimmen	4	
Springen	0	
GS Schritt	2	
GS Trab	6	
GS Galopp	10	
Grund-Loyalität	8	
Tragkraft	240 Stein	
Zugkraft	480 Stein	
Eigenwillig, Zäh		

Schwarze Thaluser, Qadan (ZooBotanica 93)

KO 18	KK 15	GE 10
Schwimmen	4	
Springen	3	
GS Schritt	2	
GS Trab	6	
GS Galopp	–	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	112,5 Stein	
Zugkraft	150 Stein	
Trittsicherheit, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Erhöhte Tragkraft, Genügsam, Guter Orientierungssinn, Zäh, Störrisch		

Mherwati (ZooBotanica 93)

KO 15	KK 12	GE 10
Schwimmen	6	
Springen	2	
GS Schritt	2	
GS Trab	5	
GS Galopp	–	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	96 Stein	
Zugkraft	120 Stein	
Trittsicherheit, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Genügsam, guter Orientierungssinn, Zäh, Einzelgänger		

Grautier (ZooBotanica 93)

KO 15	KK 14	GE 10
Schwimmen	5	
Springen	2	
GS Schritt	2	
GS Trab	6	
GS Galopp	–	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	104 Stein	
Zugkraft	140 Stein	
Trittsicherheit, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Genügsam, guter Orientierungssinn, Zäh		

Qaimuyan, Qai'Chelar (ZooBotanica 117)

KO 20	KK 28	GE 9
Schwimmen	5	
Springen	0	
GS Schritt	2	
GS Trab	12	
GS Galopp	14	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	252 Stein	
Zugkraft	–	
Trittsicherheit, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Genügsam, Guter Orientierungssinn, Zäh		

Qai'Ahjan (ZooBotanica 117)

KO 20	KK 28	GE 9
Schwimmen	5	
Springen	0	
GS Schritt	2	
GS Trab	13	
GS Galopp	16	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	196 Stein	
Zugkraft	–	
Trittsicherheit, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Genügsam, Guter Orientierungssinn, Zäh		

Dromedar (ZooBotanica 117)

KO 20	KK 26	GE 9
Schwimmen	5	
Springen	0	
GS Schritt	2	
GS Trab	11	
GS Galopp	14	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	234 Stein	
Zugkraft	–	
Trittsicherheit, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Genügsam, Guter Orientierungssinn, Zäh		

Kamah (ZooBotanica 118)

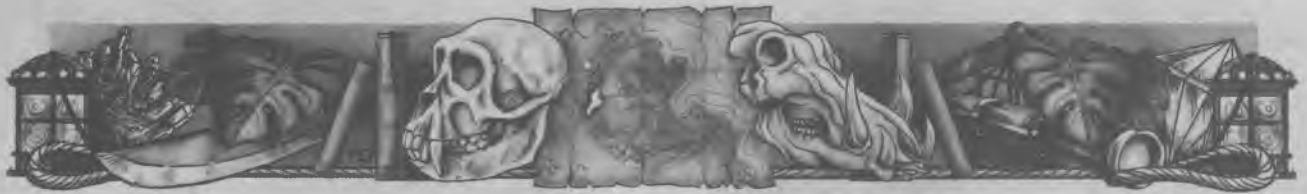
KO 15	KK 14	GE 10
Schwimmen	5	
Springen	2	
GS Schritt	2	
GS Trab	6	
GS Galopp	11	
Grund-Loyalität	7	
Tragkraft	98 Stein	
Zugkraft	–	
Trittsicherheit, Eigenwillig, Ausdauernd (Trab), Genügsam, Guter Orientierungssinn, Zäh		

Reitelch (ZooBotanica 148)

KO 17	KK 22	GE 10
Schwimmen	7	
Springen	7	
GS Schritt	2	
GS Trab	9	
GS Galopp	15	
Grund-Loyalität	6	
Tragkraft	120 Stein	
Zugkraft	240 Stein	
Ausdauernd (Schritt und Trab), Gutmütig		

Schlittenhund (Firnläufer, ZooBotanica 112)

KO 11	KK 7	GE 11
Schwimmen	7	
Springen	4	
GS Schritt	3	
GS Trab	9	
GS Galopp	12	
Grund-Loyalität	5	
Tragkraft	5 Stein	
Zugkraft	50 Stein	
Ausdauernd (Trab und Galopp), Kälteresistenz		



Schlittendachs (ZooBotanica 77)

KO 9	KK 8	GE 5
Schwimmen		7
Springen		1
GS Schritt		1
GS Trab		4
GS Galopp		6
Grund-Loyalität		6
Tragkraft		10 Stein
Zugkraft		70 Stein
Ausdauernd (Trab und Galopp), Kälteresistenz		

Elefant (ZooBotanica 90)

KO 25	KK 30	GE 10
Schwimmen		7
Springen		1
GS Schritt		2
GS Trab		6
GS Galopp		12
Grund-Loyalität		9
Tragkraft		250 Stein
Zugkraft		500 Stein
Gutmütig, Stark		

Mammut (ZooBotanica 91)

KO 25	KK 35	GE 10
Schwimmen		5
Springen		0
GS Schritt		2
GS Trab		6
GS Galopp		12
Grund-Loyalität		7
Tragkraft		300 Stein
Zugkraft		600 Stein
Eigenwillig, Stark		

Zugstrauß (ZooBotanica 180)

KO 10	KK 15	GE 11
Schwimmen		0
Springen		2
GS Schritt		2
GS Trab		–
GS Galopp		18
Grund-Loyalität		5
Tragkraft		20 Stein
Zugkraft		120 Stein
Nervosität, Schnell		



AUF ZWEI ODER VIER RÄDERN

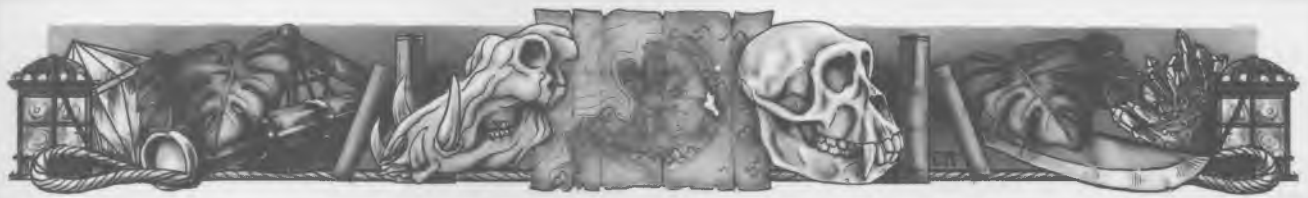
Auf Straßen und gepflegten Wegen sind Kutschen oder Karren bestens dazu geeignet, um größere Mengen Gepäck problemlos zu transportieren. Sobald man jedoch diese Wege verlässt, wird es schwierig. Steigungen, die für ein Pferd anstrengend, aber möglich sind, können selbst mit kräftigsten Zugtieren kaum bewältigt werden, und auf den entsprechenden Gefällestrecken droht immer die Gefahr, dass die Bremsen nicht ausreichen oder gar brechen. Wenn die Bremsen aber versagen, kann ein schweres Gefährt die Zugtiere nach vorne drücken, bis sie ins Straucheln kommen und stürzen – woraufhin sie schlimmstenfalls von dem Karren überrollt werden, was weder Gefährt noch Tiere unbeschadet überstehen. An Engstellen müssen Hindernisse wie umgestürzte Bäume beseitigt werden, im dichten Wald oder Unterholz ist gar kein Vorankommen möglich. Felsen, die den Weg versperren, und selbst ein kleiner Bach mit steilem Ufer werden schnell zum unüberwindlichen Hindernis, das jedes Gefährt zu meilenweiten Umwegen zwingt. Zwar gibt es geländegängige Kutschen wie etwa die Steppenschivone, die auf den großen Steppen eingesetzt werden, aber auch sie sind nur auf ebenem Gelände sinnvoll, da sie an größeren Hindernissen scheitern, die sie nicht umgehen können.

Auf Schnee- und eisbedeckten Flächen gibt es die beiden Sonderfälle des Schlittens und des Eisseglers. Hunde- oder Dachs-schlitten sind etwa so schnell wie eine Kutsche, aber wesentlich beweglicher, da die Hunde auch starke Steigungen bewältigen können – notfalls muss der Schlittenlenker einfach ein bisschen mitschieben. Wird es allzu schlimm, kann der Schlitten entladen werden, denn er ist leicht genug, auch über Hindernisse

hinweggetragen zu werden. Noch schneller – günstiger Wind vorausgesetzt – kommt man mit dem firnelfischen Eissegler voran, der allerdings auch nur von diesen Elfen gebaut werden kann. Dieses Gefährt ist jedoch auf glatte Flächen angewiesen, am besten fährt es auf zugefrorenen Gewässern. Über kleinere Unebenheiten ‚fliegt‘ der Segler hinweg, aber sobald die Hindernisse zu groß werden, kann es aufgrund der hohen Geschwindigkeit zu üblen Unfällen kommen.

AUF BOOTEN UND FLÖßEN

Eine Alternative zum Landweg ist häufig die Benutzung der Gewässer, sei es mit Booten, Kanus oder Flößen. Zwar ist die Auswahl der Routen sehr eingeschränkt, und wenn man in unbekanntem Gebiet unterwegs ist, landet man möglicherweise weit ab von dem geplanten Ziel, aber dafür muss man sich selbst im dichtesten Wald oder Dschungel keinen Weg bahnen. Sümpfe können problemlos durchquert werden, Flussüberquerungen entfallen, und außerdem bietet das Gewässer häufig noch die Möglichkeit, unterwegs die Nahrungsvorräte aufzufrischen. Doch ganz so einfach, wie es klingt, ist auch der Wasserweg nicht: Stromschnellen oder gar Wasserfälle sind ein Hindernis, an dem das Wasserfahrzeug in mühsamer Arbeit vorbeigetragen werden muss. Flussabwärts können sie sogar zur tödlichen Gefahr werden, denn wenn man sie hört oder sieht, kann es schon zu spät sein, um ihnen noch zu entgehen. Und so hat sich schon manche muntere Heldengruppe nur mit dem nackten Leben durch die reißenden Wasser einer engen Schlucht retten können oder nur mit knapper Not einen unerwarteten Sturz aus großer Höhe überlebt – oder eben auch nicht.



IN DER LUFT

Eine für den durchschnittlichen Aventurier nicht vorstellbare Möglichkeit des Reisens ist das Fliegen. Doch es gibt Helden, für die eine Reise durch die Luft gar nicht so ungewöhnlich ist. In erster Linie sind das die Hexen, die größere Strecken üblicherweise auf ihren Fluggeräten zurücklegen. Vor allem bei tulamidischen Zauberern gibt es die fliegenden Teppiche, die ganze Heldengruppen tragen können. In früheren Epochen hat es eine größere Zahl solcher Artefakte gegeben, so sollen die Hochelfen, aber auch die Trolle fliegende Schiffe besessen haben, mit denen sie durch den Himmel gekreuzt sind. Heute ist von solchen Gegenständen nicht mehr die Rede, aber es ist nicht auszuschließen, dass irgendwo noch ein elfisches Luftschiff in einem verborgenen Hafen in irgendeinem Hochgebirge seiner Wiederentdeckung harret.

Für fähige Elementaristen gibt es auch noch die Möglichkeit, Luftelementare darum zu bitten, sie an einen anderen Ort zu tragen. Dämonologen hingegen rufen einen Irrhalken oder, noch besser, einen Karakil.

Greife tragen nur in äußersten Ausnahmen einen Reiter, aber in der Schlacht um Gareth haben sie zum Sieg über die fliegende Stadt Kholak-Kai entscheidend beigetragen. Die Amazonenkönigin Yppolita soll ein geflügeltes Pferd besessen haben, von denen in einsamen Gegenden weitere gesichtet worden sein sollen. Aber auch verschiedenen Chimären können einen Reiter tragen, etwa die Hippogriffe, die sich aus Raubvögeln und Pferden zusammensetzen. In Ausnahmefällen sind selbst Drachen bereit, einen Menschen zu tragen.

DÜNNE LUFT UND ANDERE WIDRIGKEITEN

Wer durch die Luft reist, wird nicht von Räubern angegriffen, von Wölfen oder Raubkatzen angesprungen, er muss sich keine Gedanken um Flussüberquerungen, sumpfigen Untergrund oder Felsspalten machen. Aber ungefährlich und angenehm ist es deswegen dort oben noch lange nicht.

Je höher man kommt, desto kälter ist es. Wer also nicht angemessen gekleidet ist, kommt in großer Höhe sehr ins Frieren, zumal der Flugwind die empfundene Kälte verstärkt. Hinzu kommt, dass Höhenluft kurzatmig macht. Ab einer gewissen Höhe fällt das Atmen schwer, sodass man im schlimmsten Fall sogar das Bewusstsein verlieren kann. (Ein aufwändiges, aber hilfreiches Gegenmittel ist übrigens der REVER-SALIS ATEMNOT, der den Helden gegen diese Probleme schützt.)

Schließlich sollte man sich nicht darauf verlassen, dass man in der Luft vor Raubtieren sicher ist. Es gibt einige Tiere, die Eindringlinge in ihr Revier als Feinde verstehen und sofort angreifen. So sollte man sich hüten, einem Drachenhort zu nahe zu kommen, und auch Alke mögen es gar nicht, wenn

andere ‚Vögel‘ in ihrem Jagdgebiet wildern – auch wenn das gar nicht die Intention der Helden ist.

Sollte sogar ein Zauberer der Meinung sein, dass niemand auf dem Luftweg in sein Gebiet eindringen soll (und manche Drachen zählen in diesem Sinne zu den Zauberern), kann er mit bewegungsstörender Antimagie für sehr heftige Landungen sorgen. Oder aber er geht mit Wetterbeeinflussung oder Elementarmagie gegen die unerwünschte Störung vor.

WIND UND WETTER

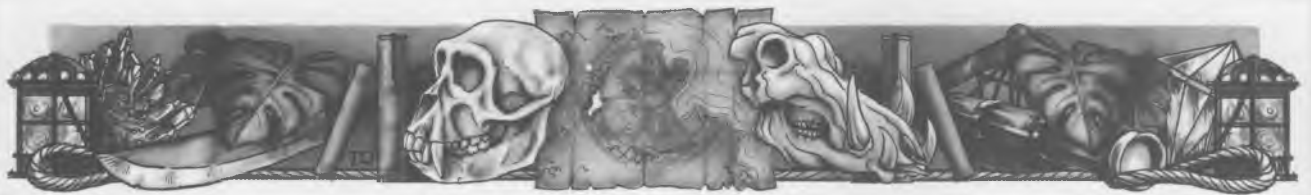
Es fällt nicht schwer, sich vorzustellen, dass man beim Fliegen den Elementen besonders ungeschützt ausgesetzt ist. Zum Flugwind kommt noch der normale Wind hinzu, der an Kleidung und Haaren zerrt. Gefährlich sind aber vor allem plötzliche Fall- oder Steigwinde, die an Berghängen, aber auch an Klimagrenzen entstehen, etwa am Ufer zwischen See und Land oder zwischen Heide und Wald. Solche Strömungen (von Hexen manchmal ‚Luftloch‘ genannt) können den Flug sehr unangenehm machen, und wenn der fliegende Teppich plötzlich nach unten wegsackt, kann man schon mal kurzfristig den Kontakt zu ihm verlieren – und hoffen, dass er noch da ist, wenn man wieder hinunterfällt.

Regen, Schnee oder sogar Hagel sind besonders unangenehm, da man sich naheliegenderweise nirgends unterstellen kann, sondern den Niederschlag direkt ins Gesicht gepeitscht bekommt. Sollte es sogar zu einem Gewitter kommen, dann sollte der Flug sofort abgebrochen werden, um nicht von einem Blitz getroffen zu werden.

FLUGREGELN

Hinweise zu Temperaturen und Höhenluft finden Sie auf Seite 146. Beim Wind sollten Sie davon ausgehen, dass er bei einer Reise immer um eine Stufe stärker ist als am Boden. Durch plötzliche Fall-, Steig- oder Seitenwinde können auch völlig überraschend *Fliegen*-Proben fällig werden, bei deren Misslingen das Fluggerät außer Kontrolle gerät. Personen, die nicht in einem Sattel sitzen oder dergleichen, müssen dann *Körperbeherrschungs*-Proben schaffen oder laufen Gefahr, von dem Gerät hinunterzustürzen. Mit reaktionsschnellen KK-Proben können Mitfliegende einen solchen Sturz verhindern, andernfalls muss der ‚Pilot‘ mit weiteren *Fliegen*-Proben nach Maßgabe des Meisters versuchen, den Stürzenden einzuholen und zu retten.

Handelt es sich um ein fliegendes Reittier, werden statt der *Fliegen*-Proben *Reiten*-Proben fällig, die um 5 Punkte erleichtert sind, wenn der Held in einem Sattel sitzt.



FLUSSÜBERQUERUNGEN

»Seit seinem Sturz in den Fluss wird Magister Xenophil immer wunderlicher. Heute haben wir einen ganzen Tag nach einer Furt suchen müssen, nur weil er sich geweigert hat, durch einen harmlosen kleinen Bach zu waten. Ich weiß nicht, wo das noch hinführen soll.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Die Überquerung eines Flusses oder auch nur etwas breiteren Baches ist eine riskante Angelegenheit und kann zu einem ganz eigenen Abenteuer werden. In zivilisierten Gebieten findet man an häufig benutzten Wegen Fähren, die groß genug sind, um gegen eine entsprechende Gebühr sogar Kutschen zu transportieren. An besonders stark frequentierten Orten oder besonders gut ausgebauten Straßen wie etwa den Reichsstraßen werden sogar Brücken gebaut – aber das ist eine seltene Ausnahme außerhalb von Städten. In der Wildnis gibt es weder Fähren noch Brücken. Wanderer, die sich nicht auf große Umwege einlassen wollen, müssen entweder nach einer Furt suchen, schwimmen oder aber ein Behelfsfloß bauen.

Natürlich gelten alle Angaben auch für die Küste. Denn wo es Gezeiten gibt, kommt es immer wieder vor, dass bestimmte Wegstrecken nur bei Ebbe gangbar sind. Übergänge zu Inseln, der Zugang zu einer abgelegenen Felsenbucht oder einfach der Weg am Strand unterhalb einer steilen Klippe – vieles davon liegt bei Flut unter dem Wasserspiegel. Ortskundige wissen, dass der Weg in ein paar Stunden viel leichter zu bewältigen ist, und Wildniskundige können es sich zumindest denken. Aber möglicherweise haben die Helden nicht die Zeit, so lange zu warten – etwa weil sie verfolgt werden oder weil der Bereich, auf dem sie stehen, nach und nach ebenfalls überflutet wird. Hier lassen sich ohne Probleme kleine abenteuerliche Episoden gestalten.

EINE FURT

Es gibt in der Regel nur zwei Möglichkeiten, eine Furt zu finden: Entweder der Held bekommt von einem Einheimischen einen Tipp, oder Phex ist ihm besonders gewogen. Natürlich ist eine besonders breite Stelle eines Gewässers in der Regel auch flacher – aber ob es nicht irgendwo eine tiefe Rinne gibt, die ein Durchwaten doch unmöglich macht, darüber kann

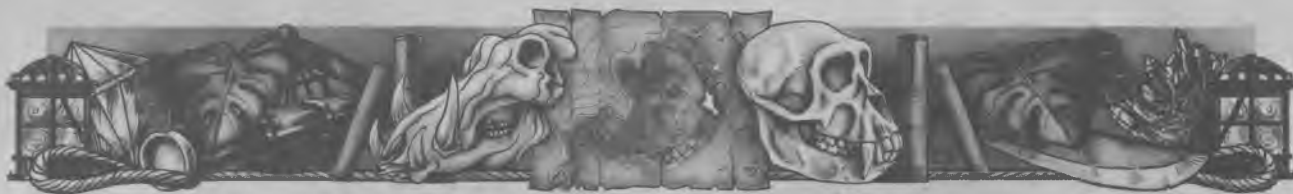
man anhand der Flussbreite gar nichts sagen. Also heißt es, an möglichen Stellen immer wieder in den Fluss hineinzugehen oder -zureiten und zu prüfen, ob hier ein Seitenwechsel möglich ist.

Als Furt zählt jede Stelle, an der das Wasser nicht tiefer als anderthalb Schritt ist (wobei Zwerge dies wohl anders beurteilen als Thorwaler). Da das fließende Wasser in der Regel nicht klar ist, muss man sich tastend einen Weg über den schlammigen oder steinigen Untergrund suchen. Gepäck, das nicht nass werden soll, trägt man dabei am besten auf dem Kopf oder schiebt es auf einem kleinen Behelfsfloß vor sich her. Doch schon ein Fehltritt kann bedeuten, dass man in den Fluten versinkt und sein Gepäck eventuell aus den Händen verliert. Und da der Untergrund



nicht nur uneben, sondern auch noch schlammig-rutschig, von langen Pflanzen bewachsen oder sehr steinig ist, kann man recht schnell ins Straucheln kommen.

Nach einem starken Regen oder während der Schneeschmelze führen viele Flüsse besonders viel Wasser und sind reißend, was es noch schwieriger macht, sich sicher auf den Beinen zu halten. Im schlimmsten Fall treiben auch noch größere Holzstücke oder ganze Bäume im Wasser, denen der Held entgehen muss, da sie ihn sonst rammen, verletzen oder sogar unter die Wasseroberfläche drücken. Es ist empfehlenswert, eine unbekannte Furt erst einmal von einem schwimmfähigen Helden mit einem Taststock, aber ohne Gepäck erkunden zu lassen, bevor die anderen ihm folgen.



EINE FURT DURCHQUEREN

Die folgenden Regeln sollen nur als Anhaltspunkt gelten, denn jede Furt ist anders und kann andere Proben erfordern. Für jeweils angefangene 10 Schritt Flussbreite muss eine Probe abgelegt werden.

ZU FUß

Probe

Wer die Furt durchwaten will, muss pro 10 Schritt eine *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik*-Probe mit den Eigenschaften MU/GE/KK ablegen.

Probenmodifikationen (zusätzlich zur üblichen BE)

- nach Sonderfertigkeiten
 - Balance: -3
 - Herausragende Balance: -7
- nach Wassertiefe*
 - knietief: -3
 - hüfttief: +0
 - brusttief: +3
 - bis zum Kinn: +6
- nach Strömung
 - moderat: -3
 - mittelstark: 0
 - stark: +3
 - reißend: +6
- nach Beladung**
 - Unbeladen: -3
 - Maximal TK: +0
 - Pro zusätzlicher Last in Höhe von 0,5*TK: +1
- nach Untergrund
 - Trittfest: -3

Kleinere Hindernisse wie große Steine: -0

Rutschig oder sehr uneben: +3 bis +6

Ergebnis

Patzer: Der Held stolpert sehr ungeschickt. Er verstaucht sich einen Knöchel und schluckt Wasser (1W6 SP), außerdem verliert er das in Händen getragene Gepäck. Außerdem reißt ein Träger des Rucksacks, der Waffengürtel oder dergleichen (Meisterentscheidung), sodass daran getragene Utensilien ebenfalls geborgen werden müssen. Ist das Wasser mindestens hüfttief und die Strömung wenigstens *stark*, kann er mitgerissen werden und gerät schlimmstenfalls in so tiefes Wasser, dass er versuchen muss, zum Ufer zu schwimmen.

Es fehlen mehr als 7 TaP: Der Held versinkt im Wasser und verliert das Gepäck, das er in Händen hält. Eine *Schwimmen*-Probe, modifiziert je nach Strömungsstärke (siehe oben), entscheidet darüber, wie viel er wieder aufsammeln kann, bevor es abgetrieben wird. (Meisterentscheidung je nach Gepäck, Menge und Umständen.)

Probe normal misslungen: Der Held strauchelt oder stolpert, sein Gepäck fällt ins Wasser und wird durchnässt.

Probe gelungen: Der Gewässerabschnitt konnte problemlos durchquert werden.

REITEND

Probe

Wird die Furt auf dem Rücken eines Reittiers durchquert, müssen statt der *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik*-Proben *Reiten*-Proben abgelegt werden. Bei einem am Strick geführten Tier (Reit- oder Lasttier) müssen stattdessen *Abrichten*-Proben gelingen, in diesem Fall muss der Führende aber natürlich auch selbst die oben erwähnte *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik*-Proben schaffen, damit er nicht unterwegs ins Stolpern kommt. Voraussetzung für das Durchreiten ist, dass die Uferböschung nicht so steil ist, dass das betreffende Tier gar nicht erst hinunter oder auf der anderen Seite hinauf kommt.

Probenmodifikationen (zusätzlich zur üblichen BE)

Die oben aufgeführten Modifikationen für Wassertiefe, Strömung und Beladung beim Durchqueren zu Fuß gelten auch für die *Reiten-* oder *Abrichten*-Probe. Hinzu kommen:

- nach Bewegung
 - Das Tier wird geritten: +6
 - Das Tier wird geführt: +0
- nach Sonderfertigkeiten und Vorteilen des Tiers (siehe *ZooBotanica* 34/36)
 - Geländehindernisse: -3
 - Trittsicherheit Gewässer: -7
- nach Ausbildungsstand
 - Ungearbeitetes Tier: +3
 - Unerfahrenes Tier: +0
 - Erprobtes Tier: -3
 - Geschultes Tier: -6
- Nach Loyalität (LO) des Tiers:
 - LO 0-5: +3
 - LO 5-10: 0
 - Für jeweils 2 LO-Punkte über 10: -1

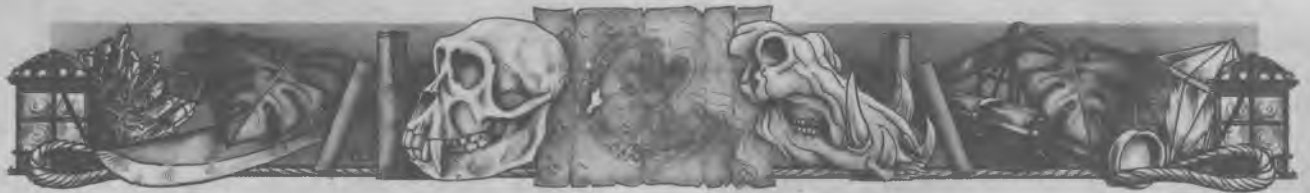
Ergebnis

Patzer: Das Tier stürzt schwer und verletzt sich für 2W6 SP. Seine LO sinkt vorübergehend um 3 Punkte, außerdem gerät es in Panik – siehe unten.

Es fehlen mehr als 7 TaP: Das Tier rutscht aus und stürzt ins Wasser, ebenso ein eventuell vorhandener Reiter. Das Gepäck wird durchnässt, und wenn es nicht gut befestigt war, kann es verloren gehen (Meisterentscheid). Das Tier wird panisch und muss eine LO-Probe +3 ablegen oder versucht einfach nur noch, ans nächste Ufer zu kommen. Was dabei geschieht, hängt vom Gelände ab und ist ebenfalls der Entscheidung des Meisters überlassen. Gelingt die LO-Probe, kann es beruhigt werden, aber seine LO sinkt um 3, bis es das Ufer erreicht hat.

Probe misslungen: Das Tier strauchelt oder stolpert. Hat es einen Reiter, muss dieser mit einer einfachen *Reiten*-Probe beweisen, dass er sich im Sattel halten kann und nicht ins Wasser fällt. Anschließend weigert sich das Tier erst einmal weiterzugehen. Wenn jetzt keine LO-Probe gelingt, sind alle folgenden Proben bis zum Ufer um je 3 Punkte erschwert. Für jede weitere misslungene Probe steigt dieser Zuschlag um 3 Punkte.

Probe gelungen: Der Gewässerabschnitt konnte problemlos durchquert werden.



FAHREND

Probe

Soll die Furt mit einem Karren, einer Kutsche oder einem anderen Gefährt durchquert werden, muss der Held eine *Fahrzeug Lenken*-Probe ablegen. Wenn er absteigt und das Leittier am Halfter führt, muss er selbst beweisen, dass er nicht ins Rutschen kommt. Voraussetzung für das Durchfahren ist natürlich, dass die Uferböschung nicht zu hoch und zu steil für das Fahrzeug ist.

Probenmodifikationen

- nach Bewegung
 - Der Wagen wird gefahren: +6
 - Das Leittier wird geführt: +0
- nach Wassertiefe*
 - Bis zu den Achsen: -3
 - Bis zur Oberkante der Räder: +0
 - tiefer: +3
- nach Strömung
 - moderat: -3
 - mittelstark: 0
 - stark: +3
 - reißend: +6
- nach Untergrund
 - Eben: +0
 - Kleinere Hindernisse wie große Steine: +3
 - Rutschig oder sehr uneben: +6 bis +9
- nach durchschnittlichem Ausbildungsstand der Zugtiere
 - Ungearbeitete Tiere: +3
 - Unerfahrene Tiere: +0

Erprobte Tiere: -3

Geschulte Tiere: -6

- Nach Loyalität (LO) des Leittiers:

LO 0-5: +3

LO 5-10: 0

Für jeweils 2 LO-Punkte über 10: -1

Ergebnis

Patzer: Ein Rad fällt in ein Loch, die Achse bricht, der Wagen stürzt um, möglicherweise werden die Tiere dabei verletzt (Meisterentscheidung, je 2W6 SP) und geraten in Panik. Können sie nicht beruhigt werden, versuchen sie sich loszureißen und machen alles noch schlimmer. Das Bergen des Fahrzeugs kann je nach Umständen zu einer schwierigen und zeitraubenden Aktion werden.

Es fehlen mehr als 12 TaP: Ein Rad versinkt in einer Kuhle, der Wagen kippt und stürzt um, die Ladung verteilt sich im Wasser. Eine *Schwimmen*-Probe, modifiziert je nach Strömungsstärke (siehe oben), entscheidet darüber, wie viel man wieder aufsammeln kann, bevor es abgetrieben wird. (Meisterentscheidung je nach Gepäck, Menge und Umständen.) Je nach Gewicht des Wagens kann es schwierig werden, ihn wieder aufzurichten.

Probe misslungen: Der Wagen hängt fest. Die Probe muss wiederholt werden, bis es weitergeht, wobei jede Probenwiederholung um je 1 Punkt schwieriger wird. Hilfsmittel wie Stangen als Hebel oder zusätzlich eingespannte Zugtiere können die Probe nach Maßgabe des Meisters erleichtern.

Probe gelungen: Der Gewässerabschnitt konnte problemlos durchquert werden.

* Es gilt die tiefste Stelle des jeweiligen Abschnitts. Bedenken Sie, dass Wasser, das einem Thorwaler bis zur Hüfte reicht, für einen Zwergen durchaus schon brusttief ist.

** Vergleiche das Kapitel zu Last und Tragkraft in **WdS 143**. Kurz zusammengefasst: Die Tragkraft (TK) entspricht der KK des Helden in Stein. Normalerweise wird das Gewicht des gesamten Gepäcks inklusive Rucksack und Waffen und die Hälfte des Gewichts der getragenen Kleidung und Rüstung zur Last gezählt. In diesem speziellen Fall kann der Meister entscheiden, dass Last, die im Rucksack, in Gürteltaschen oder Scheiden getragen wird, nur zur Hälfte angerechnet wird.





EINEN FLUSS ODER EIN ANDERES GEWÄSSER DURCHSCHWIMMEN

Ist keine Furt zu finden oder reicht die Zeit nicht, um danach zu suchen, bleibt den Helden möglicherweise keine Alternative dazu, zum anderen Ufer hinüberzuschwimmen. Das Hauptproblem ist dabei meistens, dass gewisse Teile des Gepäcks möglichst nicht nass werden sollten, zum Beispiel Schriftstücke, Zunder und andere empfindliche Dinge. Wenn es nicht mindestens *mäßig warm* ist (siehe Temperaturstufen auf Seite 103), wäre es auch von großem Vorteil, nachher trockene Kleidung anziehen zu können.

Außerdem ist das Gewicht des Gepäcks ganz entscheidend dafür, wie leicht sich der Held über Wasser hält und wie gut er vorankommt. Kleidung und andere Textilien (zum Beispiel Decken) saugen sich sehr schnell voll und werden damit zur Belastung. Taschen und Waffen behindern nicht nur die Bewegung, sondern ziehen den Schwimmer auch in die Tiefe. Wer nicht gut schwimmen kann, sollte also vorsorgen und

möglichst wenig Kleidung und Gepäck am Leib tragen. Dazu gibt es entweder die Möglichkeit, das Gepäck einem besseren Schwimmer anzuvertrauen. Oder man kann sich ein Behelfsfloß bauen. Dazu kann man beispielsweise mehrere mindestens armdicke Holzstücke fest miteinander vertäuen, damit das Floß stabil wird und stark genug, um das Gepäck auch tragen zu können. Empfehlenswert ist es natürlich, das Gepäck auch am Floß zu befestigen, damit es nicht hinunterrutschen kann, wenn zum Beispiel eine stärkere Welle kommt.

Wenn der Fluss nicht allzu breit ist, gibt es eine weitere Möglichkeit: Ein Vorausschwimmer durchquert den Fluss und spannt ein Seil über den Fluss, zum Beispiel indem er es an einem Baum befestigt. Sein Seilende kann er mitgenommen haben, man kann es ihm aber auch zuwerfen. An dieses Seil hängen die Zurückgebliebenen nun jeweils ein Gepäckstück, das er mit einem zweiten Seil zu sich hinüberzieht. Diese Prozedur ist langwierig, aber wohl die sicherste Methode, empfindliche Gegenstände einigermaßen sicher vor der Nässe zu schützen.

SCHWIMMEN

Die folgenden Regeln unterscheiden sich von denjenigen in **WdS 139**, da es hier nicht darum geht, weite Strecken zurückzulegen, sondern um ‚Bewegung durch schwieriges Terrain‘. Dementsprechend muss hier auch der Ausdauerverlust nicht ermittelt werden, denn es wird davon ausgegangen, dass kein Fluss so breit ist, dass er die Ausdauer eines Helden überbeansprucht.

Probe

Für jeweils angefangene 10 Schritt Schwimmstrecke muss der Held eine *Schwimmen*-Probe ablegen. Dabei muss der Meister die Strecke abschätzen, die insgesamt zurückgelegt werden muss. Normalerweise entspricht dies der Flussbreite. Eine starke Strömung kann den Schwimmer zwar abtreiben, aber das verlängert die effektive Schwimmstrecke nicht – außer er muss gegen die Strömung anschwimmen, zum Beispiel weil er zu einem bestimmten Punkt am anderen Ufer gelangen muss. Hier gilt: Je stärker die Strömung, desto länger die effektive Strecke – im Extremfall kann sich die Entfernung verdoppeln. Einzelheiten bleiben dem Meister überlassen.

Ganz entscheidend für die Schwierigkeit der Probe ist der Umgang mit Gepäck.

Probenmodifikationen (zusätzlich zur üblichen BE)

- nach Wellengang
 - Ruhig: –6
 - leicht: –3
 - stark: +0
 - reißend: +3

• nach Gepäck*

Unbeladen: +0

Maximal TK: +3

Pro zusätzlicher Last in Höhe von 0,5*TK: je +1

Ein Gepäckfloß wird geschoben oder gezogen

(je nach Wellengang): +3 bis +6

nach Gewässer

Dichter Unterwasserbewuchs, in dem man sich verwickeln kann (nur bei ruhigem Wasser): +3

Gefährliche Felsen (nur bei starker oder reißender Strömung): +6

Ergebnis

Patzer: Der Schwimmer verletzt sich (2W6 TP) und wird in die Tiefe gezogen (zum Beispiel weil er sich in einer Schlingpflanze verheddert hat). Er verliert, was er in Händen hält. In jeder folgenden Kampfunde kann er mit einer *Schwimmen*-Probe versuchen, wieder an die Oberfläche zu kommen (je nach Umständen kann er auch mit KK versuchen, sich loszureißen oder sich mit einer geeigneten Waffe freizuschneiden – Einzelheiten legt der Meister fest). In jeder KR unter Wasser verliert er einen LeP. **Es fehlen mehr als 7 TaP:** Der Schwimmer verletzt sich an einem unter Wasser verborgenen Hindernis oder an Treibgut (1W6+2 TP). Eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um die TP, entscheidet, ob er alles in den Händen Gehaltene loslässt, sodass es abgetrieben wird oder versinkt und später geborgen werden muss.

Probe misslungen: Der Schwimmer taucht kurz unter und schluckt Wasser. Er kommt nicht voran und wird eventuell abgetrieben.

Probe gelungen: Die 10 Schritt können problemlos durchschwommen werden.

* Vergleiche das Kapitel zu Last und Tragkraft in **WdS 143** bzw. die Fußnote zum Durchqueren einer Furt auf Seite 92. Im Gegensatz zum Waten wird auch das Gewicht von Gepäck, das direkt am Körper getragen wird, voll angerechnet. Befindet sich darunter Material, das sich mit Wasser vollsaugt (vor allem Stoff), dann kann der Meister die Beladung nach und nach bis zum Dreifachen des Stoffgewichts ansteigen lassen. Wird das Gepäck auf einem Behelfsfloß transportiert, zählt sein Gewicht nicht.



AUF EINEM SCHWIMMENDEN REITTIER

Auch Reittiere können dazu gebracht werden, durch einen Fluss zu schwimmen – und wenn sie gut sind, dann tragen sie sogar ihren Reiter durchs Wasser. Das funktioniert natürlich nur, wenn das Tier nicht zu schwer beladen ist – sonst wird es von dem Gewicht unter Wasser gedrückt und ertrinkt. Daher gibt es auch die Möglichkeit, sich nur vom Pferd ziehen zu lassen, aber selbst dafür zu sorgen, dass man nicht untergeht.

Wie leicht ein Tier dazu gebracht werden kann, seinen Reiter zu tragen, hängt von zwei Faktoren ab: seiner Angst vor Wasser und seiner Folgsamkeit. Die meisten Pferde und anderen Reittiere haben kein Problem damit, in ruhiges Wasser zu gehen – wenn das Wetter trocken und warm ist, empfinden sie das sogar als willkommene Erfrischung. Bei unruhigem Wasser werden sie jedoch misstrauisch und müssen eventuell mit *Reiten*- bzw. *Abrichten*-Proben gezwungen werden. Solange das Wasser ruhig ist, muss das Tier keine *Schwimmen*-Probe abgelegt. Sobald es jedoch zu einer Gefahrensituation kommt, sind entsprechende Proben angebracht.

SCHWIMMENDE TIERE

Probe

Um das Tier ins Wasser zu bekommen, ist eine *Reiten*-Probe für Reiter fällig oder eine *Abrichten*-Probe, wenn das Tier am Zügel geführt wird. Wenn das Gewicht von Reiter und Gepäck über der Tragkraft des Tiers liegt, wird es unter Wasser gedrückt, worauf es mit Panik reagiert und sich zu befreien versucht. Nur mit einer LO von mindestens 12 kann es unter Kontrolle gebracht werden, ansonsten muss der Spielleiter entscheiden, was es in seiner Todesangst anstellt.

Ein Reiter, der sich vom Tier tragen lässt, muss nicht selbst schwimmen. Lässt er sich vom Tier ziehen, sind seine *Schwimmen*-Proben um 7 Punkte erleichtert. Zieht er hingegen das Tier am Zügel durch das Wasser, sind natürlich normale *Schwimmen*-Proben nötig. Der Einfachheit halber können Sie bei allen Tieren, unabhängig von ihrem Ausbildungsstand, einen TaW *Schwimmen* von 7 und eine GE von 10 veranschlagen. Es ist aber auch möglich, diesen Wert an das jeweilige Tier anzupassen. KO und KK von Pferden können Sie den Eintragungen in *ZooBotanica* 148ff. und der Liste auf Seite 85ff. entnehmen. Pro 10 Schritt Schwimmstrecke ist eine *Schwimmen*-Probe fällig.

Probenmodifikationen für die *Reiten*- oder *Abrichten*-Probe (zusätzlich zur üblichen BE)

- nach Wellengang
 - Ruhig: -3
 - leicht: +0
 - stark: +3
 - reißend: +6
- nach Ufer
 - Seichtes Randgewässer: -3
 - Normal: +0
 - Steiles Ufer: +3
 - Tier muss ins Wasser springen: +6

- nach Loyalität (LO) des Tiers:
 - LO 0-5: +3
 - LO 5-10: 0
 - Für jeweils 2 LO-Punkte über 10: -1

Probenmodifikationen für die *Schwimmen*-Probe des Tiers

- nach Wellengang
 - Ruhig: -3
 - leicht: +0
 - stark: +3
 - reißend: +6
- nach Gepäck*
 - Unbeladen: -3
 - Maximal TK: +0
 - Über der TK: Das Tier geht unter.
- nach Gewässer
 - Dichter Unterwasserbewuchs, in dem man sich verwickeln kann (nur bei ruhigem Wasser): +3
 - Gefährliche Felsen (nur bei starker oder reißender Strömung): +6

Ergebnis

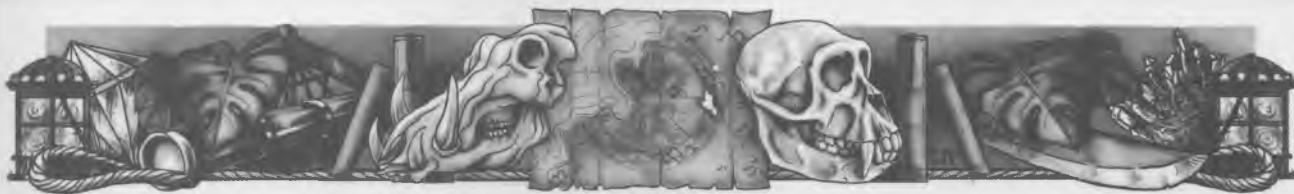
Patzer: Das Tier verletzt sich (2W6 SP). Wenn nicht sofort eine LO-Probe gelingt, geht es durch. Was dann geschieht, ist Meisterentscheidung, aber selbst wenn es das Ufer unbeschadet erreicht, wird es erst einmal davongaloppiert.

Es fehlen mehr als 7 TaP: Das Tier verletzt sich an einem unter Wasser verborgenen Hindernis oder durch Treibgut (1W6+2 TP). Seine LO sinkt sofort um einen Punkt pro SP, ansonsten sind die Folgen wie bei einer normal misslungenen Probe (siehe unten).

Probe misslungen: Das Tier geht kurz unter. Es wird panisch und muss eine LO-Probe +3 ablegen oder versucht einfach nur noch, ans nächste Ufer zu kommen. Was dabei geschieht, hängt vom Gewässer ab und ist der Entscheidung des Meisters überlassen. Gelingt die LO-Probe, kann es beruhigt werden, aber seine LO sinkt um 3, bis es das Ufer erreicht hat.

Probe gelungen: Die Strecke von 10 Schritt wird problemlos bewältigt.

* Die Tragkraft von Lasttieren können Sie dem *Zoo-Botanica* oder der Liste auf Seite 85ff. entnehmen. Neben Gepäck muss natürlich auch das Gewicht eines eventuellen Reiters und des Sattels beachtet werden.



MAGISCHE UND GÖTTLICHE HILFE BEI FLUSSÜBERQUERUNGEN

Die Überquerung eines Flusses kann durch magische Hilfe deutlich erleichtert werden. Eine SOLIDIRID-Brücke ist nicht nur wunderschön anzusehen, sondern befreit von allen oben genannten Problemen, wenn sie denn lang und breit genug ist und lange genug bestehen bleibt. Bei einer Wirkungsdauer von ZfW mal 15 Sekunden (in elfischer Repräsentation wie üblich verdoppelt) muss man sich eventuell schon sehr beeilen, die andere Seite unbeschadet zu erreichen. Eine mögliche Alternative ist der WEICHES ERSTARRE, wobei eine feste Schicht auf der Wasseroberfläche einen Probenzuschlag von +10 auf die Zauberprobe mit sich bringt. Mit dem WELLENLAUF hingegen kann man frohgemut über das Wasser hinüberlaufen, muss nur aufpassen, nicht über eine Welle zu stolpern. Efferd-Geweihte können hingegen durch BEGEHEN DER HEILIGEN WASSER dafür sorgen, dass sie problemlos auf die andere Seite kommen.

Je nach Tier, in das ein Held sich verwandelt, kann auch der ADLERSCHWINGE hilfreich sein. So kann er aus der Vogelperspektive die beste Stelle für eine Überquerung

suchen, oder er nutzt die Tierfähigkeiten, um selbst tiefes Wasser wohlbehalten zu durchqueren – muss dabei aber vermutlich darauf vertrauen, dass sich seine Mitreisenden um sein Gepäck kümmern. Etwas praktischer ist es natürlich, wenn man einen Elementargeist des Wassers oder der Luft herbeirufen kann, der eventuell sogar gleich mehrere Personen samt Gepäck auf die andere Seite bringen kann. Oder man ‚dressiert‘ ein schwimmfähiges Tier mittels HERR ÜBER DAS TIERREICH oder HILFREICHE TATZE und lässt sich von ihm auf die andere Seite tragen. Alternativen sind natürlich der LEIB DER WOGEN, mit dem man unter anderem vor Ertrinken geschützt ist, und der WASSERATEM, mit dessen Hilfe man einfach am Grund eines Gewässers entlanglaufen kann. Ähnliches bewirkt der *Geodische Wasserbann*, der das Wasser einfach verdrängt, sodass der Geode trockenen Fußes auf die andere Seite spaziert – und in der Zonenvariante sogar noch Gefährten mitnehmen kann.

Natürlich sind alle Varianten der Flugfähigkeit auch nützlich, auf welche Weise sie auch immer erzeugt werden, und wenn das Gewässer nicht übermäßig breit ist, kann sogar ein KRÖTENSBRUNNEN helfen.

SCHLUCHTEN, SCHRUNDEN, FELSSPALTEN

»Wenn das Margalinn's Kommilitonen gesehen hätten! All die hochnäsigen Gelehrten, die ihre Lehrbücher auswendig dahersagen können, wie ratlos hätten sie vor der Stelle gestanden, wo der Regen den Weg weggerissen hat und eine tiefe und unpassierbare Schlucht vor uns klaffte. Doch jene Margalinn, die schon beim Aufsagen der dreiunddreißig Tugenden des Sankta Canyzeth ins Stottern kommt, sie hat gemeinsam mit unserem Führer eine Fichte gefällt und ist dann, nur mit einem Seil gesichert, auf die andere Seite balanciert. Dann haben sie gemeinsam eine Behelfs-seilbrücke über den Abgrund gespannt, und so sind wir alle auf die andere Seite gekommen.

Nur Xenophil, den musste die hünenhafte Thorfina hinübertragen, der wagte es nicht, die schwankenden Seile zu betreten.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

In gebirgigem und felsigem Gelände kann es jederzeit geschehen, dass die Helden vor einer tiefen Felsspalte stehen, die ihnen den Weg versperrt. Oft handelt es sich um Gebirgsbäche, die sich tief in den Untergrund gefressen haben, aber natürlich gibt es auch andere Möglichkeiten: Erdbeben, die den Boden aufgerissen haben, eingestürzte Höhlen (auch alte Zwergenbingen oder Felsschratfraß), aber auch die Auswirkungen von Magie – wenn beispielsweise ein Zauberer einen Felselementar darum bittet, seine Verfolger aufzuhalten, ist eine Felsspalte eine gute Möglichkeit. Und die schließt sich nachher nicht wieder, sondern bleibt erhalten, bis Satinavs Hörner sie weggeschliffen haben. Möglicherweise ist diese

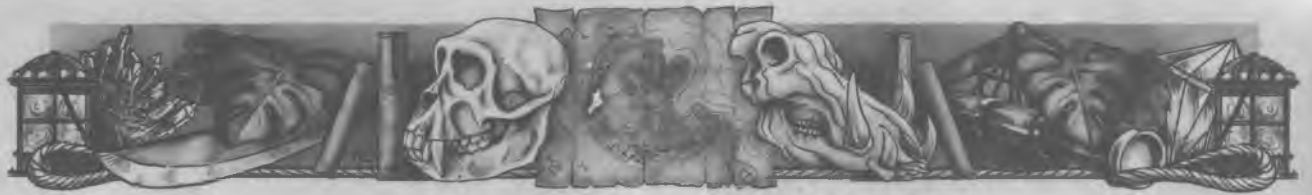
Spalte sogar in einem der mythischen Kriege vergangener Zeitalter entstanden.

Aber unabhängig von ihrer Entstehung haben die Helden nun das Problem, auf die andere Seite kommen zu müssen. Natürlich können sie auch dem Rand der Spalte folgen und hoffen, sie bald umgehen zu können. Diese Suche kann von Erfolg gekrönt sein oder einfach nur Zeit kosten – dies ist wieder einmal Meisterentscheidung. Aber vor allem, wenn die Spalte einen natürlichen Ursprung wie etwa einen Bach hat, kann es sehr lange dauern, bis man ihr Ende findet.

Es gibt generell drei Möglichkeiten, eine solche Spalte zu überwinden: springen, klettern oder eine Brücke bauen (oder finden).

SPRING ODER STIRB!

Über eine Felskalte zu springen ist ein riskantes Manöver, das nur für die athletischsten Helden überhaupt infrage kommt. Aber es kann von Vorteil sein, wenn wenigstens ein Held schon einmal die andere Seite erreicht, zum Beispiel um dort Seile für eine improvisierte Hängebrücke zu befestigen. Wenn die Spalte nicht allzu breit ist und es sich um einen Notfall handelt (zum Beispiel weil die Helden von einer Übermacht verfolgt werden), gibt es möglicherweise einfach keine andere Möglichkeit. Allerdings sollten Sie die Spieler darauf aufmerksam machen, dass ein solcher Sprung ein Risiko ist – und die Folgen eines Misslingens sehr schwerwiegend sein können.



DER SPRUNG ÜBER DIE GÄHNENDE LEERE

Probe

Die maximale Sprungweite eines Helden beträgt (GE+KK-BE) in Spann (siehe WdS 141). Zusätzlich kann er noch eine *Athletik*-Probe ablegen, und jeder TaP* aus dieser Probe erhöht die Sprungweite um 2 Finger. Voraussetzung für einen solchen Sprung ist jedoch ein Anlauf von wenigstens 5 Schritt. Ohne Anlauf wird die gesamte Sprungweite halbiert (auch der Anteil aus der *Athletik*-Probe).

Bei einem verkürzten Anlauf kann der Meister einen entsprechenden Wert erlauben, bei nur 2,5 Schritt Anlauf (also der halben Strecke) zum Beispiel wird die Sprungweite mit 0,75 multipliziert (was genau den Mittelwert aus der Sprungweite mit und ohne Anlauf ergibt).

Probenmodifikationen (zusätzlich zur üblichen BE)

- Nach Überanstrengung: pro Punkt Überanstrengung KK -1
- Nach Nachteilen:
 - Kleinwüchsig: BE +1
 - Zwergenwuchs: BE +2
- Nach Höhenunterschied
 - Pro halben Spann, den das Ziel höher liegt als der Absprungpunkt: Probe +3
 - Pro Spann, den das Ziel niedriger liegt: Probe -1*

Ergebnis

Auch wenn die Sprungreichweite nicht ausreicht, um den Abgrund zu überwinden, heißt das nicht zwingend, dass der Held abstürzt. Er kann immer noch versuchen, sich auf der anderen Seite am Rand des Abgrunds festzuklammern und dann nach oben zu ziehen – oder nach oben gezogen zu werden.

Sprungweite reicht aus: Der Held kommt problemlos auf die andere Seite.

Es fehlt bis zu einem Spann: Der Held muss sich abrollen. Wenn er keine *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Probe schafft, erleidet er 1W6 SP durch ungeschicktes Aufkommen.

Es fehlen bis zu zwei Spann: Der Held knallt mit den Beinen gegen die Kante und erleidet 1W6 SP.

Es fehlen bis zu drei Spann: Er kommt mit dem Oberkörper auf der anderen Seite zu liegen und erleidet 1W6 SP. Seine Beine hängen noch in der Tiefe und ziehen ihn hinunter. Eine *Klettern*-Probe -3 zeigt, ob er Halt findet und sich ganz auf die andere Seite ziehen kann.**

Es fehlen bis zu vier Spann: Er kommt mit dem größten Teil des Oberkörpers auf der anderen Seite zu liegen und erleidet 1W6 SP. Beine und Unterleib hängen noch in der Tiefe und ziehen ihn hinunter. Eine *Klettern*-Probe +3 zeigt, ob er Halt findet und sich ganz auf die andere Seite ziehen kann.**

Es fehlt bis zu einem Schritt: Er kann gerade einmal mit den Armen über die Kante greifen und versuchen sich festzuhalten. Durch den Aufprall erleidet er 2W6 SP. Eine *Klettern*-Probe +6 zeigt, ob er Halt findet und sich ganz auf die andere Seite ziehen kann.**

Es fehlen bis zu sechs Spann: Seine Fingerspitzen erreichen gerade so die Kante. Neben den 2W6 SP kann er sich nur mit einer *Klettern*-Probe +6 festhalten. Eine weitere *Klettern*-Probe +6 zeigt, ob er sich hochziehen kann.**

Mehr als sechs Spann: Er knallt gegen die Wand. Nur wenn er dort gute Griffmöglichkeiten findet, kann er sich mit einer *Klettern*-Probe +6 vor einem Sturz bewahren.

* Ab einem Höhenunterschied von einem Schritt erleidet der Springende eventuell Sturzschaden. Siehe WdS 144.

** Die *Klettern*-Proben können je nach Griffmöglichkeiten noch weiter erschwert oder erleichtert werden. Wenn drüben jemand steht, kann er ihm natürlich zu Hilfe eilen und ihn hinaufziehen: Die *Klettern*-Probe ist dann um die TaP* eine *Athletik*-Probe (mit den Eigenschaften KK/KK/KK) des Ziehenden erleichtert.





AUF DEM RÜCKEN EINES PFERDES

Wenn vor und hinter der Spalte genug Platz ist, kann ein entschlossener Reiter versuchen, den gähnenden Abgrund auf dem Rücken seines Reittiers zu überspringen. Das erfordert nicht nur eine gehörige Portion Mut, sondern auch Vertrauen – und zwar Vertrauen des Pferds in den Reiter

ebenso wie Vertrauen des Reiters in das Pferd. Auch Reitwildschweine können über eine Spalte hinwegsetzen, aber es ist nicht bekannt, dass so etwas mit einem anderen Reittier jemals erfolgreich ausprobiert worden wäre. Der Sprung eines gialscherländischen Kriegsmammuts wäre sicherlich erderschütternd, jedoch sind Mammuts nicht gerade für besonders große Sprünge bekannt.

GIB ALLES, BRAUNER!

Proben

Um das Pferd dazu zu bewegen, auf einen Abgrund zuzugaloppieren, ist eine erste *Reiten*-Probe mit den Eigenschaften CH/MU/KK nötig. Wenn sie misslingt, verweigert das Tier den Sprung (siehe unten). Der Sprung selbst verlangt eine erfolgreiche Sprungprobe des Reittiers (siehe unten). Deren Ergebnis entscheidet darüber, ob Ross und Reiter wohlbehalten auf der anderen Seite ankommen.

Probenmodifikationen der *Reiten*-Probe (zusätzlich zur üblichen BE)

- Nach Loyalität: +10 –LO
- Nach Breite der Schlucht:
 - bis zur halben Sprungweite des Pferds: –3
 - bis zu Sprungweite des Pferds: +0
 - für jeden angefangenen Schritt über der Sprungweite: +5

Ergebnis

Patzer: Das Pferd verweigert sich im letzten Moment, der Reiter wird aus dem Sattel katapultiert und muss mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe beweisen, dass er dabei nicht in den Abgrund stürzt.

Misslungen: Das Pferd verweigert sich, sein LO-Wert sinkt um 1. Es muss beruhigt werden, dann kann die Probe wiederholt werden.

Gelungen: Das Pferd springt.

Probenmodifikation der ersten *Reiten*-Probe (zusätzlich zur üblichen BE)

Schlechte Eigenschaft: –Wert der Höhenangst

Ergebnis

Patzer: Der Reiter verliert beim Sprung den Halt und stürzt auf der anderen Seite aus dem Sattel. Er erleidet 2W6+4 SP(A). Gelingt ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe, die um die GS des Pferdes erschwert ist, reduziert sich das auf 1W6+4 SP(A).

Misslungen: Das Pferd bekommt ungünstige Signale und ist irritiert. Seine Sprungprobe wird nicht erleichtert, sondern eventuell sogar erschwert (siehe unten).

Gelungen: Das Pferd bekommt die richtigen Signale, die Hälfte der TaP* gelten als Bonus für die Sprungprobe.

DIE SPRUNGPROBE

Probe

Auf Seite 85ff. finden Sie einen *Springen*-Wert und die zugehörigen Werte sowie die normale Sprungweite für die üblichen Reittiere*. Jeder TaP* aus der Sprungprobe erhöht diesen Wert um 0,5 Spann.

Probenmodifikationen

- Nach Hilfestellungen des Reiters:
 - Für je 3 Punkte Talentwert *Reiten* des Reiters: –1
- Nach Beladung:
 - bis zu halben Tragkraft: +0
 - bis zur Tragkraft: +3
 - bis zum Anderthalbfachen der Tragkraft: +6
 - Bis zum Doppelten der Tragkraft: +10
 - Für jede weitere Belastung in Höhe der halben Tragkraft: weitere +4
- Nach Höhenunterschied:
 - Pro halben Spann, den das Ziel höher liegt als der Absprungpunkt: +3
 - Pro Spann, den das Ziel niedriger liegt: –1**

Ergebnis

Es fehlen bis zu zwei Schritt: Das Pferd knallt gegen die gegenüberliegende Wand und stürzt in die Tiefe. Gelingt dem Reiter eine *Akrobatik*-Probe, kann er im letzten Moment aus dem Sattel springen und sich am Rand des Abgrunds festklammern. Ansonsten stürzt auch er in die Tiefe und erleidet entsprechenden Sturzschaden.

Es fehlt bis zu einem Schritt: Das Pferd schafft zwar den Sprung, kommt aber ungeschickt auf. Wenn ihm keine GE-Probe gelingt, die pro fehlendem Spann Sprungweite um 1 erschwert ist, stürzt es und erleidet 3W6 SP. Der Reiter wird aus dem Sattel geschleudert und erleidet 2W6+4 SP(A). Gelingt ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe, die um die GS des Pferdes erschwert ist, reduziert sich das auf 1W6+4 SP(A).

Sprungweite reicht aus: Das Pferd kommt problemlos auf die andere Seite.

* Wenn Sie einem Pferd individuelle Werte zuordnen wollen, können Sie das mit den folgenden Formeln tun. Der Springenwert hängt von der Rasse ab. Trittsicherheit erhöht ihn um 1, Sprungsicherheit um 3. Die ersten beiden Werte berechnen sich aus der KK, geteilt durch (Durchschnittsgewicht/200), der dritte Wert ist die GE des Tiers. Die Sprungweite entspricht seinem Galopp-BE mal 2 Spann.

** Ab einem Höhenunterschied von 1 Schritt muss das Pferd durch eine GE-Probe –7 zeigen, dass es gut aufkommt. Diese Probe ist pro Schritt Höhendifferenz um 3 Punkte erschwert. Bei Misslingen stürzt es und erleidet 1W6+1 SP pro Schritt Höhe. Ein Reiter erleidet Sturzschaden, als sei er die halbe Höhe hinuntergestürzt (siehe WdS 144).



AUF EINER KUTSCHE

Offen gestanden ist uns kein Fall bekannt, in dem ein wagemutiger Held eine Felsspalte oder dergleichen samt Fahrzeug überwunden hätte. Aber das heißt nicht, dass es nicht möglich wäre. Sollte es einmal einem Ihrer Helden gelingen, dann ist er vermutlich gut beraten, es nicht an die große Glocke zu hängen – es wird ihm sowieso niemand glauben ...

Um es überhaupt nur zu versuchen, braucht das Gefährt viel Anlauf – mindestens hundert Schritt ebene Fläche ohne Hindernisse. Die Gesamt-Zugkraft der Zugtiere muss mindes-

tens so hoch sein, dass das Gewicht der Kutsche samt aller Passagiere und der Beladung nicht darüberliegt. Außerdem muss der Absprungpunkt höher liegen als der Zielpunkt, und zwar um einen Spann pro Schritt Sprungweite – oder der Absprung muss über eine Rampe verlaufen, was allerdings die Sprungweite reduziert.

Die folgenden Regeln sind wirklich nur als Faustregel zu bewerten. Der Meister muss den Versuch nicht zulassen, er kann aber auch auf Proben verzichten oder sie modifizieren, wenn er seiner Runde einen entsprechenden Triumph gönnen möchte.

DIE KUNST DES DRAUFGÄNGERISCHEN PORBARDEN İVO KPIVOL

Proben

Im Gespann sind Tiere leichter zu beeinflussen, also muss keine Probe abgelegt werden, ob das Gespann den Sprung verweigert. Eine *Fahrzeug Lenken*-Probe entscheidet aber darüber, ob der Lenker das Gespann auf den optimalen Kurs bringt. Für den Sprung selbst muss für jedes einzelne Tier ermittelt werden, ob seine Sprungweite ausreicht, und dann eine Sprungprobe abgelegt werden (auf Seite 85ff. finden Sie die Springen-Werte samt zugehöriger Werte sowie die Sprungweite der üblichen Zugtiere*). Nebenher schadet es nichts, ein bisschen zu beten – zu welchen Göttern auch immer. Sollte der Sprung wider Erwarten gelingen, muss der Lenker mit einer weiteren *Fahrzeug Lenken*-Probe beweisen, dass er das Fahrzeug unter Kontrolle bekommt und es nicht auf der anderen Seite umstürzt.

Probenmodifikationen der ersten *Fahrzeug Lenken*-Probe (zusätzlich zur üblichen BE)

- Nach Schlechter Eigenschaft: –Wert der Höhenangst

Ergebnis

Patzer: Der Lenker verliert die Kontrolle über das Gespann. Es bleibt dem Meister überlassen, ob der Wagen einfach irgendwohin rast oder die Tiere den Sprung von sich aus probieren – und ob sie das richtige Gefühl für den optimalen Kurs haben oder nicht.

Misslungen: Die Kutsche verfehlt die Idealroute. Für jeden fehlenden TaP sinkt die Sprungweite der Tiere um einen halben Spann.

Gelungen: Der Lenker findet den optimalen Kurs. Die Hälfte der TaP* gelten als Bonus für die Sprungprobe jedes Tiers.

Probenmodifikationen der Sprungprobe jedes Tiers

- Nach Hilfestellungen des Lenkers:
Pro 2 TaP* aus der ersten *Fahrzeug Lenken*-Probe: –1
- Nach Gewicht:
Die Kutsche wiegt höchstens die Hälfte der Zugkraft-Summe: –3
Höchstens die Zugkraft-Summe: +0
Für jeweils 10%, um die die Zugkraft-Summe übertroffen wird: +3
- Nach Höhenunterschied:
Pro Spann, den das Ziel niedriger liegt als erforderlich: –1**

• Mit Rampe:

Eine geschickt gebaute Rampe kann bis zu 5 Spann Höhenunterschied wettmachen – sie verringert die BE der Zugtiere dabei aber auch um je 2 pro Spann ausgeglichenen Höhenunterschieds.

Ergebnis***

Jeder TaP* aus der Sprungprobe erhöht die normale Sprungweite des Tiers um 0,5 Spann.

Es fehlen bis zu zwei Schritt Sprungweite: Das Zugtier springt zu kurz und zieht die anderen Pferde mit. Das ganze Gefährt zerschellt an der gegenüberliegenden Wand. Passagiere und Wagenlenker können mit einer *Akrobatik*-Probe versuchen, im letzten Moment aus dem Wagen zu springen und sich am Rand des Abgrunds festzuklammern. Ansonsten stürzen auch sie in die Tiefe und erleiden entsprechenden Sturzschaden.

Es fehlt bis zu einem Schritt: Das Tier kommt ins Stolpern. Wenn ihm keine GE-Probe –3 gelingt, die pro fehlendem Spann Sprungweite um 1 erschwert ist, stürzt es und erleidet 3W6 SP. Das hat allerdings zur Folge, dass es von eventuell folgenden Tieren überrannt ist, sich das gesamte Geschirr verknotet und Tiere wie Kutsche stürzen – mit allen dramatischen Folgen, die hier nicht weiter in Regeln gefasst werden sollen.

Sprungweite reicht aus: Das Tier erreicht die andere Seite.

Probenmodifikationen der abschließenden *Fahrzeug Lenken*-Probe (zusätzlich zur üblichen BE)

- Nach ‚Absprung‘:
Pro 2 TaP* aus der ersten *Fahrzeug Lenken*-Probe: –1
- Nach Höhenunterschied:
Pro Spann, den das Ziel niedriger liegt als der Absprung: +1
- pro strauchelndem Pferd, das nicht stürzt: +3

Ergebnis***

Es fehlen mehr als 10 TaP oder Patzer: Ein Rad oder eine Achse bricht oder der Wagen stürzt aus einem anderen Grund. Alle Passagiere und der Lenker erleiden 2W6+4 SP(A). Bei Helden, denen eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingt, die um die GS des langsamsten Pferdes erschwert ist, reduziert sich das auf 1W6+4 SP(A). Den Pferden passiert nichts.

Probe normal misslungen: Der Wagen schleudert und schlingert. Eine weitere Probe entscheidet, ob er wieder auf Spur gebracht werden kann – ein einfaches Misslingen dieser Probe hat einen Sturz zur Folge.

Gelungen: Hurra!



* Wenn Sie einem Pferd individuelle Werte zuordnen wollen, können Sie das mit den folgenden Formeln tun. Der Springenwert hängt von der Rasse ab. Trittsicherheit erhöht ihn um 1, Sprungsicherheit um 3. Die ersten beiden Werte berechnen sich aus der KK, geteilt durch (Durchschnittsgewicht/200), der dritte Wert ist die GE des Tiers. Die Sprungweite entspricht seinem Galopp-BE mal 2 Spann.

** Pro Schritt Sprungweite muss das Ziel um einen Spann höher liegen als der Absprungpunkt, damit der Sprung überhaupt möglich ist. Ab einem Höhenunterschied von 1 Schritt müssen die Tiere durch eine GE-Probe -7 zeigen, dass sie gut aufkommen. Diese Probe ist pro Schritt Höhendifferenz um 3 Punkte erschwert. Bei

Misslingen strauchelt das Tier, kann sich aber durch eine zweite Probe stabilisieren, da es durch das Geschirr gehalten wird. Misslingt auch die zweite Probe, stürzt es – und wird dann vermutlich von dem Wagen überrollt und nachfolgenden Tieren niedergetrampelt. Der Wagen stürzt und zerschellt – aber immerhin hat er es auf die andere Seite geschafft ...

*** Handelt es sich um ein großes Gespann, können Sie folgende Regel zulassen: Jedes Tier, das die Sprungweite nicht erreicht und das nicht ganz vorne läuft, kann durch das Geschirr von den anderen mitgetragen werden. Für jeweils einen Spann, den ein anderes Tier zu weit springt, kann ein Spann fehlender Sprungweite ausgeglichen werden.

EINE BRÜCKE BAUEN

Wenn in der Nähe der Schlucht Bäume stehen, können die Helden versuchen, einen davon zu fällen und damit eine Behelfsbrücke herzustellen. Oder sie spannen ein oder mehrere Seile über die Schlucht, die als Behelfsseilbrücke dienen können. Dafür ist es aber nötig, dass jemand auf der anderen Seite steht, um das Seil dort zu befestigen – und außerdem muss das Seil auch lang genug sein, um nicht nur den Abgrund zu überspannen, sondern auf beiden Seiten noch gut fixiert zu werden. Je nachdem, wo man es festbinden kann, ist wesentlich mehr Strecke nötig. Zumindest der erste Held muss aber üblicherweise eine andere Möglichkeit der Überquerung finden. Wenn es die Gegebenheiten zulassen und die Helden geschickt genug sind, können sie auch versuchen, ein Lasso über einen Vorsprung zu werfen oder einen Enter-

haken irgendwo zu verkeilen. Diese Möglichkeiten sind aber mit einem beachtlichen Risiko verbunden, denn eine solche ‚Fernbefestigung‘ kann sich lösen oder abrutschen, wenn sie zu sehr belastet wird – also möglicherweise dann, wenn ein Held gerade auf dem Seil unterwegs ist.

Ist erst einmal ein Seil gespannt und wenigstens ein Held auf der anderen Seite, kann das Gepäck daran hinübergezogen werden. Dazu ist ein zweites Seil nötig, an dem man es ziehen kann – und wer weit genug denkt, benutzt ein drittes Seil, um das Zugseil anschließend wieder auf die richtige Seite zu ziehen.

Es soll aber nicht verschwiegen werden, dass das Bauen einer Brücke viel Zeit kostet – egal ob man dafür einen Baum fällt oder ein Seil spannt. Ist man auf der Flucht, kommen diese Möglichkeiten vermutlich nicht infrage.

ÜBERSCHMALE STEGE

BAUM FÄLLT!

Wenn am Rand der Schlucht Bäume wachsen, muss ein kundiger Held erst einmal entscheiden, ob einer davon erstens stabil genug ist, um als Brücke dienen zu können, und zweitens ob er nahe genug steht und lang genug ist: Die richtige Einschätzung gelingt mit einer *Holzbearbeitungs*-Probe (IN/KL/KL). Ein Misslingen dieser Probe bedeutet, dass der Held einen ungeeigneten Baum auswählt oder fälschlich der Meinung ist, es gäbe keinen geeigneten Baum. (Wenn Sie wollen, können Sie diese Probe als Meister verdeckt auswürfeln.) Ist ein Baum ausgewählt, muss er so gefällt werden, dass er quer über die Schlucht zu liegen kommt. Dazu muss eine *Holzbearbeitungs*-Probe (KL/IN/GE) gelingen – misslingt sie, stürzt der Baum ab und ist verloren. Wenn Sie als Meister gnädig gestimmt sind und die Schlucht nicht zu tief ist, kann er so zu liegen kommen, dass die Helden an ihm wenigstens problemlos nach unten klettern können. Das könnte das Problem zumindest verringern.

War schon die Einschätzung falsch, dann ist das Ergebnis der zweiten Probe irrelevant, der Baum kann nicht anders als abstürzen.

Kommt der Baum jedoch gut zu liegen, muss jeder Held eine *Akrobatik*- oder *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, um auf die andere Seite zu kommen. Je nach Dicke des Stammes

und der Anzahl der störenden Seitenäste kann diese Probe erleichtert oder erschwert werden. Nur besonders trittfeste Reit- und Lasttiere können ebenfalls über eine solche Brücke geführt werden.

BÄUME SCHLEPPEN

Gibt es keinen passenden Baum (oder sind alle geeigneten bereits durch misslungene Proben in der Schlucht versenkt worden), dann kann man natürlich auch dran gehen, die weitere Umgebung abzuholzen. Wenn man einen Baum findet, der nicht zu dick und nicht zu dünn ist, aber am falschen Ort steht, kann man ihn auch dort fällen und versuchen, ihn zur richtigen Stelle zu transportieren. Das limitierende Element dabei ist das Gewicht des Baumes: Der schnell mehrere Zentner schwere Stamm muss ja nicht nur zum Rand der Schlucht geschleppt, sondern dort aufgerichtet werden, um ihn dann gezielt über die Spalte fallen zu lassen. Der einzige Vorteil dieser Vorgehensweise ist der, dass Seitenäste, die später beim Balancieren stören könnten, vorher in Ruhe abgeschlagen werden können.

Die Auswahl eines passenden Baums geschieht auch in diesem Fall mit Hilfe einer *Holzbearbeitungs*-Probe (IN/KL/KL). Ein Misslingen dieser Probe bedeutet auch hier, dass der Held einen ungeeigneten Baum auswählt: Er könnte sich später als zu kurz oder als nicht stabil genug herausstellen. Das Fällen gelingt ohne Probe (zumindest wenn passen-



des Werkzeug vorhanden ist). Ob Sie für den Transport zur Schlucht und das Aufrichten KK-Proben verlangen, bleibt Ihnen überlassen. In der Regel ist das aber nur sinnvoll, wenn die Helden unter Zeitdruck stehen, denn ansonsten können Fehlversuche ohne Negativfolgen wiederholt werden, bis es irgendwann schließlich gelingt.

Damit der Baum am Ende so fällt, dass er stabil zu liegen kommt, können Sie aber von dem tonangebenden Helden eine *Orientierungs*-Probe verlangen, die die genaue Einschätzung der Maße darstellt. Misslingt sie nur ein wenig, dann liegt der Baum nicht optimal und wackelt, was die Überquerung schwieriger macht. Fehlen aber 7 oder mehr TaP, dann stürzt der Baum in die Tiefe.

ÜBER DEN ABGRUND BALANCIEREN

Wenn der Baum endlich in Position liegt oder es den Helden irgendwie gelungen ist, ein Seil über den Abgrund zu spannen, stellt sich noch die Frage, wie gut man daran auf die andere Seite kommt. Am spektakulärsten schaffen das natürlich begabte Seiltänzer, die einfach darauf entlanglaufen. Für weniger begabte Helden kann ein zweites Seil etwas höher gespannt werden, das als Halteseil dient.

Probe fürs Balancieren

Pro angefangenen 10 Schritt Strecke eine *Akrobatik*-Probe +7

Probenmodifikationen beim Balancieren (zusätzlich zur üblichen BE)

- Nach Untergrund:
 - Dicker Baum: -7
 - Dünnere Baum, der sich unterm Gewicht biegt: -3
 - Störende Äste: +3
 - Straff gespanntes Seil: +0
 - Leicht schwingendes Seil: +3
 - Stark durchhängendes Seil: +7
- Nach Haltung:
 - Auf allen Vieren (nur auf einem Baum): -7
 - Freihändig (auf Baum oder Seil): +0
 - Mit einem zweiten Seil als straffes Halteseil: -4
 - Mit einem zweiten Seil als durchhängendes Halteseil: -2
- Mit einer Balancierstange
 - Von 2 Schritt Länge: -3
 - Von 4 Schritt Länge: -5

MAGISCHE HILFE BEIM ÜBERQUEREN EINER FELSSPALTE

Ob man mit dem SOLIDIRID einen Fluss oder einen gähenden Abgrund überquert, macht keinen Unterschied. Bei einer Gletscherspalte kann man mit dem METAMORPHO GLETSCHERFORM eine eisige Brücke hinüber formen. Vor allem Personen mit Höhenangst könnten Schwierigkeiten haben, ihr Leben dem magischen Farbenspiel oder dem Eisgebilde anzuvertrauen. Solchen Leuten kann allerdings mit einem ÄNGSTE LINDERN oder einem SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA geholfen werden. Sollte man

● Nach Vor- und Nachteil:

Balance: -3

Herausragende Balance: -7

Höhenangst: +Wert der Schlechten Eigenschaft

Ergebnis

Patzer: Der Held verliert auf halber Strecke das Gleichgewicht und stürzt. Es bleibt zu hoffen, dass er mit einem anderen Seil gesichert wurde.

Misslungen: Der Held verliert auf halber Strecke das Gleichgewicht und rutscht ab. Er kann aber nach dem Seil greifen und kann den Rest der Strecke hangeln (siehe unten).

Gelungen: Schade, dass das mal wieder nur die eigenen Freunde gesehen haben!

UNTERM SEIL ENTLANGGEHANGELT

Weniger beeindruckend, aber wesentlich sicherer ist es, sich ans Seil zu hängen und daran auf die andere Seite zu hangeln.

Probe

Pro angefangenen 10 Schritt Länge eine *Athletik*-Probe

Probenmodifikationen beim Hangeln (zusätzlich zur üblichen BE)

- Nach Spannung:
 - Straff gespannt: -0
 - Leicht schwingend: +1
 - Stark durchhängend: +3
- nach Haltung:
 - Nur an den Händen: +5
 - Die Beine ums Seil geschlungen: +0
- Nach Nachteil:
 - Höhenangst: +Wert der Schlechten Eigenschaft

Ergebnis

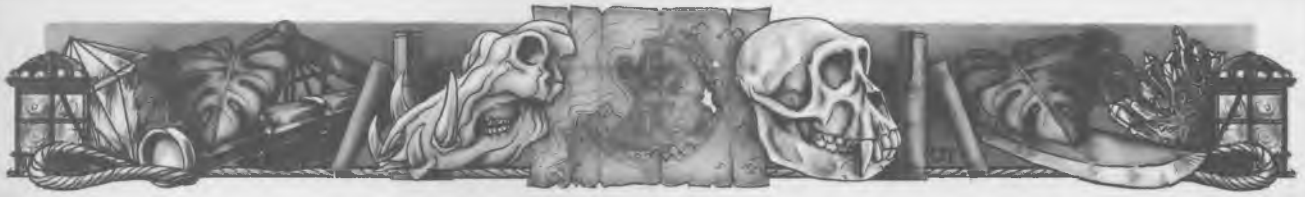
Es fehlen mehr als 10 TaP oder Patzer: Der Held rutscht auf halber Strecke ab und stürzt. Es bleibt zu hoffen, dass er mit einem anderen Seil gesichert wurde.

Probe normal misslungen: Den Helden verlässt auf halber Strecke kurz die Kraft, er hängt hilflos am Seil. Er muss die Probe wiederholen, allerdings um 3 Punkte pro Fehlversuch erschwert.

Gelungen: Die 10 Schritt verlaufen problemlos.

versuchen, ein Tier zum Sprung über eine Spalte zu bewegen, kann man ihnen mit der Variante *Tiere besänftigen* Mut zusprechen, sodass sie das Wagnis eher eingehen. Wenn es sich anbietet, kann man einen am Rand der Spalte stehenden Baum mittels HASELBUSCH dazu bringen, einen Ast in die richtige Richtung auszustrecken, auf dem man zur anderen Seite balancieren kann. Oder, wenn kein ausreichend großer Baum für eine Behelfsbrücke vorhanden ist, kann man einen kleineren mit diesem Zauber ein wenig vergrößern.

Vergleichsweise elegant ist der SPINNENLAUF, mit dem man einfach auf der einen Seite hinunter und an der anderen



wieder hinauf krabbeln kann. Ist der Abstand nicht zu groß, kann man mit KRÖTENSprung auch gleich die Abkürzung nehmen.

Wenn der Held sich mit ADLERSCHWINGE in ein Tier verwandeln kann, das entweder besonders gut springen oder klettern kann oder, noch besser, flugfähig ist, stellt eine Felspalte für ihn kein Problem dar. Immerhin kann er dann auf der anderen Seite zum Beispiel ein Seil befestigen oder dafür sorgen, dass ein Baumstamm stabil liegt. Außerdem kann er aus der Vogelperspektive nachschauen, ob es in erreichbarer Nähe eine Möglichkeit gibt, das Hindernis zu umgehen.

Beschwörer können natürlich auch einen Luftgeist herbeirufen, der eventuell sogar mehrere Personen samt Gepäck über die Spalte setzt – und wer skrupellos ist, kann sich auch von einem Karakil hinübertragen lassen. Vielleicht findet der

Zauberer aber auch mit HERR ÜBER DAS TIERREICH oder HILFREICHE TATZE ein Wesen, das wenigstens ein Seil auf die andere Seite bringen kann.

Mit der Mit dem Wind-Variante des LEIB DES WINDES kann man hinüberfliegen, während der AUFGEBLASEN und der geodische *Launen des Windes* etwas unberechenbar sind – aber wenn hier jemand mit AEOLITUS nachhilft, kommt man auch so einigermaßen sicher ans Ziel.

Der TRANSVERSALIS kommt zwar eigentlich deswegen nicht in Frage, weil der Zauberer noch nicht am Zielort gewesen ist. Hat er jedoch eine andere Möglichkeit genutzt, um hinüberzukommen (zum Beispiel in Tiergestalt), kann er (gegen entsprechende Astralpunkte) natürlich auch zurückkehren und dann mit weniger beweglichen Helden gemeinsam per Teleport das Hindernis überqueren.

MAGIE UND GÖTTLICHE HILFE AUF EXPEDITIONEN

Auf den letzten Seiten haben wir Ihnen verschiedene Möglichkeiten genannt, welchem Problem man mit der einen oder anderen magischen oder liturgischen Methode zu Leibe rücken kann – und im folgenden Kapitel werden wir das fortsetzen. In diesem Kasten hier haben wir eine umfangreiche Liste übernatürlicher Maßnahmen zusammengestellt, um Ihnen zum Beispiel die Auswahl der richtigen Expeditionsteilnehmer zu erleichtern – oder einen Helden möglicherweise extra zu diesem Zweck auszugestalten.

ALLGEMEINE HILFESTELLUNGEN

Als universelle Hilfe auf einer Reise durch die Wildnis kann der EINS MIT DER NATUR angesehen werden, durch den die wichtigsten Talente gesteigert werden, die mit dem Überleben zu tun haben. Die Einstimmung dauert zwar etwas länger, dafür sind die Kosten im Vergleich zur Wirkungsdauer aber sehr niedrig. Manche Elfen hingegen beherrschen das *Windgeflüster*, mit dem sie vom Wind etwas über das Umland erzählt bekommen. Was das so genau ist, bleibt Meisterentscheidung, aber wenn der Elf beispielsweise nach einem Wasserfall sucht, könnte er dessen Rauschen hören, wenn die Windrichtung stimmt, ebenso das Knacken von entfernten Lagerfeuern, die Gesänge eines Eingeborenenstammes, das Brüllen gefährlicher Raubtiere und dergleichen. In akuten Notsituationen hingegen hilft der *Schutz des Dolches* – zumindest dem Druiden selbst, hoffentlich auch seinen Gefährten. Steht die Reisegesellschaft unter Traviass REISESEGEN und verhält sich entsprechend, gelingt zum Beispiel das Finden eines Lagers sehr viel besser als üblich. Ein Wanderer, der mit der NIMMERMÜDEN WANDERSCHAFT gesegnet wurde, ermüdet nicht nur langsamer, sondern wird auch keine Probleme mit Blasen an den Füßen oder dergleichen bekommen.

Viele Durro-Dûn bekommen von ihrem Odûn besondere Fähigkeiten verliehen, die ihnen das Überleben in der Natur erleichtern. Dabei ist die Spannweite allerdings so groß, dass wir hier auf eine Aufzählung verzichten. Auf jeden Fall ist ein fähiger Tierkrieger eine Hilfe in vielen Situationen.

Im Umgang mit wilden Tieren können SANFTMUT, KUSCH und der HERR ÜBER DAS TIERREICH manchen Kampf verhindern, und bei letzterem kann mit etwas Geschick das so ‚gezähmte‘ Tier für ganz unterschiedliche Zwecke als Helfer einsetzen. Die ‚freundlichere‘ Methode, ein Tier um einen Gefallen zu bitten, ist die HILFREICHE TATZE.

Es erklärt sich wohl von selbst, dass *Kampfmagie* aller Art bei Expeditionen in vielen Situationen hilfreich sein kann, denn man kann überall auf feindliche Kreaturen stoßen. Manche Gegner zeigen sich allein schon durch ihren Einsatz so beeindruckt, dass sie von weiteren Angriffen absehen. Ähnlich ist es mit *Heilzauberei*: Weitab von Ärzten und Kräuterweibern ist es nicht immer einfach, mit den vielen Verletzungen und Krankheiten umzugehen, die bei der Wanderung drohen. Seien es Verletzungen im Kampf, seien es die Folgen eines Sturzes oder eine Vergiftung durch falsches Essen oder verseuchtes Wasser: Eine profane Heilung ist möglich, dauert aber lange und hält die Reise möglicherweise auf. Befindet sich ein Geweihter in der Reisegruppe, kann er mit dem HEILUNGSSEGEN helfen.

Ein Zauber, der in vielen unterschiedlichen Situationen helfen kann, ist der ATTRIBUTO. Egal, ob es um die Kraft geht, einen umgestürzten Baum aus dem Weg zu räumen, um die Gewandtheit beim Balancieren über einen schmalen Steg oder die ruhige Hand bei der Jagd – Verbesserungen der Eigenschaften machen all das einfacher. Nicht anders verhält es sich mit den *Mirakeln* eines Geweihten, durch die er Eigenschaften oder Talente eines Gesegneten anheben kann. Mit ein wenig Phantasie kann selbst der SALANDER in seiner *Bärenfell* und *Froschschenkel*-Variante genutzt werden, um einem Helden nützliche Körperteile anzuzaubern.

Will man seinen Gefährten über weite Strecken etwas mitteilen, kann man dafür einen Elementargeist beschwören – oder mittels NUNTIOVOLO einen Botenvogel. Unter Elfen verbreitet ist der GEDANKENBILDER, der auch dann nützlich ist, wenn der Empfänger der Botschaft zwar in der Nähe ist, man aber gerade nicht laut mit ihm sprechen kann. Notfalls kann man damit auch in der Nähe siedelnde Elfen um Hilfe bitten, selbst wenn man nicht weiß, wie weit sie entfernt



sind – aber ob sie auf den Hilferuf hören, ist erst einmal dahingestellt, immerhin ist der Absender ja vermutlich ein Eindringling in ihr Gebiet. Auch der KOMM KOBOLD ist ein Hilferuf, aber ob Kobolde in der Nähe sind und wie sie sich verhalten, bleibt dem Meister überlassen, und Gleiches gilt für den ZAUBERWESEN. Mit der Aves-Liturgie FREUNDLICHE AUFNAHME findet der Priester immerhin den Weg zu einem bewohnten Heim – und auch wenn die Aufnahme dort meistens freundlich ist, kann es auch anders sein. Schließlich könnte der Bewohner auch ein Oger sein, der eine ganz eigene Vorstellung von Gastfreundschaft hat.

Muss ein sehr wichtiger Gegenstand repariert oder ersetzt werden, kann der entsprechende Held durch einen HANDWERKSSEGEN göttlich inspiriert werden und so vielleicht aus primitivstem Material erstaunliche Erzeugnisse fertigen.

NAHRUNGSBESCHAFFUNG

Der wichtigste Zauber für Notfälle ist der ZAUBERNAHRUNG. Damit erzeugt man zwar keine leckeren Mahlzeiten, wird aber satt. Die Travia-Kirche kennt eine entsprechende Liturgie mit dem Titel SPEISUNG DER HUNGERNDEN SEELEN. Mit der SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN wird jede Mahlzeit doppelt so sättigend, sodass man mit weniger Essen auskommt. Für längere Reisen durch die Wildnis sind der TRANKSEGEN und der ABVENENUM von großer Hilfe, denn immer wieder kommt es vor, dass man dem Trinkwasser nicht trauen kann. Auch viele Pflanzen (und vor allem in Maraskan sogar Tiere) enthalten Giftstoffe, von denen nur der Kundige etwas ahnt. Wer sich aber in unbekanntem Gelände ernähren will, muss manchmal auch Dinge essen, die er nicht kennt. Sind sie vorher auf magische Weise oder mit göttlicher Hilfe entgiftet (in diesem Fall durch den SPEISESEGEN), kann das vor üblen Überraschungen bewahren – und damit die nachträgliche Anwendung eines KLARUM PURUM oder eines KLEINEN GIFTBANNS verhindern. Ein Peraine-Geweihter kann allerdings mit PERAINES PFLANZENGESPÜR herausfinden, ob eine Pflanze giftig oder essbar ist.

Sind die Vorräte von Maden befallen, gibt es immerhin noch die Möglichkeit, die Wimmeltiere mittels eines ARACHNEA herauszulocken – das macht den Verzehr zwar nicht zu einem Vergnügen, reduziert aber den Ekel zumindest ein Stück weit. Aber wenn man dann noch einen DELICIOSO hinzufügt, wird auch das abstoßendste oder fade Mahl zu einem Erlebnis. Man sollte nur einfach nicht darüber nachdenken, was man da gerade isst ...

Mit dem HASELBUSCH kann man Pflanzen dazu bringen, ihre Früchte vor der Zeit reifen zu lassen, oder auch das Wachstum von Pilzen, Nüssen, Gemüse und Wurzeln beschleunigen.

Ideal für die Jagd ist der UNSICHTBARE JÄGER, der jedoch fast nur Elfen bekannt ist. Der ADLERAUGE ist beim Aufspüren von Jagdbeute ebenso hilfreich wie beim rechtzeitigen Erkennen von Gefahren, während ein Held in Tiergestalt (ADLERSCHWINGE) nicht nur nach Jagdbeute suchen, sondern sie möglicherweise auch gleich erlegen kann. Bei der Hetzjagd kann der AXXELERATUS verhindern, dass einmal entdecktes Wild davonkommt, und der EXPOSAMI kann nicht nur Beute aufspüren, sondern auch vor im

Unterholz lauenden Raubtieren warnen. Für den entscheidenden Schuss vor allem bei der Ansitzjagd kann ein FALKENAUGE sozusagen Wunder wirken.

Auf das Fischen im Meer beschränkt ist Efferds und Swafnirs Liturgie GESEGNETER FANG, durch die die Ausbeute deutlich erhöht wird. Mit dem SEGEN DES PLÄTTLINGS wird außerdem Salzwasser in Trinkwasser verwandelt. Gerade bei Expeditionen in unbekannte Gewässer können diese beiden Wunder das Überleben einer ganzen Mannschaft sichern. Durch HASHNABETHS FLEHEN findet der Geweihte hingegen den Zugang zur nächsten Wasserquelle, was in Wüsten und Trockengebieten vor dem Verdursten retten kann.

UNTERWEGS

Der Weg des Dolches ist eine Art magischer Kompass, der einem geschickten Druiden die Orientierung in unübersichtlichem Gelände deutlich erleichtern kann, ähnlich wie die Liturgie WEISUNG DES HIMMELS, die eine bestimmte Himmelsrichtung zeigt. Ein flugfähiger Held (mit Hexenbesen, magischem Artefakt oder ADLERSCHWINGE) kann immer wieder aufsteigen, um die Umgebung nach Gefahren abzusuchen, aber auch nach günstigen Wegen zu suchen oder nach einem geschickten Lagerplatz Ausschau zu halten. Natürlich drohen ihm dabei eventuell Gefahren durch andere fliegende Kreaturen, die jeden Eindringling aus ihrem Revier verjagen wollen. Eine Alternative hierzu ist der BLICK DURCH FREMDE AUGEN, bei dem sich der Druide zum Beispiel einen kreisenden Raubvogel aussuchen kann, um die Umgebung durch dessen Augen zu betrachten.

Fliegende Helden können auch Hindernisse wie Felspalten oder Gewässer problemlos überqueren, um auf der anderen Seite zum Beispiel ein Seil zu befestigen. Oft hilft aber auch das Seil des Adepten, das sich eigenständig auf der anderen Seite oder in der Höhe festknotet. Ist die zu überwindende Strecke nicht zu groß, hilft der KRÖTENSprung, und ist die Spalte nicht zu tief, tut es auch der NEBELLEIB. (Nur in Notfällen und bei günstiger Windrichtung nützt hier übrigens der schelmische AUFGEBLASEN, der nicht nur am Stolz des Opfers kratzt, sondern bei plötzlich wechselndem Wind auch zu eher unglücklichen Situationen führen kann. Letzteres Problem kann man auch bei den geodischen *Lauen des Windes* bekommen. Aber vielleicht beherrscht ja ein Gefährte den AEOLITUS, der hier Abhilfe schaffen kann.) Wenn es darum geht, ein Stück Felswand oder dergleichen hinaufzuklettern, mag sogar der LANGE LULATSCH helfen. Gerüchte erzählen von einer artistischen Pyramide derart in die Länge gezogener Personen, die dadurch eine beachtliche Höhe erreicht hätten. Weniger spektakulär, aber effektiver sind HEXENKRALLEN und SPINNENLAUF. Mit entsprechender Körperbeherrschung kann man sich samt Gepäck und Gefährten auch durch einen geschickt eingesetzten NIHILOGRAVO den Umweg um eine Felswand sparen.

Sehr nützlich in vielen Situationen sind die einzelnen LEIB DER ...-Zauber, die in entsprechender Umgebung nicht nur vor Schaden schützen, sondern sogar helfen können. So ist es einem fähigen Zauberer sogar möglich, sich unbeschadet durch Materie hindurch zu bewegen, was bei massiven Hindernissen eine ungeahnte Hilfe sein kann. Geht es darum,



eine scheinbar undurchdringliche Hecke zu durchqueren, kann ein Elf auch den HASELBUSCH verwenden, um ein Tor hineinzuzaubern. In anderen Fällen kann er möglicherweise einen Baum dazu bringen, einen Ast so wachsen zu lassen, dass man auf ihm zum Beispiel eine Felsspalte überqueren kann oder leichter eine überhängende Felswand hinaufkommt. Mit dem WELLENLAUF kann man sich gefahrlos über Gewässer bewegen, was eine ansonsten schwierige Flussüberquerung zum Kinderspiel macht. Der WIPFELLAUF ist für Erkundungsgänge sehr geeignet und bei Unterholz, das ein Durchkommen verhindert. Besteht das Hindernis aus massivem Felsen, kann ein kreativer Druide mit der *Schneide des Dolchs* viel bewirken, zum Beispiel Stufen, Griffmöglichkeiten oder Befestigungspunkte für ein Seil in eine Felswand schneiden. Die Firun-Liturgie SICHERE WANDERUNG IM SCHNEE bewirkt das, was der Name schon sagt: Selbst in tiefem Schnee kann man laufen wie auf festem Untergrund.

Um sich zumindest einige Zeit lang vor großer Hitze oder Kälte zu schützen, ist der CALDOFRIGO das Mittel der Wahl. Sehr viel mächtiger ist die Liturgie GETEILTES LEID, die vor allen Auswirkungen von Kälte, Schnee, Hagel und Regen schützt – aber nur so lange, bis der Gesegnete eine andere

Möglichkeit hat, sich mit Wärmeschutz zu versorgen. Bewegt man sich auf verschneitem oder vereistem Boden, hilft der FIRNLAUF. Da er jedoch nicht allzu günstig ist, sollte man ihn nur in besonders gefährlichen Situationen nutzen und nichts als ‚Dauereinrichtung‘. Droht unangenehmes Wetter, kann ein Druide mit WETTERMEISTERSCHAFT oder WINDSTILLE das Schlimmste verhindern. Efferd- und Swafnir-Geweihte verfügen über die ANRUFUNG DER WINDE (Rondra-Geweihte über die schwächere Variante RONDRAS HOCHZEIT), die ebenfalls das Wetter beeinflussen können.

Geht es darum, eine längere Strecke schnell zurückzulegen, kann der TRANSVERSALIS helfen, wenn der Zielort bekannt ist. Andernfalls sind WEISSE MÄHN und MOVIMENTO ebenfalls nützlich – und in dämonenverseuchtem Gebiet weniger riskant.

In bedrohlichen Situationen, in denen manch ein Stubenhocker die Panik ergreifen könnte, sind der ÄNGSTE LINDERN und der SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA sehr hilfreich – etwa beim Überqueren einer bodenlosen Fels- oder Gletscherspalte. Mit der Variante *Tiere besänftigen* kann er sogar auf Reit- oder Zugtiere angewandt werden, die an einer Gefahrenstelle ihre Dienste verweigern oder durchzugehen drohen.

EIN SONDERFALL: DER CALDOFRIGO

Die Beschreibung des CALDOFRIGO im LCD arbeitet nicht mit den gleichen Temperaturstufen wie das in diesem Regelwerk vorgestellte System. Zur Anpassung hier die Wertigkeiten der unterschiedlichen Temperaturstufen, um den CALDOFRIGO entsprechend einsetzen zu können.

Temperatur	in °C	Wertigkeit	Schaden
Niederhöllisch kalt	unter –150	0	1W6 kTP pro Kampfrunde
Namenlos kalt	–150 bis –100	5	1W6 kTP pro 2 Kampfrunden
Grimmfrostig	–100 bis –50	15	1W6 kTP pro halber Minute
Firunsfrostig	–50 bis –35	20	1W6 kTP pro Minute
Eisig	–35 bis –20	23	1W6 kTP pro Spielrunde
Frostig	–20 bis –10	25	1W6 kTP pro Viertelstunde
Kalt	–10 bis 0	28	1W6 kTP pro Stunde
Kühl	0 bis 10	30	1W6 kTP pro 6 Stunden
Mäßig warm	10 bis 20	32	—
Sehr warm	20 bis 30	35	—
Heiß	30 bis 40	37	1 Punkt Erschöpfung pro 3 Stunden
Sehr Heiß	40 bis 55	40	1 Punkt Erschöpfung pro Stunde
Glühend heiß	55 bis 70	45	1 Punkt Erschöpfung pro halber Stunde
Khômglut	70 bis 100	50	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro 15 Minuten
Kochend heiß	100 bis 150	60	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Spielrunde
Backofen	150 bis 250	80	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Minute
Kohlenglut	250 bis 500	100	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro 15 Sekunden
Vulkanglut	500 bis 1.500	120	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Kampfrunde
Eisenschmelze	über 1.500	150	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Aktion

BEIM LAGER

In der Travia-Kirche gibt es die Liturgie TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT, die unter jeglichen Bedingungen einen Ort erschafft, an dem die Helden vor allen möglichen widrigen Umweltbedingungen geschützt sind. Mit dem GEBET

DER VERBORGENEN HALLE wird sogar ein Ort erschaffen, der von außen unauffindbar ist und seine Gäste mit Nahrung und Wasser versorgt. Andere Kirchen lehren ihre Priester, eine ZUFLUCHT ZU FINDEN, was die Suche nach einem Lagerplatz deutlich vereinfacht.



Sollte es in der Nacht notwendig werden, kurzfristig die Beleuchtung zu verbessern, etwa bei einem Angriff durch nächtliche Jäger, ist der FLIM FLAM schnell gewirkt, aber auch die *Ewige Flamme* des Magierstabs und das *Licht des Dolchs* der druidischen Tradition. Besonders spektakulär ist die Liturgie LICHT DES HERRN der Praios-Geweihten, die jedoch nicht für den Alltagsgebrauch geeignet ist. Da man durch eigenes Licht aber auch auf sich selbst aufmerksam macht, kann der Zauber KATZENAugen in manchen Situationen die bessere Wahl sein.

Wenn die Helden Probleme haben, ein Feuer in Gang zu bekommen, können sie auf den FEUERSEGEN eines Geweihten hoffen, wenn dieser den Anlass nicht als zu profan empfindet, seinen Gott deswegen zu belästigen. Oder jemand hilft mit Elementarmagie nach – die jedoch recht teuer im Vergleich zum Effekt ist. Eine Alternative ist der BRENNE, auch wenn er immer noch einen zweifelhaften Ruf hat.

Mit einem hochgestuften SCHUTZSEGEN kann man einen Lagerplatz vor übernatürlichen Wesen schützen, wenn man mit entsprechenden Gefahren rechnet. Auch die Zonenvarianten von GEISTERBANN und DÄMONENBANN helfen gegen übernatürliche Wesen, ebenso der druidische *Bann des Dolchs*, und mit dem Kugelritual *Schutz gegen Untote* hält man Untote, Golems und Vampire auf Abstand. Der REVERSALIS ARACHNEA und der REVERSALIS REPTILEA sind zwar teuer und exotisch, aber ungemein hilfreich, um einen Lagerplatz für längere Zeit von störenden Kleintieren oder Schlangen zu befreien. Mit der SEGNUMG DES HEIMS werden denkende Wesen davon abgehalten, die Lagernden anzugrei-

fen. Wer vor dem Schlaf mit einem SCHLAF DES GESEGNETEN gesegnet wird, schläft besonders tief und erholsam.

Bei der Lagerplatzauswahl kann man nicht nur mit ODEM oder OCULUS ASTRALIS nach magischen Überraschungen suchen, sondern auch mit dem druidischen *Gespür des Dolchs* dämonischen Einfluss entdecken.

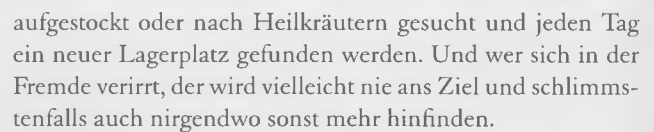
IM UMGANG MIT EINGEBORENEN

Um Eingeborene zu beeindrucken, sind verschiedene Formen der Illusionsmagie sicherlich hilfreich. Angefangen beim AUREOLUS und dem ATTRIBUTO CHARISMA bis hin zu den gezielten Trugbildern des AURIS NASUS, der HAL-LUZINATION oder eines BLENDWERKS: Ein glänzender Auftritt kann den Helden den Ruf von göttlichen Wesen verschaffen – oder aber von dämonischen Kreaturen, wenn sie Pech haben. Natürlich sind auch der BANNBALADIN und der SEIDENZUNGE nützlich, um ‚neue Freunde‘ zu finden, und der IMPERAVI macht zwar keine Freunde, aber kurzfristig ist auch er sehr nützlich. Selbstverständlich kann eine Sharisad hier auch Großes bewirken, einerseits einfach durch die Anmut ihres Tanzes, andererseits durch den *Tanz der Wahrheit*, um etwas über die Zuschauer zu erfahren, durch den spektakulären *Tanz der Bilder*, den hypnotischen *Tanz ohne Ende* oder die geistesverwirrende *Selinata*. Die Sprachbarriere kann durch HOFTAG DER SPRACHEN überwunden werden – wenn denn Eingeborene bereit sind, an dem Ritual teilzunehmen. Sieht es so aus, als seien alle freundlichen Versuche der Verständigung gescheitert, kann ein Elf mit seinem *Friedenslied* wenigstens Schlimmeres verhindern.





—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon
Birtenbichler





WENN DER PROVIAKTBEUTEL UNTER SCHWINDSUCHT LEIDET – DIE SUCHE NACH LEBENSMITTELEN

»Seit zwei Wochen nur Hartwurst, knochentrockenes Dauerbrot und Käse, der zwischen den Zähnen quietscht. Als sich vor drei Wochen der Packesel den Lauf gebrochen hat und wir ihn töten mussten, hat Xenophil die Vorräte zurückgelassen und stattdessen seine wissenschaftlichen Instrumente mitgenommen.

Was wären wir ohne die Künste von Zoster, dem mürrischen Jäger mit dem gewaltigen Bart, der aussieht, als hätten Spitzmäuse darin ihr Nest gebaut? Heute waren es zwei Enten und drei Orklandkarnickel, die er von seinem Erkundungsgang durch die Umgebung mitgebracht hat. Margalinn und ich lassen uns jetzt den Umgang mit Pfeil und Bogen beibringen. Zoster mag kein guter Lehrmeister sein, aber wir beide sind gute Schüler und werden bald in der Lage sein, unseren Teil zur Verpflegung beizutragen, hoffe ich.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Auf längeren Reisen durch die Wildnis wird die Frage nach Nahrungsmitteln immer wichtiger. Für gewisse Zeit lässt sich problemlos Proviant mitnehmen, aber mit zunehmender Reisedauer überschreitet die nötige Menge die Möglichkeiten des Transports – einmal abgesehen davon, dass viele Sachen auch

nicht endlos haltbar sind. Deswegen ist es üblich, die Vorräte unterwegs aufzustocken oder sich sogar ganz auf das zu verlassen, was die Umgebung bietet. Der eine oder andere Braten kann erjagt werden, fischreiche Gewässer bieten Angelmöglichkeiten, Früchte, Nüsse und Kräuter können von kundigen Helden gesammelt werden, und wer sich in der jeweiligen Landschaft gut auskennt, kann auch noch weitere Quellen anzapfen: nährstoffreiche Wurzeln oder Pflanzen, die erst durch richtige Zubereitung genießbar werden.

Wenn Sie es in Ihrer Runde sehr detailverliebt mögen, können Sie mit täglichen Proben in einer Vielzahl von Talenten genau ermitteln, was die Helden erbeuten: zum Beispiel *Pflanzenkunde* und *Sinnenschärfe* fürs Sammeln, *Fährtsuchen*, *Schleichen* und Fernkampfproben für die Jagd. So etwas kann allerdings schnell zu eintönigen Würfelorgien führen, weswegen schon im Band *Wege des Schwerts* Metatalente für diesen Zweck eingeführt wurden (siehe WdS 189f.). Der folgende Abschnitt erweitert und ergänzt die entsprechenden Regeln. Es handelt sich aber um Expertenregeln, von denen Sie nur die für Ihre Runde übernehmen sollten, die Sie für passend halten, um das Gleichgewicht aus Spannung und Spielfluss zu optimieren.

DIE METATALENTE ZUM JAGEN UND SAMMELN

Wie Sie in WdS 189 nachlesen können, beziehen sich Metatalente auf Fertigkeiten, die sich aus dem Zusammenspiel mehrerer Talente und Sonderfertigkeiten ergeben. Statt jedes einzelne Talent nacheinander zu erproben, werden die entsprechenden Werte zusammengefasst und gemeinsam auf die Probe gestellt. Die Talentwerte von Metatalenten ergeben sich aus einer Berechnungsformel, die vom jeweiligen Gebiet abhängt. Sie können nicht durch Einsatz von Abenteuerpunkten direkt gesteigert werden, sondern nur durch Steigerung von Grundtalenten. Voraussetzung für den Einsatz eines Metatalents ist, dass alle zugrundeliegenden Talente aktiviert sind (oder es sich um Basistalente handelt). Außerdem ist der TaW des Metatalents auf das Doppelte des niedrigsten beteiligten Talentwerts beschränkt.

Die TaP* bei der Metalentprobe entscheidet darüber, wie viel Beute der Jäger gemacht hat beziehungsweise wie viel Nahrung gesammelt werden konnte etc. Einzelheiten stehen bei den folgenden Beschreibungen. Denken Sie daran, dass die TaP* nicht den TaW übersteigen können, auch wenn die Bedingungen besonders günstig sind und die Probe dadurch erleichtert wird.

Anmerkung: Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass sich diese Regeln auf reine Nahrungssuche beziehen. Sie

können nicht eingesetzt werden, um Jagd auf ein bestimmtes Tier zu machen, da sich ansonsten Diskrepanzen zwischen den erbeuteten Tagesrationen ergeben (und darin unterscheiden sich diese Regeln von jenen aus *Wege des Schwerts*). Wollen die Helden ein bestimmtes Tier jagen, sollten Sie das ausführlicher ausspielen. Die entsprechenden Metatalente können Sie in diesem Falle dazu verwenden, ein solches Tier aufzuspüren – das Erlegen sollte aber mit Hilfe der üblichen Kampfregeln abgehandelt werden.

BEUTETIERE

Bei den Talenten wird nicht festgelegt, auf welche Tiere im Einzelnen Jagd gemacht wird. Bei den Beschreibungen der Regionen ab Seite 17 finden Sie im Kasten jeweils einige typische Tiere der Region, weitere können Sie den Tabellen im Anhang der *Zoo-Botanica Aventurica* entnehmen. Aber selbst dort ist nur ein Bruchteil der möglichen Beutetiere aufgeführt. Wenn Sie mögen und dem Speiseplan der Helden etwas mehr Vielfalt gönnen, können Sie weitere Tiere aufnehmen.

Wenn die Helden sehr knapp mit Lebensmitteln sind, werden sie auch mit Jagdwild vorlieb nehmen, dessen Fleisch zäh oder wenig schmackhaft ist. Dann ist die jeweilige *Jagen*-Probe etwas einfacher, als wenn sie nur auf schmackhafte Beute aus sind.



MAGISCHE UND GÖTTLICHE HILFE BEIM JAGEN UND SAMMELN

Natürlich können zauberfähige Helden ihre Jagd- und Sammelbemühungen mit unterschiedlichen Zaubern unterstützen, und vor allem Firun-Geweihte können zum Beispiel mit der Liturgie JAGDGLÜCK ihren Teil zum Erfolg beitragen. Aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten haben wir allerdings darauf verzichtet, diese Möglichkeiten jeweils mit einzuberechnen.

Mit BOGEN UND ARMBRUST: DIE FIRUNGEFÄLLIGE JAGD

Es gibt vor allem drei Methoden, wie eine kleine Reisegruppe unterwegs jagen kann: Ansitz-, Pirsch- und Hetzjagd. Dementsprechend gibt es auch drei unterschiedliche Metatalente, die je nach Situation benutzt werden. (Für eine Treibjagd wird eine so große Personenzahl benötigt, dass sie hier nicht weiter behandelt wird. Üblicherweise dient sie auch eher der Unterhaltung von adligen Gesellschaften als der reinen Nahrungsgewinnung.) Da bei der Jagd immer eine Fernkampfwaffe zum Einsatz kommt, hängt der entsprechende Talentwert auch von der Reichweite der benutzten Waffe ab: Je näher man sich an das Beutetier anschleichen muss oder aber je näher es dem lauernden Jäger kommen muss, desto schwieriger die Probe.

PIRSCHJAGD

Voraussetzung: Das Talent *Tierkunde* muss aktiviert sein.

TaW Pirschjagd = (TaW *Wildnisleben* + TaW *Tierkunde* + TaW *Fährtsensuchen* + TaW *Schleichen* + TaW der benutzten Fernkampfwaffe)/5

Höchstwert: Der TaW *Pirschjagd* darf höchstens das Doppelte des niedrigsten der fünf beteiligten TaW betragen.

Eigenschaften: MU/IN/GE

Probendauer und -häufigkeit: Eine Probe dauert eine Stunde, in der die Reise natürlich nicht fortgesetzt werden kann. Wenn mehrere Jäger losziehen, werden die erbeuteten Tagesrationen addiert. Die Anzahl der aufeinanderfolgenden Jagdversuche ist unbegrenzt, allerdings kann der Meister je nach Gelände entscheiden, dass die jagdbaren Tiere nach gewisser Zeit alle entweder erlegt oder geflüchtet sind. Weitere Proben sind dann erst wieder am nächsten Tag oder an einem anderen Ort möglich – die Helden sollten also erst einmal weiterziehen.

Probenergebnis: Die TaP* aus der *Pirschjagd*-Probe nennt die Zahl der Tagesrationen, die der Jäger erbeutet hat.

Probenmodifikationen:

- je nach Waffe*:
 - Borndorn, Wurfdolch, Wurfmesser: +10
 - Wurfscheibe: +9
 - Wurfbeil: +8
 - Schneidzahn: +7
 - Balestrina, Efferdbart, Fledermaus, Wurfkeule: +6

Wollen Sie die entsprechenden Fähigkeiten Ihrer Helden mit einfließen lassen, schlagen wir folgende Regel vor: Jeder Held, der über passende Zauber verfügt, erleichtert sich die Probe um 1 Punkt für je 3 AsP, die er dafür investiert. Welche Zauber bei welcher Probe sinnvoll sind, entscheidet der Meister. Das JAGDGLÜCK erleichtert jede Jagd-Probe innerhalb der Wirkungsdauer um 5 Punkte, während durch die SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN jede Mahlzeit doppelt so gut sättigt wie sonst, wodurch die Anzahl der benötigten Rationen sinkt.

AUF LEISEN SOHLEN DURCHS UNTERHOLZ

Die übliche Weise, während einer Reise Wild zu erlegen, ist es, durch die Umgebung zu pirschen und zu hoffen, lohnende Beute vor den Bogen oder die Armbrust zu bekommen. Zunächst einmal muss der Jäger erkennen, an welcher Stelle er möglicherweise mit Wild rechnen kann (*Wildnisleben* und *Tierkunde*). An Tierspuren kann man erkennen, ob das Wild kürzlich in der Nähe war und wohin es sich bewegt hat (*Fährtsensuchen*). Wenn man es dann entdeckt hat, muss der Jäger sich vorsichtig unter Berücksichtigung der Windrichtung anschleichen (*Schleichen*) und das Tier dann mit einem gezielten Schuss oder Wurf töten – oder wenigstens so schwer verletzen, dass es nicht mehr entkommen kann (Fernkampfprobe).

Blasrohr, Dschadra, Eisenwalder, Holzspeer, Schleuder, Speer, Wurfspeer: +4

Balestra, Kurzbogen, Leichte Armbrust, Stabschleuder, Diskus, Jagddiskus, Kampfdiskus: +2

Kompositbogen: +1

Arballe, Balläster, Speerschleuder, Orkischer Reiterbogen: +0

Kriegsbogen: -1

Windenarmbrust, Langbogen: -2

Arbalone, Elfenbogen: -3

- je nach Sonderfertigkeiten**:

Scharfschütze: -3

Meisterschütze: -4 (gemeinsam also -7)

Passende Geländekunde: -3

Ähnliche Geländekunde (Meisterentscheid): -1

Passende Ortskenntnis: -7

- je nach Region:

Lichter Wald, Grasland und Heide, Savanne und Steppe: -4

Dichter Wald, Gebirge: -2

Dschungel und Regenwald (auch auf Maraskan): +0

Südliche Sümpfe und Marschen, Tundra: +2

Nördliche Sümpfe und Moore, Hochgebirge: +4

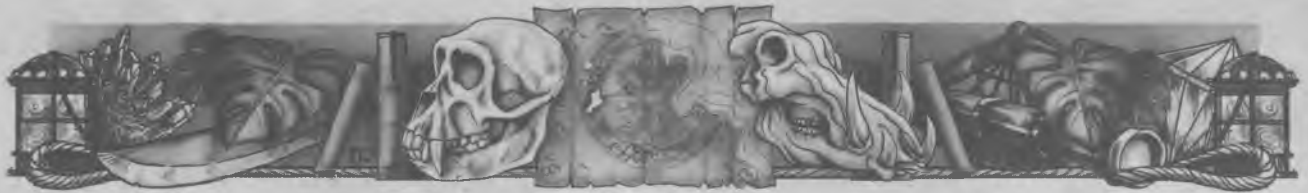
Wüste, Ewiges Eis: +12

- je nach Wetter:

Steife Brise: +2

Starker Wind: +4

Sturm: +6



- je nach Beute:
Egal: +0
Nur schmackhaftes Fleisch: +2
- nach Magieeinsatz und göttlichem Segen :
Pro 3 eingesetzten AsP: -1
Unter Einfluss des JAGDGLÜCKS: -5

Verbrauch:

- Schleudersteine, Arbalettenkugeln etc: 1W6+1 Stück verloren
- Pfeil, Bolzen, Blasrohrpfeil, Speerschleuderspeer: jeder bei 3-5 auf 2W20 verloren
- Speere aller Art: jeder bei 3-7 auf 2W20 verloren
- Wurfmesser, -axt, -dolch, Diskus: jeweils bei 39 auf 2W20 verloren

* Die angegebenen Werte gelten für normale Waffen. Benutzt ein Held eine persönliche Waffe oder dergleichen, dann ergibt sich der Wert aus der Maximalreichweite: bis 15 Schritt +8, bis 20 Schritt +7, bis 25 Schritt +6, bis 30 Schritt +5, bis 40 Schritt +4, bis 50 Schritt +3, bis 60 Schritt +2, bis 80 Schritt +1, bis 100 Schritt +0, bis 150 Schritt -1, bis 200 Schritt -2, über 200 Schritt -3. Hinzu kommt ein Zuschlag von +2 für alle Waffen, die mit dem Talent *Wurfmesser* oder *Wurfbeile* benutzt werden.

** Die Erleichterungen für Scharf- und Meisterschützen können nicht mit den Abzügen durch Reichweite verrechnet werden, sehr wohl aber mit anderen Zuschlägen. *Beispiel: Wenn ein Meisterschütze mit Pirschjagd-TaW 10 einen Kurzbogen benutzt (+2), kann er höchstens 8 TaP* erreichen (TaW 10 -2 für den Kurzbogen). Das kann er allerdings auch bei Sturm (+6), denn dieser Zuschlag wird durch den Meisterschützen (-7) ausgeglichen.*

AUF DIE LAUER LEGEN

Wenn ein Jäger glaubt, den Tieren besser auflauern zu können, statt sich an sie heranzupirschen, dann benutzt er das Talent *Ansitzjagd*. Denkbar wäre das an Wasserstellen, aber auch an besonders geeigneten Weiden. In diesem Fall muss er eine geeignete Stelle finden, an der sich die Tiere häufig

einfinden (*Wildnisleben* und *Tierkunde*), und anhand der Fährten überprüfen, ob sich derzeit auch wirklich solche Tiere hier herumtreiben (*Fährtsuchen*). Dann gilt es, sich ein gutes Versteck zu suchen und dort auszuharren (*Sich Verstecken*), bis sich eine Möglichkeit zu einem guten Schuss (oder Wurf) bietet (Fernkampfpfrobe).

ANSITZJAGD

Voraussetzung: Das Talent *Tierkunde* muss aktiviert sein.

TaW Pirschjagd = (TaW *Wildnisleben* + TaW *Tierkunde* + TaW *Fährtsuchen* + TaW *Sich Verstecken* + TaW der benutzten Fernkampfwaffe)/5

Höchstwert: Der TaW *Ansitzjagd* darf höchstens das Doppelte des niedrigsten der fünf beteiligten TaW betragen.

Eigenschaften: MU/IN/GE

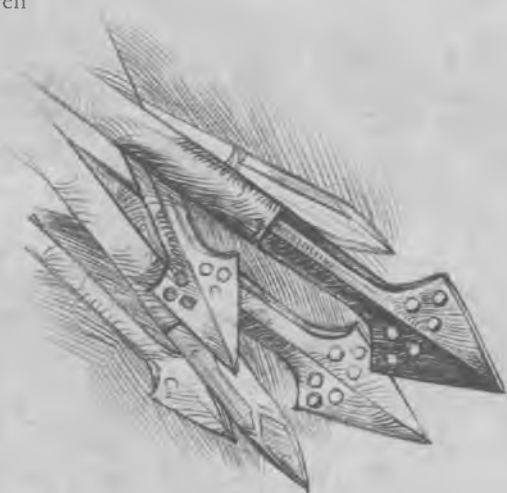
Probendauer und -häufigkeit: Eine Probe dauert anderthalb Stunden, in der die Reise natürlich nicht fortgesetzt werden kann. Es ist auch möglich, dass sich mehrere Jäger auf die Lauer legen, die erbeuteten Tagesrationen werden dann addiert. Die Anzahl der aufeinanderfolgenden Versuche ist unbegrenzt, allerdings kann der Meister je nach Gelände entscheiden, dass alle jagdbaren Tiere verscheucht sind. Weitere Proben sind dann erst wieder am nächsten Tag oder an einem anderen Ort möglich – die Helden sollten also erst einmal weiterziehen.

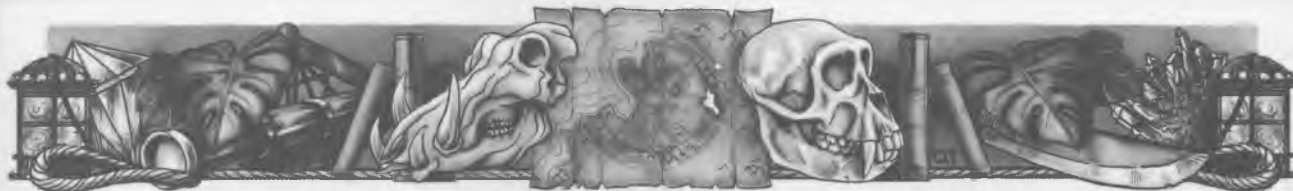
Probenergebnis: Die TaP* aus der *Ansitzjagd*-Probe nennt die Zahl der Tagesrationen, die der Jäger erbeutet hat.

Probenmodifikationen: Es gelten die gleichen Modifikationen wie bei der *Pirschjagd*.

Verbrauch:

- Schleudersteine, Arbalettenkugeln etc: 1W6+1 Stück verloren
- Pfeil, Bolzen, Blasrohrpfeil, Speerschleuderspeer: jeder bei 3-5 auf 2W20 verloren
- Speere aller Art: jeder bei 3-7 auf 2W20 verloren
- Wurfmesser, -axt, -dolch, Diskus: jeweils bei 3-9 auf 2W20 verloren





HINTERHER!

Eine weitere Methode, Wild zu erbeuten, ist die Hetzjagd vom Pferde aus. Gehetzt werden nur größere Tiere, die nicht im nächsten Moment in einem Bau verschwinden und sich so dem Jäger entziehen können. Meistens wird die Hetzjagd von mehreren Jägern ausgeübt, und Unterstützung von Jagdhunden ist sehr hilfreich.

Zunächst einmal muss eine Gegend gefunden werden, in der sich das erwünschte Wild aufhält (*Wildnisleben* und *Tierkunde*).

HETZJAGD

Voraussetzung: Die Talente *Tierkunde* und *Reiten* müssen aktiviert sein.

TaW Hetzjagd = (TaW *Wildnisleben* + TaW *Tierkunde* + zweimal TaW *Reiten* + TaW der benutzten Fernkampfwaffe)/5

Höchstwert: Der TaW *Hetzjagd* darf höchstens das Doppelte des niedrigsten der vier beteiligten TaW betragen.

Eigenschaften: MU/IN/GE

Probendauer und -häufigkeit: Eine Probe dauert eine Stunde, in der die Reise natürlich nicht fortgesetzt werden kann. Es ist auch möglich, dass mehrere Jäger losziehen, die erbeuteten Tagesrationen werden dann addiert. Die Probe kann nicht wiederholt werden, unabhängig von ihrem Ausgang, da die Hetze weit und breit alles Jagdwild in die Flucht geschlagen hat.

Probenergebnis: Die TaP* aus der *Hetzjagd*-Probe nennt die Zahl der Tagesrationen, die der Jäger erbeutet hat.

Probenmodifikationen:

- je nach Waffe*:
 - Efferdbart: +10
 - Dschadra, Holzspeer, Speer, Wurfspeer: +8
 - Balestrina: +8
 - Balläster: +6
 - Eisenwalder, Schleuder: +5
 - Blasrohr: +4
 - Kurzbogen, Kompositbogen: +2
 - Elfenbogen, Orkischer Reiterbogen: +1
- je nach Sonderfertigkeiten**:
 - Scharfschütze: -1
 - Meisterschütze: -2 (zusammen also -3)
 - Schnellladen: -2
 - Passende Geländekunde: -3
 - Ähnliche Geländekunde (Meisterentscheid): -1
 - Passende Ortskenntnis: -7

de). Statt sich anzuschleichen, jagt der Jäger nur auf seinem Reittier heran (*Reiten*) und verfolgt das aufgeschreckte Wild, bis er zum Schuss oder Wurf kommt (Fernkampfpfeile). Voraussetzung dafür ist ein halbwegs offenes Gelände, in dem sich das Tier nicht im Unterholz verbergen kann und das Pferd mit hohem Tempo geritten werden kann. Außerdem können nur Waffen genutzt werden, die vom Pferderücken aus benutzbar sind, nicht leicht verloren gehen und sich schnell nachladen lassen.

- je nach Region:
 - Lichter Wald, Grasland und Heide, Savanne und Steppe: -4
 - Dichter Wald, Tundra, Gebirge: +2
 - Dschungel und Regenwald: +4
 - Maraskanischer Dschungel: +6
 - Nördliche Sümpfe und Moore, Südliche Sümpfe und Marschen, Hochgebirge: +8
 - Wüste, Ewiges Eis: +12
- je nach Wetter:
 - Steife Brise: +2
 - Starker Wind: +4
 - Sturm: +6
- je nach Beute:
 - Egal: +0
 - Nur schmackhaftes Fleisch: +2
- nach Magieeinsatz und göttlichem Segen :
 - Pro 3 eingesetzten AsP: -1
 - Unter Einfluss des JAGDGLÜCKS: -5
- Unterstützung durch einen abgerichteten Jagdhund, Jagdfalken oder ein ähnliches Tier (siehe *Zoo-Botanica* 17ff.): -3 bis -7, je nach Loyalität und Ausbildung (Meisterentscheid)
- Jagd zu Pferde (*Reiten*-TaW mindestens 7, nur in Grasland, Heide, Savanne, Steppe und Tundra): -3
- Reiterkampf: -2
- Berittener Schütze: -5 (zusammen also -7)

Verbrauch:

- Schleudersteine, Arbalettenkugeln etc: 1W6+1 verloren
- Pfeile, Bolzen, Blasrohrpfeile, Speerschleuderspeere: bei 1 auf 1W20 verloren
- Speere aller Art: bei 3-6 auf 2W20 verloren
- Wurfmesser, -äxte, -dolche, Disken: bei 3-8 auf 2W20 verloren

* Die angegebenen Werte gelten für normale Waffen. Benutzt ein Held eine persönliche Waffe oder dergleichen, dann ergibt sich der Wert aus der Maximalreichweite: bis 15 Schritt +6, bis 20 Schritt +5, bis 25 Schritt +4, bis 30 Schritt +3, bis 40 Schritt +2, bis 50 Schritt +1, bis 60 Schritt +0, bis 80 Schritt -1, über 80 Schritt -2. Hinzu kommt entweder die Ladezeit der Waffe oder ein Zuschlag von +6 für alle Waffen, die nach einem Fehlwurf erst wieder aufgehoben werden müssen. Dolche und ähnlich kleine Waffen gehen zu leicht verloren, um bei einer solchen Jagd sinnvoll eingesetzt zu werden.

** Wie bei der Pirschjagd (siehe Fußnote auf Seite 108) können auch bei der Hetzjagd Erleichterungen für Sonderfertigkeiten nicht mit Reichweiteabzügen verrechnet werden. Außerdem muss die SF natürlich zur verwendeten Waffe passen. Ein *Scharfschütze* mit dem Bogen hat keine Vorteile davon, wenn er mit dem Wurfspeer hantiert.



Mit ANGEL UND SPEER AM FLUSSUFER

Wenn sich die Gelegenheit ergibt und die Reisegruppe am Ufer eines Gewässers Rast macht, können die Helden auch versuchen, ihren Speiseplan durch Fisch zu erweitern. Wenn die Helden an Bord eines Bootes oder Floßes unterwegs sind,

haben sie eventuell sogar während der Reise die Möglichkeit, eine Angel auszuwerfen.

Das Talent *Fischen/Angeln* deckt alle Fähigkeiten ab, die man für den Fischfang braucht: die Suche nach einem geeigneten Ort, das Anfertigen oder Fangen eines passenden Köders und das geduldige Warten darauf, dass ein Fisch anbeißt. Daher ist für das Angeln kein Metatalent erforderlich.

ANGELN

Probendauer und -häufigkeit: Eine Probe dauert eine Stunde, es sind beliebig viele Proben möglich. Der Meister kann jedoch entscheiden, dass ein Gewässer nach mehreren erfolgreichen Versuchen überfischt ist und der Ertrag deutlich sinkt.

Probenergebnis: Die TaP* aus der *Fischen/Angeln*-Probe nennt die Zahl der Tagesrationen, die der Fischer erbeutet hat.

Probenmodifikationen:

- je nach Sonderfertigkeiten*:
 - Passende Geländekunde: -3
 - Ähnliche Geländekunde (Meisterentscheid): -1
 - Passende Ortskenntnis: -7

- je nach Region:
 - Südliche Sümpfe und Marschen: -4
 - Nördliche Sümpfe und Moore: -2
 - Gebirge: +2
 - Hochgebirge, Ewiges Eis
(nach Aufhacken der Eisfläche): +8
 - Wüste: nicht möglich
 - Alle anderen Regionen: +0
- je nach Beute:
 - Egal: +0
 - Nur schmackhaftes Fleisch: +2
- nach Magieeinsatz:
 - Pro 3 eingesetzten AsP: -1

* Siehe die Fußnote zu den Sonderfertigkeiten bei der Hetzjagd auf Seite 109.

Mit DEM SPEER IN DER HAND

Eine vor allem bei Waldmenschen verbreitete Variante des Fischens ist es, sich mit einem Speer an oder in ein flaches Gewässer zu stellen und dort so lange regungslos auszuharren, bis die Fische sich daran gewöhnt haben und näher kommen – um dann mit einem schnellen Stoß einen großen Fisch zu

erbeuten. Wenn Sie möchten, können Sie auch dieser Tätigkeit ein Metatalent zuordnen.

Mit den Talenten *Wildnisleben* und *Tierkunde* wird auch in diesem Fall ein vielversprechender Fischgrund gesucht, das Talent *Selbstbeherrschung* steht für die Fähigkeit, sich lange Zeit regungslos zu verhalten

SPEERFISCHEN

Voraussetzung: Die Talente *Tierkunde* und entweder *Speere* oder *Wurfspeere* müssen aktiviert sein.

TaW Speerfischen = (TaW *Wildnisleben* + TaW *Tierkunde* + TaW *Selbstbeherrschung* + TaW *Speere* oder *Wurfspeere*)/4

Höchstwert: Der TaW *Speerfischen* darf höchstens das Doppelte des niedrigsten der vier beteiligten TaW betragen.

Eigenschaften: MU/IN/GE

Probendauer und -häufigkeit: Eine Probe dauert eine Stunde, in der die Reise natürlich nicht fortgesetzt werden kann. Es ist auch möglich, dass mehrere Speersicher handeln, die erbeuteten Tagesrationen werden dann addiert. Die Probe kann nicht wiederholt werden, unabhängig von ihrem Ausgang, da die Speerfischerei weit und breit alle Fische in die Flucht geschlagen hat.

Probenergebnis: Die TaP* aus der *Speerfischen*-Probe nennt die Zahl der Tagesrationen, die der Fischer erbeutet hat.

Probenmodifikationen:

- je nach Sonderfertigkeiten:
 - Scharfschütze: -3
 - Passende Geländekunde: -3
 - Ähnliche Geländekunde (Meisterentscheid): -1
 - Passende Ortskenntnis: -7
- je nach Region:
 - Wie beim Angeln.
- je nach Beute:
 - Egal: +0
 - Nur schmackhaftes Fleisch: +2
- je nach Waffe
 - Fischspeer, Efferdbart: -3
 - Wurfspeer: +0
 - Angespitzter Stock: +3
- nach Magieeinsatz:
 - Pro 3 eingesetzten AsP: -1



DIE SCHLINGE AUF DEM WILDWECHSEL

Eine Alternative zur Jagd ist das Fallenstellen: Man hetzt der Beute nicht hinterher oder wartet geduldig, bis sie sich auf Schuss- oder Wurfweite heranwagt, sondern sucht einen geeigneten Ort, installiert dort eine Falle und hofft, dass ein Tier hineintappt.

Erste Grundvoraussetzung ist Zeit: Während man unterwegs oder bei einer kleinen Rast versuchen kann, ein Tier zu erlegen, lohnt sich keine Falle, wenn sie nicht mehrere Stunden am Ort verbleibt. Üblicherweise nutzt man diese Jagdmethode also über Nacht oder im Rahmen einer ganztägigen Wanderpause. Als zweites muss man sich gut mit der Umgebung auskennen, denn der Ort für eine Falle muss gut gewählt sein, um Erfolg zu haben. Man muss also wissen, wo welche Tiere üblicherweise entlanglaufen und wie die Falle genau platziert

werden muss, damit diese Tiere auch wirklich hineintappen. Üblich sind Schlingenfallen, bei denen sich eine Schnur um Hals oder Fuß des Beutetiers zusammenzieht und es festhält. Diese Schlinge muss natürlich stabil genug sein, um weder zerrissen noch zerbissen werden zu können.

Seltener, weil aufwändiger und störungsanfälliger, sind Fallen, bei denen ein Auslöser einen unter Spannung stehenden Stab mit mehreren Spitzen herumschnellen lässt, um das Tier aufzuspießen. Fallgruben hingegen werden nur in der Großwildjagd benutzt und erfordern mehrere Stunden aufwändiger Grabarbeiten – fürs Aufstocken des Proviantes sind sie kein geeignetes Mittel. Eiserne Schnappfallen (die sogenannten Bärenfallen) sind eine rein zwergische Konstruktion, die bei Menschen noch unbekannt sind – aber als Reisegepäck sind sie mit einem Gewicht von fünf Stein denkbar ungeeignet. Ähnliches gilt für Lebendfallen in Form von Holzkästen oder reusenähnlichen Körben.

TIERFALLEN AUFSTELLEN

Voraussetzung: Die Talente *Fallenstellen* und *Tierkunde* müssen aktiviert sein.

TaW Tierfallen stellen = (zweimal TaW *Fallenstellen* + TaW *Tierkunde* + TaW *Fährtsuchen* + TaW *Wildnisleben*)/5

Höchstwert: Der TaW *Tierfallen stellen* darf höchstens das Doppelte des niedrigsten der vier beteiligten TaW betragen. Außerdem darf er den TaW *Fallenstellen* nicht übersteigen.

Eigenschaften: KL/IN/FF

Probendauer und -häufigkeit: Die Suche nach einem geeigneten Ort, das Aufstellen und das spätere Kontrollieren kostet insgesamt eine Stunde – wobei davon ausgegangen wird, dass der betreffende Held mehrere Fallen aufstellt, deren Erfolg aber durch eine gemeinsame Probe ausgewertet wird. Lässt sich der Held mehr Zeit oder arbeiten mehrere Helden mit, sind mehrere Proben möglich. Der Meister kann jedoch entscheiden, dass irgendwann alle geeigneten Orte mit Fallen ausgestattet sind und weitere Proben deutlich schwieriger werden.

Probenergebnis: Die TaP* aus der *Tierfallen Aufstellen*-Probe nennt die Zahl der Tagesrationen, die der Fallensteller erbeutet hat.

Probenmodifikationen:

- je nach Sonderfertigkeiten*:
 - Passende Geländekunde: –5
 - Ähnliche Geländekunde (Meisterentscheid): –3
 - Passende Ortskenntnis: –7
- je nach Region:
 - Alle Wälder und Dschungel: –4
 - Sümpfe, Moore, Marschen, Tundra, Gebirge: +2
 - Gebirge: +4
 - Hochgebirge, Ewiges Eis, Wüste: nicht möglich
 - Alle anderen Regionen: +0
- je nach Beute:
 - Egal: +0
 - Nur schmackhaftes Fleisch: +1
- nach Magieeinsatz:
 - Pro 3 eingesetzten AsP: –1

OBST, GEMÜSE, PÜSSE, PILZE, WURZELN – PERAINES GABEN

Natürlich gibt es in der Regel auch auf einer Reise nicht morgens, mittags und abends Braten. Genauso effektiv wie die Jagd ist das Sammeln von Obst, Beeren und Nüssen oder das Ausgraben von Wurzeln. Hierbei muss sich der Sammelnde allerdings gut in der örtlichen Pflanzenwelt auskennen, denn im Gegensatz zur Jagd ist es allzu leicht, einen Giftpilz in das leckere Pilzgericht zu schmuggeln oder Beeren zu erwischen, die heftige Magenkrämpfe oder Schlimmeres verursachen – eine derartige Gefahr ergibt sich bei der Jagd in der Regel nicht (außer in Maraskan). Außerdem hängt der Erfolg stärker von der Jahreszeit ab.

Es übersteigt leider den Umfang dieses Buchs bei Weitem, für jede mögliche Region eine Liste der essbaren Pflanzen und Pflanzenteile zu liefern, zumal diese auch noch in hohem

Maße von der Jahreszeit abhängen. Wenn Sie es detaillierter lieben, können Sie sich von den Listen aus der *Zoo-Botanica Aventurica* inspirieren lassen oder in den jeweiligen Regionalbänden nachlesen, obwohl auch dort nur ein kleiner Anteil der möglichen Pflanzen aufgeführt ist. Alternativ können Sie sich auch passende Wildpflanzen von vergleichbaren irdischen Klimazonen und Regionen herausuchen oder aber eigene Pflanzen(-namen) kreieren.

Alleine in Deutschland gibt es Hunderte unterschiedlicher Pilze, von denen viele essbar sind. Sie könnten sich also ein Pilzbestimmungsbüchlein zulegen und sich daran orientieren. Sie können aber auch eigene Pilze erfinden, indem Sie irgendwelche passenden Bilder aus dem Internet suchen und als Namen zum Beispiel die Wortteile „Pilz“, „Schirmling“, „Täubling“, „Röhrling“, „Kappe“, „Schwamm“, „Kopf“, „Trompete“, „Kralle“, „Becherling“ und dergleichen mehr mit Farben, fantasievollen Attributen



und zum Beispiel Götternamen kombinieren. So erhalten Sie unzählige neue Pilze wie den Goldenen Praiosschirmling, die Stinkende Harpyienkrallen oder den Krummen Avestäubling. Auch Eigenschaften und Geschmack können Sie fast beliebig festlegen, von süßlich, schleimig, bitter, scharf oder würzig bis zu fruchtig oder fade. Und ob ein solcher Pilz giftig ist oder nicht, ist auch Ihrer freien Entscheidung überlassen. Ähnlich können Sie mit Wurzeln und Beeren verfahren.

УПБЕКАППЕ ПФЛАНЗЕН ПРОБИРЕП

Leider gibt es keine universellen Hinweise, welche Beeren, Früchte oder Pilze genießbar sind und welche nicht. Mitunter gibt es Naturprodukte, die hochgiftig sind, aber leckeren Exemplaren zum Verwechseln ähnlich sehen. Nur wer sich mit den einheimischen Pflanzen auskennt, kann also mit Sicherheit sagen, was man essen kann und wovon man besser die Finger lässt. Regeltechnisch bedeutet das, dass nur Helden mit der passenden *Geländekunde* wirklich sicher sein können, was sie da sammeln oder ernten. Jeder andere spielt mit dem Feuer – denn nicht einmal der Geschmack ist eine zuverlässige Informationsquelle.



Wenn also Nahrung von Helden gesammelt wird, die sich nicht in diesem Gelände auskennen, können Sie verdeckt würfeln:

Bei einer 19 oder 20 auf dem 1W20 haben sie etwas Giftiges erwischt – im Dschungel bei 18 bis 20, auf Maraskan bei 16 bis 20. Die Giftstufe dieses pflanzlichen Einnahmegiftes können Sie mit 1W6 ermitteln oder selbst festlegen und sich Vergiftungserscheinungen ausdenken. Angefangen von Übelkeit mit reduzierten Eigenschaften bis hin zu Erbrechen, vorübergehender Blindheit, Halluzinationen, Lebenspunktverlust, juckenden Pusteln und dergleichen mehr haben Sie ganz unterschiedliche Möglichkeiten.

Wer über einen ausreichend hohen *Wildniskunde*-Wert verfügt (etwa ab TaW 7), ist sich dieser Gefahr sehr wohl bewusst. Die einzige hilfreiche Strategie ist dann der Selbstversuch, bei dem man eine kleine Menge der betreffenden Pflanze zu sich nimmt und mehrere Stunden abwartet, ob es zu Vergiftungserscheinungen kommt. (Ein erster Hinweis

kann auch ein Tier sein, das von der entsprechenden Frucht nascht – aber dieser Hinweis ist sehr unzuverlässig, denn viele Tiere vertragen Dinge, die für den Menschen giftig sind.)

ПАХРУНГ САММЕЛН

Voraussetzung: Das Talente *Pflanzenkunde* muss aktiviert sein.

TaW Nahrung Sammeln* = (TaW *Wildnisleben* + TaW *Sinneschärfe* + TaW *Pflanzenkunde*)/3

Höchstwert: Der TaW *Nahrung Sammeln* darf höchstens das Doppelte des niedrigsten der drei beteiligten TaW betragen.

Eigenschaften: MU/IN/FF

Probendauer und -häufigkeit: Eine Probe dauert eine Stunde, in der die Reise natürlich nicht fortgesetzt werden kann. Eine längere Suche ermöglicht keine zusätzlichen Proben, sondern erleichtert die erste.

Probenergebnis: Bei Erfolg findet der Sammler eine nicht haltbare Tagesration, für je 3 TaP* eine weitere. Alternativ kann er die Haltbarkeit für die gesamte Ausbeute dieser Probe für jeweils für jeweils 1 TaP* um eine Stufe anheben (siehe *Haltbarkeit von Pflanzenprodukten*, Seite 122).

Probenmodifikationen:

- je nach Dauer der Suche:
Für jede Viertelstunde über den Grundzeitraum von einer Stunde hinaus: –1

- je nach Sonderfertigkeiten:
Passende Geländekunde: –3
Ähnliche Geländekunde (Meisterentscheid): –1
Passende Ortskenntnis: –7
- je nach Region:
Lichter Wald: –6
Grasland und Heide: –4
Dschungel und Regenwald, Savanne und Steppe, Gebirge: –2
Dichter Wald, Maraskanischer Dschungel: +0
Südliche Sümpfe und Marschen, Tundra: +2
Nördliche Sümpfe und Moore: +4
Hochgebirge: +6
Wüste, Ewiges Eis: +12
- nach Magieeinsatz:
Pro 3 eingesetzten AsP: –1

* In landwirtschaftlich genutzten Gebieten darf das Talent *Pflanzenkunde* auch durch *Ackerbau* ersetzt werden. Die hier genannte Formel ersetzt diejenige, die in *WdS 190* genannt ist.



Sehr selten: Arganstrauch (fördert Heilung, Bestimmung +4), Donf (fiebersenkend, nur in Flusssauen, Bestimmung +6), Finage (reduziert Eigenschaftsabzüge, Grundlage für Heilmittel, nur südlich der Linie Neetha–Thalusa, Bestimmung +5), Menchalkaktus (hilft gegen viele Gifte, nur Randgebiete der Khôm und wüstenähnliche Gebiete in Gorien, Bestimmung +4)

GEBIRGE

Modifikation der Probe nach Jahreszeit: im Sommer und Herbst –2, im Winter +4, im Frühling +2

Suchschwierigkeit von Kräutern aller Art: Bestimmung (+2), gelegentlich (+4) = +6

Besondere Heilkräuter:

Gelegentlich: Egelschreck (Grundlage für Wundheilung und Parasitenabwehr, nur auf feuchten Wiesen und in Flusssauen, Bestimmung +6), Gulmond (erhöht Konstitution, nur nördlich der Linie Nostria–Vallusa, Bestimmung +6), Klippenzahn (beschleunigt Wundheilung, nur im Orkland, Thorwal und in den Gjalsker Öden, Bestimmung +8), Rahjalieb (empfangnisverhütend, nicht weiter nördlich als Festum, Bestimmung +5)

Selten: Atan-Kiefer (Grundlage für fiebersenkendes Mittel, nur in den Ausläufern des Ehernen Schwerts, Bestimmung +6), Atmon (Aufputschmittel, nur im Khoramgebirge, Bestimmung +5), Bleichmohn (Schmerzmittel, Bestimmung +5), Blutblatt (zeigt Magie an, Bestimmung +4), Donf (fiebersenkend, nur an Seeufern, Bestimmung +6), Mirbelstein (Grundlage für ein Mittel gegen Ungeziefer und Elfen, nur Garetien, Darpatien, Warunk und Beilunk, Bestimmung +8), Olginwurz (Gegengift, nur im Raschtulswall, Bestimmung +10), Satuariensbusch (schützt vor Wundfieber, nur Waldränder und Gehölze südlicher als die Gelbe Sichel, Bestimmung –2), Ulmenwürger (verbessert Regeneration und verhindert Wundfieber, nur an Waldrändern und in Gehölzen nördlich der Linie Havena–Perricum, Bestimmung +2), Yaganstrauch (erhöht Ausdauer, nur auf Maraskan und an der Aranischen Küste, Bestimmung +6), Zunderschwamm (ermöglicht Feuermachen, nur an Waldrändern und in Gehölzen südlich des Blauen Sees, Bestimmung +4)

Sehr selten: Axorda (Grundlage für ein Mittel gegen Zorgan-Pocken, nur Maraskankette, Bestimmung +4), Belmart (Gegengift, stoppt Krankheiten, Bestimmung +6), Chonchinis (Heilmittel bei Brand- und Ätzwunden, von Garetien bis zu den Echsenstümpfen, Bestimmung: +5), Joruga (Grundlage für Krankheitsbekämpfung, nur Andergast, Nostria, Albernica und Nordmarken, Bestimmung +7), Roter Drachenschlund (verhindert Ausbruch von Lykanthropie, nur an Waldrändern, Gehölzen oder am Flussufer in Nordaventurien, Bestimmung +10, zur Blütezeit +3), Tarnele (schmerzlindernd und heilungsfördernd, Hochland zwischen Mengbilla und Gerasim, Bestimmung +4), Vierblättrige Einbeere (stoppt Blutungen und gibt Lebensenergie, nur nördlich des Yaquir, Bestimmung +5)

HOCHGEBIRGE

Modifikation der Probe nach Jahreszeit: im Sommer und Herbst +6, im Winter +12, im Frühling +10

Suchschwierigkeit von Kräutern aller Art: Bestimmung (+0), selten (+8) = +6

Besondere Heilkräuter:

Selten: Atan-Kiefer (Grundlage für fiebersenkendes Mittel, nur im Ehernen Schwert, Bestimmung +6), Atmon (Aufputschmittel, nur im Raschtulswall, Bestimmung +5), Blutblatt (zeigt Magie an, Bestimmung +4), Olginwurz (Gegengift, nur im Raschtulswall, Bestimmung +10)

Sehr selten: Bleichmohn (Schmerzmittel, Bestimmung +5), Talaschin (verhindert Körpergeruch, Bestimmung +5)

WÜSTE

Modifikation der Probe zu jeder Jahreszeit: +12

Suchschwierigkeit von Kräutern aller Art: Bestimmung (+2), selten (+16) = +6

Besondere Heilkräuter:

Sehr selten: Blutblatt (zeigt Magie an, Bestimmung +4), Khômknolle (enthält Wasser, nur in der östlichen Khôm, Bestimmung +5, ohne Blätter +12), Menchalkaktus (hilft gegen viele Gifte, Bestimmung +4), Talaschin (verhindert Körpergeruch, Bestimmung +5)

DAS LEBENSELEXIER: TRINKWASSER

In den meisten Regionen ist Wasser nicht schwer aufzutreiben. Überall gibt es Flüsse, Bäche und Quellen. Das Wasser kann in Flaschen oder Lederschläuchen abgefüllt und mitgenommen werden, sodass es bei Bedarf jederzeit greifbar ist. Dabei dient es nicht nur dem Durstlöschen, auch zum Kochen ist es unverzichtbar. Und wer gesammeltes Gemüse und Kräuter ungewaschen in den Kochtopf wirft, hat oft nicht nur Sand und Erde dabei, sondern auch den einen oder anderen Käfer. Und nicht jeder Held ist glücklich damit, sich morgens nicht einmal ein wenig Wasser ins Gesicht werfen zu können. Deswegen ist die Nähe von sauberem Wasser durchaus ein Kriterium, das bei der Suche eines Lagerplatzes bedacht werden sollte (siehe Seite 123)

Ganz so selbstverständlich und unproblematisch ist die Wasserversorgung jedoch keineswegs immer. Manchmal ist das Wasser nicht sehr appetitlich bis ungenießbar – vor allem in Sumpf- und Moorebenen kann es verschmutzt oder brackig sein. Auch in hügeligen Gegenden und Ebenen kann es schlammig sein, und vor allem nach einem heftigen Regenfall ist es oft trübe und voller Schwebstoffe. Ohne einen Zauberer, der den ABVENENUM beherrscht (und genug Kraft hat, ihn immer wieder zu wirken), oder einen Geweihten, der das Wasser mit einem TRANKSEGEN oder einem GROSSEN SPEISESEGEN reinigt, ist es nicht nur unappetitlich, sondern schlägt auf die Gesundheit. Ein noch viel größeres Problem ergibt sich aus der Wasserknappheit in der Wüste, und in schnee- und eisreichen Gegenden ist es zwar allgegenwärtig, aber leider im falschen Aggregatzustand. Hätte man genug Brennmaterial, könnte man natürlich jederzeit Eis und Schnee schmelzen, aber solches Material gibt es dort häufig ebenfalls nicht, sondern es muss mühsam hergebracht werden. Wenn man im Schnee doch Holz findet, ist es durchgefroren, sodass man es beim besten Willen nicht zum Brennen bringt. Natürlich ist es möglich, Schnee und Eis zu lutschen, wenn man sehr durstig ist, aber das kühlt wiederum den Körper aus



und erhöht die Anfälligkeit für Erkältung oder gar Erfrieren. Und wie fürchterlich ist es, auf hoher See zu ertrinken, weil das Meerwasser ungenießbar ist? Hier kann allerdings ein Efferd- oder Swafnir-Geweihter Abhilfe schaffen, der durch den SEGEN DES PLÄTTLING Salz- in Süßwasser verwandelt. In scheinbar sauberem Bachwasser können sich wiederum unsichtbare Keime befinden, zum Beispiel aus den Abwässern einer flussaufwärts gelegenen Siedlung oder aber von

einem Tierkadaver, der irgendwo in dem Gewässer verwest. Leider sind solche Keime nicht zu sehen und zu riechen, sodass ein empfindlicher Held auf einmal mit einem verdorbenen Magen oder Schlimmerem kämpfen muss.

Über eine sehr mächtige Hilfe verfügen einige Geweihte des Efferd, die mit AZILAS QUELLGESANG und einem Aquamarin selbst in der Khôm frisches Quellwasser aus dem Boden sprudeln lassen können.

GENIEßBARES WASSER

Im Normalfall ist jedes fließende Wasser problemlos genießbar, und je näher an der Quelle, desto sauberer. Der Spielleiter kann aber entscheiden, dass das Wasser aus irgendwelchen Gründen vergiftet oder verseucht ist.

GIFTSTOFFE

Die Giftstufe des Wassers liegt zwischen 1 und 3, in Ausnahmefällen auch bis zu 7. Ein Held, der es trinkt, darf eine *Sinnenschärfe*-Probe (Geruch oder Geschmack) ablegen, die um 7 minus Giftstufe erschwert ist. Eine passende *Wildniskunde* erleichtert die Probe um 3. Gelingt sie, bemerkt er, dass das Wasser nicht genießbar ist, und kann es problemlos ausspucken. Wenn er es jedoch trinkt (also auch nicht rechtzeitig von aufmerksameren Gefährten gewarnt wird), dann besteht die Gefahr einer Vergiftung durch ein Einnahmegift, das in Bezug auf Resistenzen als alchimistisch gilt.

Die Wirkung beginnt nach einer Spielrunde und hat heftige Übelkeit zur Folge, die zu Erbrechen und Schwächung führen kann: Alle körperlichen Talent-Proben sind für einen Tag um die Giftstufe erschwert, alle körperlichen Eigenschafts- und Kampfproben um die halbe Giftstufe.

Dem Vergifteten steht allerdings die übliche KO-Probe zu, die um die Giftstufe erschwert ist (und eventuell durch Resistenz oder Immunität erleichtert sein kann). Gelingt sie, wirkt das Gift nur mit halber Stufe und nur einen halben Tag lang. Ist sie +10 gelungen, übersteht er die Vergiftung ohne Folgen. Trinkt der Held weiterhin von dem vergifteten Wasser (zum Beispiel, weil er kein anderes hat), dann summiert sich die Wirkung auf.

Der TRANKSEGEN reinigt genug Wasser, um eine Zahl von Personen mit Wasser zu versorgen, die dem *Liturgiekenntnis*-Wert des Geweihten entspricht. Der GROSSE SPEISESEGEN bezieht sich auf alle Speisen und Getränke einer Tafel, also muss für diesen Segen der Untergrund so gestaltet sein, dass man ihn als Tafel verstehen kann. Dann allerdings ist er nicht auf eine bestimmte Menge beschränkt. Beim ABVENENUM sind es genau zehn Personen, die für einen Tag davon trinken können, allerdings ist der Zauber um die Giftstufe erschwert. Mit dem KLARUM PURUM kann man Vergiftete heilen, während andere Heilzauber nur gegen Lebenspunkterverlust helfen, der hier aber nicht eintritt. Krankheiten können notfalls durch einen REVERSALIS FLUCH DER PESTILENZ geheilt werden, aber dies ist wegen der Probenzuschläge keine gute Wahl.

KRANKHEITSKEIME

Statt einer Vergiftung kann man sich auch eine Infektion einhandeln. Davor warnt keine *Sinnenschärfe*-Probe. Es handelt sich häufig um Brabaker Schweiß oder Blutigen Rotz, seltener um die Schlafkrankheit.

Jeder Held, der von dem Wasser trinkt, muss einen halben Tag später eine unmodifizierte KO-Probe ablegen (abgesehen von eventuellen Erleichterungen durch Resistenz oder Immunität). Gelingt sie, erleidet er keine Folgen, andernfalls bricht die entsprechende Krankheit aus (Einzelheiten über die genannten Krankheiten finden Sie in **WdS 155/157**). Aber selbst, wenn sie beim ersten Mal nicht ausbricht, kann das später immer noch geschehen, wenn der Held weiterhin von dem gleichen Wasser trinkt. Der ABVENENUM, der TRANKSEGEN und der GROSSE SPEISESEGEN vernichten allerdings auch Krankheitskeime und machen das Wasser genießbar. Einfacher ist es natürlich, das Wasser abzukochen, wenn man die Möglichkeit dazu hat. Dadurch werden Keime vernichtet, Giftstoffe in der Regel aber nicht.

HALTBARKEIT

Bei mittelreichischem Durchschnittsklima bleibt unbehandeltes Wasser etwa eine Woche problemlos genießbar, wenn es in Leder oder Holz aufbewahrt wird. In jeder Folgewoche steigt seine Giftstufe um 1. In einem Glas- oder Tonbehälter verdoppelt sich die Haltbarkeit, allerdings sind solche Gefäße recht zerbrechlich. Ist das Wetter wärmer, dann sinkt die Zeit, bis das Wasser verdirbt. Wird es jedoch mit den richtigen Kräutern versetzt, verdreifacht sich die Haltbarkeit.

Passende Kräuter kennt jeder Held mit der passenden *Geländekunde*, dem eine *Pflanzenkunde*-Probe gelingt. Ohne die *Geländekunde* ist die Probe um 3 Punkte erschwert. Das Wissen heißt jedoch noch nicht, dass der Held das entsprechende Kraut auch findet. Dazu ist eine *Kräuter Suchen*-Probe notwendig (siehe Seite 113).

Die *Schutz vor Vergiftung*-Variante des ABVENENUM schützt zwar Nahrung und Wasser vor Verderben, allerdings nur um ZfP* Stunden, sodass er hier wenig Nutzen hat. Besser geeignet ist hier der UNBERÜHRT.



Dreibein über das Feuer hängen zu können. Weniger komfortabel ist es, den Topf ins Feuer zu stellen, denn hier droht immer die Gefahr, dass das brennende Holz nachgibt und der Topf umkippt. Um dem vorzubeugen, kann man ein eisernes Gestell benutzen, das ins Feuer gestellt wird und dem Topf Halt bietet. Oder das Feuerholz wird so aufgeschichtet, dass der Topf zwischen dem Holz steht, nicht darüber – das allerdings verringert die Hitzeausbeute, was eine größere Holzmenge erfordert.

Eine verbreitete Alternative zum Metalltopf ist jener aus Steingut, der kleine Füße hat und deswegen direkt ins Feuer gestellt werden kann. Er ist deutlich billiger als jener aus Metall, zumeist leichter, aber empfindlicher gegen heftige Schläge wie etwa Stürze. Vor allem in ländlichen Gebieten ist er jedoch sehr viel verbreiteter als der metallene. Pfannen hingegen sind reiner Luxus, da ihr Einsatz sehr eingeschränkt ist und weil man für ihre Verwendung auch Fett braucht, das man zusätzlich zu anderen Zutaten mit sich führen muss. Kaum jemand, der sein Gepäck selbst tragen muss, führt neben Töpfen auch noch eine Pfanne mit. All diese Gegenständen sind nicht nur schwer, sondern auch voluminös: Ein Kochtopf füllt einen Rucksack schon zur Hälfte aus. Töpfe sind nach Gebrauch so rußig, dass man sie in Hüllen verpacken muss, damit nicht das gesamte Gepäck verdreckt. Oft

baumeln sie deswegen außen am Rucksack, was den Tragekomfort nicht gerade erhöht und jeden Schritt mit einem Geräusch untermalt.

Wer weniger Wert auf Luxus legt und Gewicht sparen muss, ersetzt den Topf durch ein Kochleder. Das ist ein stabiles, lochfreies und wasserdichtes Lederstück, das man so in eine kleine Erdgrube legt, dass deren Ränder ausgekleidet sind. In diesen ‚Ledertopf‘ füllt man Wasser ein und legt Steine hinein, die vorher in einem Feuer erhitzt wurden. Die Steine geben die Hitze ans Wasser ab und bringen es zum Kochen. Sobald sie abgekühlt sind, ersetzt man sie durch die nächsten erhitzten Steine. Die Temperaturregelung ist beim Kochleder wesentlich schwieriger, aber man kann mit etwas Geschick damit genauso kochen wie in einem Topf. Nach Benutzung und Reinigung nimmt es aber nur einen Bruchteil des Platzes ein und zerbricht auch bei einem Sturz nicht.

Kochlöffel und Kelle sind Luxus, denn sie können durch einen Stock beziehungsweise ein fast beliebiges Gefäß ersetzt werden. Woran unerfahrene Wanderer jedoch nicht unbedingt denken, ist ein dicker Lappen, mit dem man Töpfe anfassen und aus dem Feuer holen kann, denn sie sind kochend heiß. Filzhandschuhe tun hier gute Dienste, aber auch einfache Stoffketten schützen vor Verbrennungen.

KOCHEN, BRÄTEN, ZUBEREITEN

FLEISCH

Um erbeutetes Wild fachgerecht zu zerlegen, ist eine *Fleischer*-Probe nötig. Jeder TaP* aus dieser Probe erhöht entweder die Ausbeute um 5% oder erhöht den TaW *Kochen* für die folgende *Kochen*-Probe um je 1 (sprich: dadurch können auch die TaP* aus dieser Probe angehoben werden). *Beispiel: Wenn ein Tier zubereitet werden soll, das üblicherweise 5 Rationen ergibt, kann mit 8 TaP* aus der Fleischer-Probe entweder die Menge auf 7 Rationen erhöht werden (eine Steigerung um 40%), oder der Kochen-Talentwert steigt um 8 Punkte.*

Handelt es sich um ein exotisches Tier, das der Fleischer nicht kennt, ist die *Fleischer*-Probe um 1 bis 7 Punkte erschwert. Misslingt die Probe oder beherrscht niemand dieses Talent, muss der Koch das selbst erledigen, was die *Kochen*-Probe erschwert.

Probenmodifikationen für die *Kochen*-Probe

- Das Tier muss selbst zerlegt werden: +3
- Das Fleisch ist zäh: +5
- Das Fleisch gehört zu einer dem Koch nicht bekannten Tiersorte: +1 bis +7
- Der Koch hat keine nennenswerten Kräuter und Gewürze: +3
- Der Koch hat eine große Auswahl an Kräutern und/oder Gewürzen: -3
- Die Feuerstelle ist mangelhaft oder der Feuerholzvorrat begrenzt: +1 bis +5
- Das Fleisch wird in einem Kochleder gegart: +3

- Das Fleisch muss auf einem improvisierten Spieß gegart werden: +5
- Pro fünf Personen, für die die Mahlzeit reichen soll: +1
- Pro TaP* aus der *Fleischer*-Probe, der nicht die Menge erhöht: TaW *Kochen* +1

Ergebnis

Es fehlen mehr als 10 TaP oder Patzer: Das Essen ist verbrannt und ungenießbar. Die entsprechenden Rationen sind verdorben. Entweder muss für Ersatz gesorgt werden, oder die Helden gehen hungrig zu Bett.

Probe normal misslungen: Das Essen schmeckt widerwärtig. Nur mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe ist es runterzubekommen. Folgen solche Misserfolge aufeinander, dann wird die *Selbstbeherrschungs*-Probe jeweils um einen Punkt erschwert. Wenn die Helden starken Hunger leiden, kann der Meister erlauben, auf diese Probe zu verzichten. Einen Vergnügen ist die Mahlzeit dennoch nicht.

Gelungen: Die Mahlzeit ist lecker und sättigend. Je höher die TaP* ausfallen, desto schmackhafter das Fleisch. (Auf Dauer kann die Motivation von Meisterpersonen steigen, wenn sie regelmäßig gut bekocht werden.)

GEMÜSE, WURZELN, PILZE UND DERGLEICHEN

Auch gesammelte, vegetarische Kost muss üblicherweise zubereitet werden, um genießbar zu sein. Das gilt nicht für Obst und Nüsse, und auch einige Gemüsesorten und Wurzeln können roh verzehrt werden. Gekocht sind letztere aber meistens nahr- und schmackhafter.



Über das Vergiftungsrisiko, wenn man unbekannte Pflanzenteile verzehrt, sollten Sie den entsprechenden Abschnitt auf Seite 112 nachlesen.

Probenmodifikationen für die *Kochen-Probe*

- Der Koch hat keine Erfahrung mit diesen Pflanzen oder Pflanzenteilen: +1 bis +7
- Der Koch hat keine nennenswerten Kräuter und Gewürze: +3
- Der Koch hat eine große Auswahl an Kräutern und/oder Gewürzen: -3

- Die Feuerstelle ist mangelhaft oder der Feuerholzvorrat begrenzt: +1 bis +5
- Statt Pfanne oder Kochtopf wird ein Kochleder benutzt: +3
- Es gibt weder Pfanne noch Kochtopf oder Kochleder in ausreichender Größe: +7
- Pro fünf Personen, für die die Mahlzeit reichen soll: +1

Ergebnis

Die Probenergebnisse entsprechen denen bei der Fleischzubereitung (siehe oben).

WIE GEWOПΠEΠ, SO VERDORBEΠ: HALTBARKEIT VON LEBENSMITTELΠ

Nur wenige Nahrungsmittel eignen sich für einen längeren Transport, und die meisten davon sind extra dafür präpariert: zumeist gepökelt, getrocknet oder geräuchert. Unterwegs ist es aber kaum oder gar nicht möglich, frische Lebensmittel haltbar zu machen. Deswegen muss man ständig frische Lebensmittel finden.

Die folgenden Angaben sollten keinesfalls als realistische Simulation missverstanden werden. Zu viele Faktoren beeinflussen die genaue Dauer des Verfallsprozesses – zu viele, um genau beachtet zu werden, ohne ein Regelwerk zu erschaffen, das viel zu komplex für diesen Anlass ist. Gute Ideen Ihrer Spieler sollten Sie auf jeden Fall akzeptieren, wenn sie Ihnen einleuchten.

BIS ES WIEDER ANFÄNGT ZU LEBEΠ: FRISCHES FLEISCH

Fleisch ist besonders anfällig für Fäulnis und Verderbnis. Je nach Fleischsorte, Temperatur und Verarbeitung wird es innerhalb von Stunden unappetitlich und wenig später sogar

ungenießbar. Daher sollte es möglichst kurz nach dem Tod des Tiers verzehrt werden.

Rohes Fleisch bleibt bei gemäßigten Temperaturen höchstens 12 Stunden lang appetitlich, weitere 12 Stunden lang genießbar. Danach zeigt es Verrottungsanzeichen, Maden wimmeln darin und darauf, es verfärbt sich grünlich und beginnt zu stinken. Diese Zeiten gelten für Fleisch, das von Blut und Innereien getrennt wurde und so aufbewahrt wird, dass sich keine Fliegen oder andere Insekten in großer Zahl darüber hermachen können. In den Innereien eines unpräparierten, nicht ausgenommenen Tiers bilden sich noch schneller Fäulnisgase, sodass sein Fleisch schon nach der halben genannten Zeit ungenießbar wird. Bei höheren Temperaturen sinkt die Haltbarkeitsdauer, bei niedrigen liegt sie höher.

Gegartes Fleisch hält länger als rohes. Durch Einlegen in Salz wird dem Fleisch Flüssigkeit entzogen, sodass der Fäulnisprozess merklich verlangsamt wird. Allerdings muss dieser Prozess von sachkundiger Hand ausgeführt werden, um es nicht zu verderben.

Alle getroffenen Aussagen gelten auch für frischen Fisch.

MAGISCHE HILFE GEGEΠ VERDERBΠIS

Ebenso wie bei Wasser gibt es verschiedene Zauber, Rituale und Liturgien, die Lebensmittel vor dem Verderben bewahren oder es reinigen. Der einzige Unterschied liegt darin, dass statt des TRANKSEGENS natürlich der SPEISESEGEN benutzt wird.

HALTBARKEIT VON FRISCHEM FLEISCH ODER FISCH

Frisch und völlig unbehandelt

- in gemäßigtem Klima: 6 Stunden appetitlich, 6 Stunden genießbar
- in warmer Umgebung: 4 Stunden appetitlich, 4 Stunden genießbar
- in Sumpf oder Dschungel: 2 Stunden appetitlich, 2 Stunden genießbar

- in kaltem Klima: 9 Stunden appetitlich, 9 Stunden genießbar
- bei Dauerfrost: 1 Woche appetitlich, danach ungenießbar durch beginnenden Frostbrand

Verarbeitet

- Ausnehmen und vorbereiten: Pro TaP* in einer *Fleischer-Probe* steigt die Haltbarkeit um 25% bis maximal zum Dreifachen der angegebenen Zeit. Alternativ kann hierfür auch *Kochen* verwendet werden, dann ist die Probe um 3 Punkte erschwert.
- Garen: Gekochtes oder gebratenes Fleisch hält doppelt so lang wie rohes, für Fisch gilt entsprechendes.
- Pökeln: Die benötigte Salzmenge entspricht einem Zehntel Fleisch- oder Fischgewicht (für ein Stein Fleisch also ein vier Unzen Salz). Pro TaP* in einer *Kochen-* oder *Fleischer-Probe* steigt die Haltbarkeit um 100%. Ab 7 TaP* ist das Fleisch / der Fisch dauerhaft haltbar.



VON OBST ZU MATSCH:

HALTBARKEIT VON PFLANZENPRODUKTEN

Die Haltbarkeit der unterschiedlichen Gemüse, Nüsse, Wurzeln und so weiter unterscheidet sich sehr. Viele Nüsse zum Beispiel können problemlos wochenlang transportiert werden, bei manchen Wurzeln ist es ähnlich. Obst und Gemüse hingegen bekommen schnell Druckstellen oder verschimmeln. Die meisten Pilze müssen innerhalb weniger Stunden verzehrt werden, da sie ansonsten matschig werden – wenn man sie nicht vorher trocknet.

HALTBARKEIT VON PFLANZENPRODUKTEN

Es gibt vier unterschiedliche Kategorien, wie lange Lebensmittel haltbar sind. (Auch hier sei noch einmal angemerkt, dass die folgenden Angaben Spielmechanismen sind. Im Zweifelsfall siegt gesunder Menschenverstand über jede der folgenden Regeln, wenn Sie es detaillierter haben wollen.)

Haltbarkeit 1: zum Beispiel Beeren, druckempfindliche Obstsorten, Pilze. Diese Nahrungsmittel werden nach einem Tag unappetitlich, nach einem weiteren ungenießbar.

Haltbarkeit 2: weniger empfindliches Obst, weiche Gemüsesorten, Kräuter. Solche Dinge bleiben drei bis vier Tage appetitlich und noch einmal so viele genießbar.

Haltbarkeit 3: viele Gemüsesorten, Wurzeln. Auf dieser Stufe bleibt das Material eine Woche gut und kann in der Folgezeit auch noch verzehrt werden.

Haltbarkeit 4: Nüsse, Trockenobst. Solche Lebensmittel können noch nach Monaten verzehrt werden, wenn sie trocken gehalten werden.

Auf magische Weise kann man jegliches Material mit dem UNBERÜHRT VON SATINAV vor Verfall schützen, was jedoch recht aufwändig ist, wenn größere Mengen Proviant damit behandelt werden sollen. Pflanzen, die mit einem Vulkanglasdolch geerntet werden, der mit der *Ernte des Dolches* verzaubert ist, bleiben immerhin doppelt so lange frisch und haltbar wie gewöhnlich. Noch besser ist der Transport in einem kristallomantischen Schuppenbeutel, der mit dem Ritual der *Ewigen Wegzehrung* versehen ist, denn darin verfällt oder verfault gar nichts. Die Menge ist allerdings sehr begrenzt.

Klima

Die oben gemachten Angaben beziehen sich auf mildes, nicht zu warmes und zu feuchtes Klima. In warmer Umgebung sinkt die Haltbarkeit etwa um ein Viertel, in trocken-heiße Umgebung bleibt sie etwa gleich. Ist es feucht-heiß wie in Regenwäldern oder südlichen Sümpfen, dann sinkt die Haltbarkeit auf die Hälfte. Bei Lebensmitteln mit Haltbarkeit 4 muss sehr darauf geachtet werden, dass sie trocken bleiben, sonst sinkt die Haltbarkeit auf 3 oder sogar 2. Ist es hingegen kühl, steigt die Haltbarkeit um die Hälfte. Bei Dauerfrost halten sich die meisten Sachen unbegrenzt, müssen nach dem Auftauen aber sofort verzehrt werden, da sie sonst matschig werden.

Trocknen

Wenn frische Nahrungsmittel der Haltbarkeit 1 bis 2 einen gesamten Tag lang in der prallen Sonne liegen, ohne von vorbeikommenden Tieren stibitzt zu werden, steigt ihre Haltbarkeit um 1 Stufe – um Beeren auf Stufe 3 zu bekommen, sind also zwei sonnenreiche Tage notwendig. Die Trocknung von Stufe 3 auf Stufe 4 dauert hingegen eine Woche, ist auf Reisen in der Regel also nicht praktikabel.

Durch Kochen oder andere Verarbeitung werden pflanzliche Lebensmittel in der Regel nicht haltbarer.

MANGELERKRANKUNGEN

Üblicherweise ist die Ernährung abwechslungsreich genug, dass es nicht zu Mangelerscheinungen kommt. Sollte jedoch aus irgendeinem Grund über längere Zeit auf vitaminreiche Kost verzichtet werden, kann es zu Kerkersieche kommen. Dies geschieht vor allem auf langen Schiffsreisen (weswegen sie auch Efferdsieche heißt), aber auch bei längeren Touren durch das ewige Eis – und, namensgebend, bei schlechter Kerkerkost.

Deswegen wird auf Schiffsreisen gezielt gegengesteuert, indem der Proviant um Zitrusfrüchte oder eingemachten Kohl (Sauerkraut) ergänzt wird. Bei einer schlecht vorbereiteten Reise kann es jedoch zu Mangelerscheinungen kommen. In zwölfgöttergläubigen Kulturen wird dies teilweise mit dem Zorn Peraines begründet, die es nicht mag, wenn man sich allzu firun- und/oder efferdgefällig ernährt, also nur Fisch und Fleisch zu sich nimmt. Einzelheiten zur Kerkersieche finden Sie in *Wege des Schwerts* auf Seite 155.

HUNGER

Gelingt es den Helden aus irgendeinem Grund nicht, genug Nahrung heranzuschaffen, dann sinkt ihre Leistungsfähigkeit – und nach gewisser Zeit werden Anzeichen von Entbehrung sichtbar, bis schließlich der Hungertod droht.

Als Faustregel gilt, dass ein ausgewachsener Mensch etwa ein Stein Lebensmittel zu sich nehmen muss. Je nach Nahrung kann das natürlich mehr oder weniger sein – um unnötige Buchhaltung zu vermeiden, gehen wir hier von der *Ration* aus. Eine Ration entspricht dem Essensbedarf für einen Tag. Dabei wird hier nicht weiter beachtet, dass Nahrung eigentlich auch ausgewogen sein muss (siehe oben), und auch dem unterschiedlichen Bedarf je nach Körpergröße und Statur tragen wir hier nicht Rechnung.

Ausdrücklich nicht wird hier Wasserbedarf mit eingerechnet, denn der wird im Abschnitt zu Hitze und Durst auf Seite 148 behandelt.



PAHRUNGSMANGEL UND SEINE FOLGEN

Falls Sie wirklich einmal mit den Auswirkungen von Hunger spielen wollen, dann bieten wir Ihnen den Wert ‚Hunger‘ an. Er ist nicht für den ‚Heldenalltag‘ gedacht, sondern nur für Extremsituationen.

Nehmen Sie die folgenden Angaben als Faustregeln. Der Hunger-Wert eines ausreichend versorgten Helden beträgt 0, unabhängig von seinen sonstigen körperlichen Werten.

- Pro Tag, an dem er zu wenig isst, steigt der Wert um den Bruchteil der fehlenden Ration. (Bekommt er also nur ein Drittel einer Ration zu essen, steigt der Hunger um 0,66 Punkte, weil ihm zwei Drittel einer Ration fehlen. Bekommt er gar nichts zu essen, steigt der Wert um einen ganzen Punkt.)
- Ab einem Hunger-Wert von 2 sinkt seine nächtliche Regeneration um 1, der Abbau von Erschöpfung dauert die doppelte Zeit.
- Steigt der Wert auf 4, dann wird der Hunger unangenehm. Die nächtliche Regeneration sinkt um 2, Erschöpfung wird nicht mehr abgebaut.
- Ab einem Wert von 8 beginnt der Kräfteverfall. Die KO sinkt um 1, der Held erleidet 1W6 SP. Eine Regeneration findet nicht mehr statt.
- Jeder weitere Punkt senkt die KO weiter und kostet weitere 1W6 LeP.
- Sinkt die KO auf 4, dann beginnen alle anderen Eigenschaften ebenfalls um 1W6 Punkte pro weiteren Punkt zu sinken. Von nun an kostet jeder zusätzliche Hungerpunkt 2W6 LeP.
- Sinkt die KO auf 0, ist der Held verhungert.

Doch auch wenn ein Hungernde wieder zu essen bekommt, regeneriert sich der Schaden nur langsam. Pro verlorenem KO-Punkt benötigt er eine volle Regenerationsphase.

DIE HOHE KUNST, EINEN GUTEN LAGERPLATZ ZU FINDEN

»Seit einer Woche nur Dauerregen. Inzwischen ist Effrerts Element bis in den letzten Winkel unserer Rucksäcke gekrochen. Die Nächte werden immer ungemütlicher, weil auch die Schlafdecken klamm sind, und das Holz ist hier überall so durchweicht, dass kein Feuer brennen will. Was gäbe ich jetzt für ein weiches Bett in einem geheizten Gasthaus! Immerhin teile ich jetzt mit Margalinn meine Unterlage, damit wir uns nachts gegenseitig wärmen. Als ich heute Morgen aufgewacht bin, hatte sie den Arm um mich geschlungen. Ich habe kaum gewagt, mich zu rühren, damit sie sich nicht zur anderen Seite dreht.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Einen erheblichen Anteil am Erfolg einer Reise durch unwirtliches Gelände trägt eine erholsame Nachtruhe bei. Doch im Gegensatz zu der Landstraße, auf der man in regelmäßigen Abständen Gasthäuser findet, muss man sich in unzivilisiertem Gebiet selbst um einen passenden Ort bemühen, der eine erholsame Nacht ermöglicht. Wer sich ahnungslos

einfach am Ende eines Tages unter den nächsten Baum legt, hat offensichtlich keine Ahnung, welche Schwierigkeiten auf ihn lauern und ihm den Schlaf rauben können. Das fängt mit den Ameisen ein, in deren Nest man sich aus Versehen bettet und die scharenweise unter die Kleidung des Störenfrieds krabbeln, um ihn mit schmerzhaften Bissen zu vertreiben, geht mit dem Risiko weiter, sich genau in den nächtlichen Spazierweg eines gefährlichen Raubtiers zu legen, und endet noch lange nicht in der windgeschützten Kuhle, in der sich nach dem nächsten Schauer das Regenwasser sammelt.

Wanderer sind deswegen gut beraten, sich schon vor Anbruch der Dämmerung nach einem möglichen Übernachtungsplatz umzuschauen. Dafür muss die Wanderung nicht sofort unterbrochen werden, aber wenn man einen interessanten Ort findet, sollte man ihn sich anschauen, auch wenn man eigentlich noch ein bisschen weiterkommen könnte. Es gibt viele Kriterien, was als geeigneter oder sogar guter Lagerplatz gilt, und es ist eher selten, dass man einen wirklich idealen Platz findet.

DIE QUALITÄTSSTUFE DES LAGERPLATZES

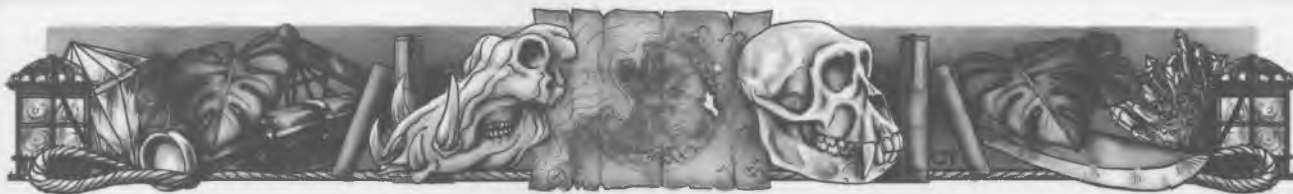
Ein Lagerplatz in der Wildnis hat eine Qualität zwischen 0 und 7, wobei 0 ein Notschlafplatz ist und 7 alles bietet, was die Natur bereit hält.

Probe

Um einen guten Lagerplatz zu suchen, muss der Held mit dem höchsten TaW eine *Wildnisleben*-Probe ablegen.

Probenmodifikationen

- Die Helden beginnen schon eine Stunde vor Sonnenuntergang mit der Suche: –3
- Der Held hat die passende *Geländekunde*: –3
- Für jeden weiteren suchenden Helden mit der passenden *Geländekunde*: –2
- Für jeden weiteren suchenden Helden ohne die entsprechende *Geländekunde*: –1
- Die Helden werden verfolgt oder müssen auf Geheimhaltung achten: +5



MAGISCHE UND GÖTTLICHE HILFE BEI DER SUCHE

Manche Geweihte kennen die Liturgie ZUFLUCHT FINDEN, die ihnen den Weg zu einem guten Lagerplatz weist und damit natürlich ideal für die Suche ist. Die Qualität dieser Zuflucht liegt LkP*/2, zumindest wenn die Umgebung so etwas zulässt. Im allerschlimmsten Fall kann man auch mit TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT um ein gutes Lager bitten – hier entfallen alle Nachteile durch ungünstige Bedingungen wie Feuchtigkeit, Wind, Kälte und so weiter, andererseits ist für Wasser, Feuerholz und ein gutes Jagdgebiet nicht gesorgt. Einen Zauber, der die Suche nach einem geeigneten Lagerplatz auf vergleichbare Weise unterstützt, gibt es nicht. Unter der Wirkung eines EINS MIT DER NATUR hat man jedoch ein gutes Gefühl für die natürliche Umgebung, was die Erfolgswahrscheinlichkeit erhöht. Gerade in Notsituationen kann sich ein Druide auch des *Schutzes des Dolchs* bedienen, um einen günstigen Ort zu finden – wobei es Meisterentscheidung ist, ob er dadurch einen Ort findet, der nur ihm Schutz bietet, oder ob es für die ganze Gruppe reicht. Ein ATTRIBUTO INTUITION beispielsweise schärft die Sinne, wodurch man versteckt gelegene Orte eher findet.

In einer echten Notlage kann man auch versuchen, sich Hilfe zu holen – und sei es nur, um einen Tipp zu bekommen, wo ein günstiger Lagerplatz liegen könnte. Wie hilfsbereit die Angesprochenen sind und ob sie helfen können, hängt aber von der Situation ab und ist letztlich Meisterentscheidung. Ein solcher Hilferuf kann durchaus auch nach hinten losgehen, wenn er die falschen Leute erreicht. Als Möglichkeiten seien hier der HILFREICHE TATZE genannt, der GEDANKENBILDER, der KOMM KOBOLD und der ZAUBERWESEN.

Ist ein möglicher Platz gefunden, kann man ihn mit den Hellsichtzaubern ODEM und OCULUS auf übernatürlichem Einfluss hin untersuchen, was nächtlichen Überraschungen vorbeugt – vor allem in Gegenden, in denen man mit so etwas rechnen muss. Hier ist auch das druidische *Gespür des Dolchs* hilfreich, das dämonischen Einfluss entdeckt.

Haben sich die Helden schließlich entschieden, können sie das Lager auf magische Weise oder mit göttlicher Hilfe sicherer machen. Vor Angriffen übernatürlicher Wesenheiten schützen die Zonenvariante von GEISTER- und DÄMONENBANN, gegen Geister wirkt auch der *Bann des Dolches*, und vor Untoten und Golems schützt das Kugelritual *Schutz gegen Untote*. Gegen unheilige Wesen aller Art hilft auch der SCHUTZSEGGEN, der jedoch auf Stufe 2 oder 3 gewirkt werden muss, um lange genug wirksam zu sein. Recht exotisch und teuer, aber effektiv ist der Zauber REVERSALIS ARACHNEA, der für mehrere Stunden alle Krabbel- und Kriechtiere von einem gewählten Ort fernhält. Gerade in Wald- und Dschungelgebieten kann das die Nachtruhe ungemein verbessern. Entsprechendes gilt für den REVERSALIS REPTILEA, der Schlangen verjagt.

Es gibt natürlich auch Möglichkeiten, einen nicht ganz optimalen Ort seinen Vorstellungen anzupassen, etwa per HASSELBUSCH Pflanzen so zu verformen, dass sie Schutz bieten, oder mit der druidischen *Schneide des Dolchs* störendes Gestein wegschneiden. Wenn man die WAND AUS DOR-

NEN in ihrer Wirkungsdauer variiert, kann man mit ihr eine schützende Dornenhecke ums Lager erschaffen. Mit der GLETSCHERWAND (also der Wand aus Eis) lassen sich in entsprechender Umgebung Schutzwände gegen Wind und Wetter errichten, mit dem METAMORPHO GLETSCHERWAND kann man sogar ganze Iglus formen.

ART DES LAGERS

Der übliche Lagerplatz ist ein Ort zwischen Bäumen unter freiem Himmel. Nur mit viel Glück kann man in felsigen Gegenden einmal eine Höhle finden, die genug Raum für eine Übernachtung bietet. (Auch in Aventurien ist die Dichte an Höhlen nicht so hoch, dass man in jeder Quadratmeile eine finden kann, es gibt ganze Landstriche ohne Höhlen, und auch im Gebirge muss man den Eingang erst einmal finden.) Oft genug handelt es sich bei solchen Höhlen um feuchte Tropfsteinhöhlen, oder aber sie haben schon Bewohner: Höhlenspinnen, Höhlenbären, Goblins oder andere, mit denen man sich auf die eine oder andere Weise arrangieren muss – und das heißt meistens: um den Schlafplatz kämpfen.

Die etwas einfachere Variante ist der Felsüberhang, der wesentlich leichter zu finden ist und immerhin Schutz vor Regen und Wind bietet (zumindest wenn der Wind aus der richtigen Richtung weht), außerdem ist er recht leicht zu verteidigen. Obwohl man an solchen Orten immer wieder einmal Spuren vorheriger Gäste finden kann (zum Beispiel alte Lagerfeuer), gibt es doch nur selten jemanden, der diesen Platz dauerhaft beansprucht.

Möglicherweise finden die Helden aber auch eine Ruine, in der es sogar noch einen Raum mit einem Dach gibt. Und selbst ohne Dach lässt sich mit einer Zeltplane hier sehr schnell ein annehmbarer Lagerplatz gestalten. Um was für eine Ruine es sich handelt, hängt vor der Umgebung ab – aber ein geheimnisvolles Gebäude aus einer längst vergessenen Zeit lässt sich selbst in den abgelegensten Orten finden: im Inneren des Ehernen Schwerts, in unzugänglichen Tälern des Raschtulswalls, auf einsamen Inseln oder tief in den Echsensümpfen. Natürlich hausen auch hier gerne mal andere Wesenheiten, die erst einmal davon überzeugt werden müssen, ihre Heimat mit Gästen zu teilen. Oder zwischen den Steinen hocken kleine Blutsauger, die über den Besuch sogar äußerst erfreut sind.

In Gegenden, wo zumindest hin und wieder noch Jäger unterwegs sind, kann man auf eine Hütte oder einen Unterstand stoßen. Das entspricht weitgehend dem idealen Lagerplatz (Qualität 7).

DIE ANNEHMLICHKEITEN EINES ZELTDACHS

Wer schon einmal bei Regen im Freien übernachtet hat, weiß es zu schätzen, was ein Dach über dem Kopf bedeutet – und sei es nur eines aus Zeltbahn. Doch der dicke Stoff, der notwendig ist, um ein wenig Schutz zu bieten, hat einen entscheidenden Nachteil: Er ist schwer und sperrig.

Die einfachste und damit leichteste Variante ist die einer einfachen, rechteckigen Stoffbahn mit Ösen, an denen man Seile zum Aufspannen anbringen kann. Zwei Stöcke in der Mitte



und ein paar Heringe reichen aus, um einen kleinen Unterschlupf zu erbauen. Für zwei Personen reicht dabei eine Plane von zwei mal drei Schritt, das Zelt hat dann eine Höhe von einem Schritt und eine Grundfläche von etwa zwei mal zwei Schritt – nicht gerade viel, aber zum Schlafen reicht es. Und wenn es nötig ist, finden sogar drei Leute Platz, allerdings ohne Gepäck, und schon bei leichtem Wind kann Regen unter die Plane geweht werden. Findet man zum Beispiel einen umgestürzten Baum, an dem man eine Seite befestigen kann, oder kann die Plane zwischen mehreren Bäumen aufspannen, dann gewinnt man viel Platz und Höhe. Man sollte aber daran denken, bei dem Dach immer ein gewisses Gefälle einzuplanen, da sich sonst das Regenwasser darauf sammelt und hindurchsickert oder möglicherweise so schwer wird, dass die Konstruktion zusammenbricht.

Wer es etwas komfortabler haben will, verschließt die offenen Enden mit Dreiecksplanen, die direkt an das Zeltdach angeknüpft werden – zumeist mit Knebeln, aber auch einfache Bänder sind üblich.

Will man hingegen mehr Raum haben, dann muss man einfach eine größere Plane nehmen und das Gewicht in Kauf nehmen. Ein richtiges Pavillonzelt, in dem man aufrecht stehen kann, ist für Wanderungen in jeder Hinsicht ungeeignet. Vor allem das große Gewicht von etwa 50 Stein allein für die Plane macht es unpraktisch, und Zeltstangen lassen sich auch nicht einfach schnell herstellen. Der Auf- und Abbau ist umständlich und langwierig, weswegen solche Zelte nur von Personen benutzt werden, die hohen Wert auf Repräsentation legen und sich einen Tross leisten können. Ähnliches gilt für die Jurten der Nivesen und die reich geschmückten Wüstenzelte der Novadis: Ohne Karren, Schlitten oder eigene Lasttiere nur für das Zelt sind sie nicht sinnvoll.

Wer zu Fuß unterwegs ist, verzichtet fast immer darauf, Zeltstangen und Heringe mitzunehmen, außer er ist in einer holzarmen Gegend unterwegs. Soll das Zelt aufgestellt werden, sucht man sich schnell zwei gerade Stöcke als Stangen und schnitzt sich die nötige Anzahl von Heringen zurecht: meistens je einen für die vier Stoffecken und dazu noch wenigstens zwei für die Abspannungen.

Wie viel Wasser das Dach abhält, ist in erster Linie von der Stoffdicke abhängig, aber auch von der Dichte des Gewebes. Gewachstes Tuch ist möglich, aber die Beschichtung leidet unter dem ständigen Auf- und Abbau und dem Zusammenfallen. Nur einige Elfenweber kennen die magischen Lieder, mit denen sie auch dünnere Stoffe so eng weben können, dass sie als annähernd oder vollständig wasserdicht durchgehen.

Bei langfristiger Beanspruchung kommt es häufig vor, dass Ösen ausreißen oder der Stoff nachgibt. Dann müssen Nadel und Faden in Anspruch genommen werden, und solche Reparaturstellen sind selten so dicht wie das eigentliche Gewebe, sodass an solchen Stellen bevorzugt Wasser durchsickert. Das üblichste Material für Zeltplanen ist Leinen, da es stabil und nicht übermäßig schwer ist. Baumwolle ist leichter, aber auch weniger dicht, Wolle hingegen ist zwar wasserabweisend, aber wenn sie doch erst einmal nass ist, verdreifacht sich ihr an sich schon hohes Gewicht. Deswegen ist sie nur geeignet, wenn man im Hohen Norden unterwegs ist oder einen Karren mit sich führt.

ZELTE

Einfache Plane aus Leinen: 0,5 Stein und 7 Silbertaler pro Rechtschritt

Dicke Plane aus Leinen: 1 Stein und 12 Silbertaler pro Rechtschritt

Einfache Baumwollplane: 0,4 Stein und 10 Silbertaler pro Rechtschritt

Einfache Wollplane: 1 Stein und 7 Silbertaler pro Rechtschritt

Dicke Wollplane: 1,5 Stein und 10 Silbertaler pro Rechtschritt

Bauschplane: 0,2 Stein und etwa 100 Silbertaler pro Rechtschritt

Zeltstangen: 0,2 Stein pro Schritt, Kosten sind zu vernachlässigen

Hering: je 0,1 Stein, Kosten sind zu vernachlässigen

Abspannseil: 0,1 Stein pro Schritt, Kosten sind zu vernachlässigen

DER IMPROVISIERTE UNTERSTAND

Auch ohne eigenes Zelt kann man einen kleinen Unterstand errichten, der einigen Schutz gegen Wind und Wetter bietet und noch dazu sehr gut getarnt ist. Allerdings ist er weniger komfortabel als ein Zelt, und der Aufbau dauert länger.

Besonders gut geeignet für einen solchen Unterstand ist der Wurzelteller eines umgestürzten Baums. Solche Bäume sind im Wald und Dschungel sehr oft zu finden, aber mit etwas Glück überall, wo flach wurzelnde Bäume ungehindert altern, bis sie von einem Sturm umgeworfen werden. Der hoch aufragende Wurzelteller bietet in eine Richtung guten Windschutz, außerdem hinterlässt er eine Mulde, die zwar erst einmal von Wurzelresten befreit und ein wenig eingeebnet werden muss, dann aber besten Sicht- und Windschutz in alle Richtungen bietet. Mit blattrreichen Ästen, Tannengrün und Farnen kann man ein vorläufiges Dach über diese Grube bauen, das auch einen leidlichen Schutz gegen Regen oder Schnee bietet. Alternativ kann man eine Decke oder Plane vom Boden schräg hinauf zum oberen Rand des Wurzeltellers spannen, was schneller geht und auch besser schützt – zumindest wenn der Stoff stabil und einigermaßen wasserdicht ist. Eine Woldecke hilft hier gegen Wind, sie saugt sich jedoch mit Regenwasser voll und beginnt, durchzuhängen und zu tropfen. Leinenstoffe, Baumwolle oder Bausch müssen nur ausreichend straff gespannt sein, dann läuft der meiste Regen an ihnen hinab – und sammelt sich hoffentlich nicht gerade in der Mulde. Die Nachteile an einer ‚Wurzelhütte‘ sind allerdings, dass man sich diesen Ort oft mit allerlei Käfern teilen muss, die die offenliegenden Wurzeln als Futterkrippe betrachten, und dass der Boden einer Mulde häufig feucht ist, wenn sich Regenwasser darin sammelt.

Doch auch ohne einen Wurzelteller kann man aus Zweigen eine kleine Hütte errichten. Entweder man bohrt mehrere blatt- oder nadelreiche Äste in den Boden und verbindet sie

Wenn man sich nicht einmal die Zeit für einen solchen Unterschlupf nehmen will, kann man auch nach einem Nadelbaum suchen, dessen untere Zweige bis zum Boden hinabhängen und damit an seinem Stamm eine Art natürliche Höhle bilden. Bei Bedarf kann man Lücken in den Zweigen noch mit anderen Zweigen verschließen. Sehr gemütlich ist das in der Regel nicht, weil direkt am Stamm auch dickere Wurzeln aus dem Boden ragen, aber es ist vergleichsweise wind- und wettergeschützt.

DIE WURZELHÜTTE UND ANDERE KONSTRUKTIONEN

Wer ein wenig die Augen offenhält, findet in allen baumreichen Gegenden nach gewisser Zeit einen geeigneten Wurzelteller – hierfür ist keine gesonderte Probe nötig, dies zählt zu der Suche nach einem Lagerplatz. Allerdings bieten die wenigsten solcher Orte Platz für mehr als drei Personen. Außerdem dauert das Einrichten dieses Lagers eine halbe Stunde länger als bei anderen Lagern.

Häufig fehlen bei solchen Wurzelhütten die Vorteile *Ebener Untergrund*, *Trockener Untergrund* und *Keine Krabbeltiere*, dafür sind sie auf jeden Fall *wind- und wettergeschützt* und *versteckt*.

Um eine Hütte aus Zweigen zu errichten, legt man eine Probe in *Holzbearbeitung* oder *Wildnisleben* ab. Misslingt sie, kann es passieren, dass sie in der Nacht irgendwann umgeblasen wird oder einfach so in sich zusammenfällt.



EIN UNTERSCHLUFF IM SCHNEE

Wenn die Helden in hohem Schnee unterwegs sind und sich mit diesem Material gut auskennen, dann können sie ihn auch als Baumaterial nutzen, wenn er die richtige Beschaffenheit hat. Er muss so gut durchgefroren sein, dass man ihn schneiden kann, oder so klebrig, dass er geformt werden kann. Mitunter ist es möglich, den richtigen Schnee unter ei-

ner Schicht frisch gefallenen und ungeeigneten Schnee auszugraben. Ein solcher Unterschlupf wird häufig nicht nur als Übernachtungsort genutzt, sondern kann auch ein sehr guter Schutz gegen Schneestürme sein.

Die einfachste Möglichkeit ist das **Schneeloch**: Dazu gräbt man sich etwa einen Schritt tief in den Schnee hinein und dann zur Seite, bis man eine ausreichende Liegefläche für sich geschaffen hat. Dafür ist bei dem richtigen Schnee noch nicht einmal Werkzeug möglich, man kann ein Schneeloch mit bloßen Händen graben (sollte aber Handschuhe tragen, um sich keine Erfrierungen zuzuziehen). Es kann maximal zwei Personen aufnehmen, ansonsten könnte es einstürzen. Den Eingang sollte man mit

Schnee verschließen, allerdings muss man unbedingt an ein Luftloch denken, um nicht zu ersticken. Die Luft in seinem Inneren wärmt sich alleine durch Körperwärme recht schnell auf, sodass die Innentemperatur sogar über den Gefrierpunkt steigen kann.

Etwas stabiler ist der **Schneetunnel**, für den man allerdings einen Spaten haben sollte, denn er sollte zwei Schritt tief unter der Oberfläche liegen, ist aber ansonsten kaum größer als das Schneeloch. Vom Einstieg aus steigt der Tunnel leicht schräg an, sodass das Kopfende der Liegefläche an seinem Ende liegt. Auch er wird mit Schnee verschlossen, am besten mit einer Schneekugel, die man immer wieder benutzen kann. Am Fußende bohrt man ein Luftloch zur Oberfläche, in das man einen Stock steckt. Weht er zu, kann man an dem Stock schütteln und damit die Öffnung wieder freilegen.

In einen ausreichend großen Schneehaufen kann man auch eine **Schneehöhle** graben. Ist der Schnee dafür nicht dicht genug, kann man ihn eventuell auch zuerst feststampfen. Auf der windabgewandten Seite gräbt man dann in den Hügel hinein und höhlt ihn so aus, dass die verbleibende Wandstärke mindestens anderthalb Spann beträgt. Zusätzlich kann man dabei auch noch Schlafbänke an den Wänden stehen lassen, damit man etwas erhöht liegt, wo die Luft etwas wärmer ist.



Auch hier kann man den Eingang mit Schnee verschließen, ein Vorhang hat jedoch den Vorteil, dass man leichter ein- und ausgehen kann. Eine Schneehöhle kann bis zu sechs Personen beherbergen, und man kann auch Licht entzünden, ohne dass dadurch gleich Sauerstoffmangel entsteht. Ein Feuer ist hingegen nicht möglich.

Firnelfen und Nivesen beherrschen darüber hinaus die Kunst, Iglus oder Schneehäuser zu bauen. Da das aber recht zeitaufwendig ist, lohnt sich das kaum, wenn man nur eine Nacht am Ort verbringen will. Voraussetzung ist ein Schnee, der hart genug ist, um geschnitten zu werden. Aus ihm werden große Ziegel gefertigt, die zu einer Halbkugel aufgeschichtet werden. Auch hier werden gerne Sitzbänke eingearbeitet. Die Größe des Iglus ist sehr variabel, von drei bis zu mehr als zehn Personen sind viele Varianten möglich. Der Eingang besteht meistens aus einem kurzen Tunnel, der als Windfang dient und mit dickem Stoff oder Fell verhängt wird. Wie in der Schneehöhle kann die Innentemperatur über den Gefrierpunkt steigen, wobei die Geschwindigkeit natürlich von dem Verhältnis aus anwesenden Personen zur Raumgröße abhängt. Kerzen oder Laternen erhellen den Raum, in besonders großen Iglus sind sogar kleine Feuer möglich.

Zu guter Letzt sei noch gesagt, dass alle weiter oben genannten Konstruktionen von der Wurzelhütte bis zum Unterschlupf unter einem Nadelbaum noch verbessert werden können, wenn man ihre Wände mit Schnee bewirft. Das isoliert und wärmt.

SCHNEEBAUTEN

Nur *eiskundige* Helden können Schnee gut genug einschätzen, um die richtige Sorte für die unterschiedlichen Konstruktionen herauszusuchen. Jeder andere kann zwar entsprechende Bauten anzufertigen versuchen, sich aber nicht sicher sein, ob sie nicht bei nächster Gelegenheit über ihm zusammenbrechen – wenn sie das nicht sogar schon beim Bau tun.

Ein Schneeloch für eine Person gelingt bei einer einfachen *Wildnisleben*-Probe, für den Schneetunnel ist eine Probe +3 fällig. Für die Schneehöhle wird die Probe um 7 Punkte erschwert, bei Misslingen bricht die ganze Konstruktion in sich zusammen. Das Iglu ist genauso schwierig wie die Schneehöhle, dauert aber länger und benötigt ein langes Messer oder dergleichen, um die vier mal zweieinhalb mal einen Spann großen Schneeböcke ausschneiden zu können. In jeder dieser Höhlen steigt die Temperatur unabhängig von der Außentemperatur nach und nach bis auf *kühle* Temperatur (siehe Temperaturklassen auf Seite 153).

DIE DECKE

Es ist sehr ungemütlich, sich beim Schlafen nicht einmal zudecken zu können. Man kühlt schneller aus, hat keinerlei Schutz gegen die kleinen Tierchen, die auf dem Boden daherkriechen – und außerdem bietet so eine Decke wenigstens ein klein wenig Gefühl von Geborgenheit. Doch auch so eine Decke will transportiert sein.

DER INDIVIDUELLE SCHLAFPLATZ

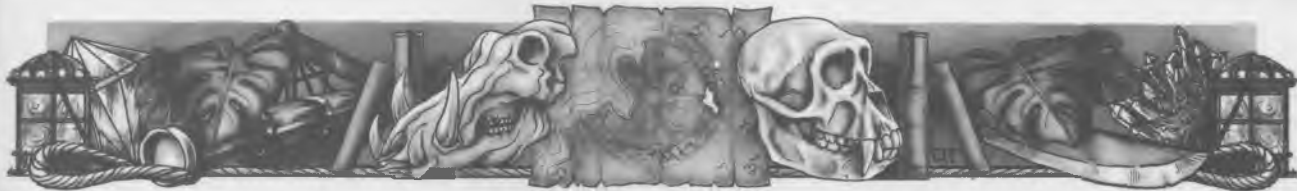
Wenn der Meister möchte, kann er von jedem Helden eine *Wildnisleben*-Probe ablegen, wie gut er sich seine persönliche Schlafstelle aussucht und sie gestaltet. Gelingt die Probe nicht, schläft er unruhig, zum Beispiel weil er auf einer vorspringenden Wurzel oder einem spitzen Stein schläft, von Krabbeltieren gestört wird oder dergleichen, und seine nächtliche Regeneration sinkt um 1. Oder aber er schläft zwar durch, ist am nächsten Morgen aber furchtbar verspannt und leidet unter jeder Bewegung.

Übliche Decken messen wenigstens 1,5 Schritt mal 1,8 Schritt und bestehen aus Wolle – je nach Anspruch aus dünnem oder dickem Material. Das reicht, um sich darin einzuwickeln, denn Kälte und Feuchtigkeit kommen nicht nur von oben, sondern kriechen auch von unten in Kleidung und Knochen. Allerdings hat dieser ‚Komfort‘ auch seinen Preis, denn eine Wolledecke hat ein beträchtliches Packmaß und wiegt mindestens 25 Unzen pro Quadratschritt (in der oben angegebenen Größe also fast 70 Unzen). Ein solches Bündel lässt sich in den meisten Rucksäcken nicht so einfach unterbringen, daher schnallt man es zumeist außen drauf – viele Rucksäcke haben dafür extra Schnallen, an denen man es befestigen kann.

Bei tiefen Temperaturen reicht eine solche Decke nicht mehr – man sollte also mindestens eine zweite dabei haben oder ein besonders dickes Exemplar (das dann auch das Doppelte wiegt). Wer nicht zu Fuß unterwegs ist, kann auf eine Feldecke zurückgreifen, die jedoch gleich viel schwerer und sperriger ist. Das genaue Gewicht und die Wärmeleistung hängen dabei vor allem von dem Tier ab, dessen Pelz verarbeitet wurde. Dicker Bärenpelz wärmt hervorragend, ist aber schwer und teuer. Kaninchen, Maulwurf oder Schaf sind deutlich billigere Alternativen, aber nicht so warm.

Wolle ist durch ihren natürlichen Fettgehalt lange Zeit wasserabweisend. Hat sie sich jedoch erst einmal vollgesaugt, wärmt sie zwar weiterhin noch ein wenig, wiegt aber bis zum Dreifachen – was schnell zu einem Transportproblem werden kann. Ähnliches gilt für die meisten Pelze. Allerdings gibt es Fellsorten, die auch im völlig nassen Zustand noch fast genauso gut wärmen wie im trockenen, etwa das Fell des Firunsbären. Die Elfen verfügen über einen besonderen Stoff, den Bausch, den sie mit Hilfe ihrer Magie aus der Bauschbinse gewinnen. Obwohl er leichter ist als handelsübliche Wolldecken, wärmt er genauso und ist außerdem so dicht, dass man Wasser darin transportieren kann. Leider gibt es kaum Elfen, die so viel Bausch herstellen, dass sie damit handeln, sodass es schwierig ist, auf normalem Weg an das Material heranzukommen.

Wer besonders angenehm liegen will, sucht sich zur Decke noch ein Kopfkissen. Die meisten Wanderer greifen dabei einfach auf ihr Gepäck zurück, das auf diese Weise gleichzeitig vor Diebstahl geschützt ist.



EINE UNTERLAGE

Der Erdboden ist nicht nur hart, sondern in manchen Regionen auch so feucht, dass eine Wolldecke nur begrenzt gegen die Kühle von hinten hilft. Wer den Platz und das Gewicht nicht fürchtet, kann auf den nivesischen Brauch einer ‚Matta‘ zurückgreifen: eine Filzmatte, die gerade groß genug ist, um sich darauf zu legen. Es gibt auch eine kleinere Version, die nur für Oberkörper und Becken reicht, weil die Beine nicht ganz so sehr unter der Kühle leiden wie der eigentliche Leib. Auch hierfür ist Bausch natürlich besonders gut geeignet.

ÜBERNACHTEN UND REGENERATION

Üblicherweise erhält jeder Held in einer erholsamen Nacht 1W6 LeP und AsP zurück, modifiziert durch verschiedene Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile, nicht zu vergessen die KO- und die IN-Probe (siehe unten). Übernachtet er ungestört in einem weichen Bett, kann dieser Wert sogar um bis zu 2 Punkte steigen. Doch eine Übernachtung unter freiem Himmel, unterbrochen von Nachtwachen oder sogar Alarmrufen, ist deutlich weniger erholsam, weswegen auch die Regeneration geringer ist.

Im Regelfall reichen sechs Stunden durchgehender Schlaf für normale Regeneration. Nach anstrengender Arbeit, wozu auch eine ganztägige Wanderung und ein anstrengender Ritt gehören, sind sieben bis acht Stunden angebracht, aber nicht zwingend. Jede Unterbrechung des Schlafes erhöht die benötigte Zeit um eine weitere Viertel- bis halbe Stunde, natürlich zusätzlich zu der verpassten Schlafzeit. Für jede Stunde, um die die Schlafzeit zu kurz ist, sinkt die Regeneration wiederum um 1. Kommt der Held zu weniger als der Hälfte des benötigten Schlafs, erleidet er 1 Punkt Erschöpfung.

LEBENS- UND ASTRALENERGIE

Ausreichende Nachtruhe: 1W6 LeP, 1W6 AsP

KO-Probe gelungen (modifiziert, siehe unten): +1 LeP

IN-Probe gelungen: +1 AsP

- nach Vor-/Nachteil oder Sonderfertigkeit
 - Schnelle Heilung: +Stufe des Vorteils in LeP
 - Vorteil Astrale Regeneration: +Stufe des Vorteils in AsP
 - Schlechte Regeneration: -1 LeP
 - Nachteil Astraler Block: -1 AsP
 - SF Regeneration: +Stufe der SF in AsP
 - SF Meisterliche Regeneration: statt Würfelwurf fester AsP-Betrag in Höhe der Leiteigenschaft/3
- nach Schlafdauer
 - Pro angebrochener Stunde unter 6 Stunden: je -1
- nach Schlafplatz (siehe Seite 123, insgesamt zwischen +2 und -6):
 - warmes, weiches Bett ohne jegliche Gefahr einer Störung: +2
 - warmes, weiches Lager bei geringem Risiko einer Störung: +1
 - unebener Untergrund: -1
 - feuchter Untergrund: -1
 - nicht windgeschützt: -1

Üblich ist es jedoch, sich jeweils am Ort der Übernachtung eine Auspolsterung zusammenzusuchen. Die kann aus Laub oder Farn bestehen, gerne aber auch aus dickem Moos, das jedoch sehr feucht sein kann. Natürlich lässt es sich kaum vermeiden, beim Zusammensuchen dieser Materialien auch allerlei kleine Bewohner des Erdbodens mit einzusammeln, sodass man kein Problem damit haben sollte, sich die Matratze mit Spinnen, Käfern, Asseln und dergleichen mehr zu teilen.

nicht regengeschützt, wenn es nieselt: -1

nicht regengeschützt, wenn es regnet: -2

Schlafplatz voller Krabbeltiere: -1

- nach Segen:
 - Unter dem Einfluss der Liturgie SCHLAF DES GESEGNETEN: +1 LeP pro 2 Stunden (höchstens LkP* Stunden)
- nach Hunger (siehe Seite 122):
 - ab Hungerwert 2: -1
 - ab Hungerwert 4: -2
 - ab Hungerwert 8: keine Regeneration
- nach Höhenkrankheit (siehe Seite 36)
 - ab 4.000 Schritt Höhe: -1 LeP, -1 AsP
 - ab 7.000 Schritt Höhe: -2 LeP, -2 AsP
 - ab 9.000 Schritt Höhe: keine Regeneration
- Im Limbus: keine Regeneration

Heilen von Wunden

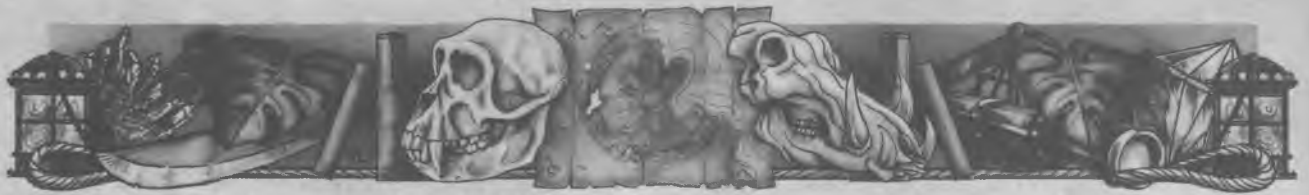
Auch ohne sachkundige Behandlung heilen Wunden nach und nach – und zwar genau dann, wenn dem verwundeten Helden nach einer erholsamen Nacht eine KO-Probe gelingt. Mehr als eine Wunde kann so jedoch pro Tag nicht verheilen.

Modifikationen der KO- und IN-Proben:

- pro noch unverheilte Wunde: +3
- pro Stunde zu wenig Schlaf: +1
- pro Punkt Überanstrengung: +1
- warmes, weiches Bett ohne jegliche Gefahr einer Störung: -2
- warmes, weiches Lager bei geringem Risiko einer Störung: -1
- unebener Untergrund: je -1
- feuchter Untergrund: je -1
- nicht windgeschützt: je -1
- nicht regengeschützt, wenn es nieselt: je -1
- nicht regengeschützt, wenn es regnet: je -2
- Schlafplatz voller Krabbeltiere: je -1

ABBAU VON ERSCHÖPFUNG

Pro Stunde erholsamem Schlaf werden 4 Punkte Erschöpfung oder 2 Punkt Überanstrengung abgebaut, pro Stunde erholsamer Rast jeweils die Hälfte. Wenn wenigstens drei der folgenden Punkte zutreffen, wird auch jede geschlafene Stunde nur wie bei einer Rast gewertet, also mit halbiertem Erschöpfungsabbau:



- noch wenigstens eine unverheilte Wunde
- Lagerplatz ohne den Vorteil Ebener Untergrund
- Lagerplatz ohne den Vorteil Trockener Untergrund
- Lagerplatz ohne den Vorteil Windgeschützt
- Lagerplatz ohne den Vorteil Keine Krabbeltiere
- Ungünstige Schlafstelle

Ab einem Hungerwert von 2 dauert der Erschöpfungsabbau grundsätzlich doppelt so lange, bei einem Hungerwert von 4 wird Erschöpfung nicht mehr abgebaut.

DAS FEUER

Zu einem anständigen Lagerplatz gehört auch ein Feuer. Ohne Feuer keine warme Mahlzeit, kein Licht (wenn sich nicht gerade ein Zauberer erbarmt und magisches Licht erzeugt) und auch keine Wärme. Aber wer über keine Wildniserfahrung verfügt, wird erstaunt sein, wie schwierig es ist, ein funktionierendes Feuer zu entzünden und in Gang zu halten.

Der erste Arbeitsschritt ist das Suchen von Feuerholz. Man kann dabei auf herumliegendes Bruchholz zurückgreifen, muss jedoch darauf achten, dass es nicht zu morsch ist, denn dann brennt es nicht. Oder man fällt einen Baum und zerteilt ihn (wofür man eine Säge dabeihaben sollte, denn das Zerteilen mit einer Axt ist zwar möglich, aber sehr mühsam). Frisches Holz ist jedoch meistens voller Saft und damit auch kein sehr guter Brennstoff. Das ideale Holz, das man auch im Kamin in der heimatlichen Stadt oder Burg benutzt, ist über mehrere Jahre regengeschützt abgelagert – aber so etwas gibt es nun einmal in der freien Wildbahn nur äußerst selten. Weiterhin sind auch die Holzsorten unterschiedlich gut geeignet. Harzreiches Holz, meist Nadelholz, brennt schneller an und entwickelt große Hitze, verbraucht sich aber auch sehr schnell. Leichte Hölzer wie Pappel können zum Anzünden benutzt werden, sind aber zu schnell verbrannt, um als Feuermaterial zu dienen. Schweres Holz von Laubbäumen wie Eiche braucht Zeit, bis es entflammt, bringt aber gute Glut. Große Eichenscheite eignen sich gut für ein Wachfeuer, da sie die Glut über Stunden hinweg halten.

Sobald das richtige Holz gefunden ist, muss die Feuerstelle angelegt werden. Das Holz darf nicht zu dicht gepackt werden, denn die Luft braucht Lücken, um von unten durchzuziehen, sonst erstickt das Feuer. Dabei sollte man auch auf die vorherrschende Windrichtung achten, damit das Feuer angefacht, aber nicht ausgeblasen wird. Außerdem muss man aufpassen, dass das Feuer nicht ausbricht und einen Wiesen- oder Waldbrand erzeugt, vor dem die Helden flüchten müssen. Ideal ist eine Feuergrube (für deren Herstellung man eine Schaufel oder einen Spaten braucht), die in die richtige Windrichtung angelegt ist, aber auch ein paar Steine als Umrandung sind schon eine Hilfe.

SCHLAFMANGEL

Man kann normalerweise 18 Stunden am Stück wach sein, ohne dass es anstrengend wird. Zwingt man sich jedoch aus irgendwelchen Gründen, noch länger wachzubleiben, dann wird das zunehmend mühsam. Pro weitere Stunde ohne Schlaf entsteht 1 Punkt Erschöpfung.

Es reicht allerdings nicht, irgendwann ein kurzes Nickerchen einzulegen, um weitere 18 Stunden problemlos durchzuhalten. Erst, wenn man mindestens vier Stunden am Stück geschlafen hat, beginnt die Zählung von vorne. In diesen vier (oder mehr) Stunden wird natürlich nach den üblichen Regeln regeneriert und Erschöpfung abgebaut.

Ist der Untergrund feucht oder soll das Feuer auf gefrorenem oder verschneitem Boden angelegt werden, muss man gitterartig eine Schicht Holz unter das eigentliche Feuer legen, damit das Schmelzwasser es nicht gleich wieder verlöschen lässt. Für kurze Zeit reicht ein wenig Tannengrün oder Rinde, für ein ausgiebiges Lagerfeuer sollte man eine oder mehrere Knüppelschichten verwenden. In verschneitem Gelände sollte man auch kein Feuer unter einem Baum entzünden, da der Schnee auf den Ästen zu schmelzen beginnen kann und dann auf Feuer und Lager herabfällt.

Ist der richtige Ort gewählt, stellt sich die Frage des Anzündens. Annähernd jeder Aventurier ist im Umgang mit Feuerstein und Stahl geübt, denn nur so kann man Lampen oder Herdfeuer überhaupt in Gang bringen. Wer geübt ist und trockenen Zunder hat, kann innerhalb von einer halben Minute ein kleines Flämmchen herstellen, das dann mit Reisig oder trockener Rinde so weit aufgepöppelt wird, dass man nach und nach immer größeres Holz damit entzünden kann. Wenn kein Feuerzeug (also ein vorbereitetes Set aus Feuerstein und Stahl) vorhanden ist oder der Zunder fehlt, muss man auf weniger komfortable Mittel ausweichen. Zunder kann durch Birkenrinde ersetzt werden, die auch einigermaßen schnell Feuer fängt. Statt des speziellen Stahls kann man beispielsweise einen Dolch oder ein Messer verwenden, und auch andere Steine als Feuerstein sind möglich. Alternativ gibt es das Feuerbrett: ein weiches Stück Holz, auf das ein härteres Rundholz aufgesetzt und mit einem kleinen Bogen in schnelle Drehungen versetzt wird, bis Glut entsteht, mit der man bereitliegenden Zunder anstecken kann. Sobald das Feuer ein wenig brennt, kann man mit ein wenig Kerzenwachs oder Lampenöl nachhelfen, es größer werden zu lassen – aber gerade mit dem Öl sollte man vorsichtig sein, da eine Überdosis dem Braten einen eigenartigen Beigeschmack verleiht.

Soll auf dem Feuer gekocht werden, muss man ein gutes Gefühl für die richtige Hitze haben, und wenn es über Nacht anbleiben soll, muss man wissen, wann es Zeit zum Nachlegen ist, ohne den Holzvorrat dabei zu schnell zu dezimieren.



DAS LAGERFEUER

HOLZSUCHE

Jeder Held, der nach Holz sucht, legt pro Viertelstunde eine *Wildnisleben*-Probe ab, die je nach Region erleichtert oder erschwert sein kann. Außerdem kann jeder Held ein Drittel seines TaW *Holzbearbeitung* als Bonus auf den TaW *Wildnisleben* addieren, da dieses Talent auch Kenntnis über die Charakteristika unterschiedlicher Holzsorten umfasst. Das Probenergebnis entscheidet darüber, wie viel geeignetes Holz gesammelt wurde: eine Holzportion pro TaP*. Wenn morgens ein heißer Tee zum Frühstück gekocht werden soll, sollte man abends genug Holz heranschaffen, um nicht zuerst noch einmal sammeln gehen zu müssen.

Verbrauch pro Stunde

- Kleines Wachfeuer: 1 Portion
- Großes Wachfeuer: 2 Portionen
- Lager- oder Kochfeuer: 4 Portionen (Das Kochen dauert in der Regel nicht länger als eine Stunde.)

DAS ENTZÜNDEN

Besteht kein Zeitdruck und ist das richtige Werkzeug und ausreichend Zunder zur Hand, muss man keine Probe ablegen – außer der Held ist zum Beispiel *Stubenhocker* und hat keinerlei Erfahrung in solchen Dingen. Jedem anderen wird es früher oder später auf jeden Fall gelingen, das Feuer in Gang zu bringen. Wenn es allerdings sehr schnell gehen soll oder das Material nicht optimal ist, kann der Meister sehr wohl auch von anderen Helden eine Probe verlangen, die wahlweise in *Holzbearbeitung*, *Kochen* oder *Wildnisleben* abgelegt werden kann. Jede Probe kostet dabei unabhängig von ihrem Ausgang eine Portion Zunder oder entsprechend anderes Anzündmaterial, und mit Feuerstein und Stahl dauert sie fünf Kampfrunden – zumindest wenn das Material bereit liegt, sonst natürlich länger. Bei Gelingen entsteht ein Flämmchen, das für einen Kienspan oder eine Kerze reicht. Daraus ein richtiges Lagerfeuer zu machen, dauert natürlich noch wesentlich länger.

Proben-Modifikationen:

- Pro vollen 5 Punkten Holzvorrat (da dann auch genug geeignetes Anzündholz vorhanden ist): -1
- Das Holz ist nass: +5
- Feuerstein, Stahl und Zunder sind vorhanden: +0
- Anderer Stein: +3
- Anderer Stahl: +2
- Mit Feuerbrett: +5
- Reisig oder trockenes Stroh statt Zunder: +2
- Ungünstiger Wind: +1 bis +5, je nach Stärke
- Es regnet, und die Bemühungen finden nicht unter einem Dach oder dergleichen statt: +1 bis +5, je nach Regenmenge

Das Anzünden unter Zeitdruck

Natürlich dauert nicht nur das Anzünden eines Lagerfeuers seine Zeit. Immer wieder einmal kommt es vor, dass Helden sehr eilig ein Licht brauchen. Auch dann ist eine Probe fällig, denn selbst für eine Laterne oder Fackel muss erst einmal ein Funke erzeugt und mit einem Kienspan oder dergleichen zum Docht gebracht werden. Gerade in Kampfsituationen kann also die Zeit, bis das Licht brennt, entscheidend sein, weswegen hier Proben angemessen sind.

- Je Probe mit Feuerstein und Stahl: 5 Kampfrunden
- Je Probe mit Feuerbrett: 20 Kampfrunden
- Hinzu kommt die Zeit, die der Held braucht, um das Material aus seinen Taschen hervorzukramen, im günstigsten Fall, wenn er das Material am Gürtel trägt, 2 bis 3 Kampfrunden.

DAS ANZÜNDEN MIT MAGISCHER ODER GÖTTLICHER HILFE

Mit der richtigen magischen Hilfe ist es natürlich kein Problem, ein Feuer zu entzünden. Unterschiedliche magische Traditionen kennen hierfür unterschiedliche Wege.

Die bekannteste Variante ist natürlich die *Ewige Flamme*, möglicherweise der am weitesten verbreitete Stabzauber unter den Gildenmagiern. Allerdings wird dieser Stabzauber bei Magiern, die größeren Wert auf ihre Wirkung legen, immer mehr durch eine Variante verdrängt, bei der sich nicht der Stab in eine Fackel verwandelt, sondern ein eingearbeiteter Kristall zu leuchten beginnt – und damit ist selbstverständlich kein Feuer zu entzünden. Neben den Magiern kennen auch die Druiden, Geoden und Kristallomanten den **MANIFESTO ELEMENT** (in geringerem Maße auch die Elfen, Hexen und Scharlatane), der in der Feuervariante geradezu das Paradebeispiel eines Entzündezaubers ist. Deswegen gehören Artefakte, in denen dieser Zauber wirkt, auch zu den verbreitetsten magischen Gegenständen in Aventurien. Aber, wie üblich bei solchen Artefakten, sind sie nicht immer zuverlässig. Der **BRENNE** entzündet sogar eigentlich nicht brennbare Materialien, hat aber aufgrund seiner ursprünglich borbaradianischen Herkunft einen zweifelhaften Ruf. Steht die Sonne günstig, kann man eine magische Kristallkugel mittels *Brennglas* und *Prisma* zu einem Brennglas formen und das Sonnenlicht so bündeln, dass brennbares Material sich entzündet. Mit anderen Lichtquellen als der Sonne funktioniert das leider nicht, da sie entweder nicht warm genug sind oder zu unruhig, um auf einen Punkt fokussiert werden zu können.

Wenn es gar nicht anders geht, kann man auch einen Elementargeist des Feuers herbeirufen, aber hier ist das Verhältnis zwischen Aufwand und Kosten bestenfalls ungünstig zu nennen. Immerhin lassen sich die meisten Feuergeister sehr gerne dazu überreden, eine vorbereitete Feuerstelle zu entzünden. Ähnlich sinnvoll ist es, ein Lagerfeuer mit Hilfe eines **IGNIFAXIUS** oder gar **IGNISPHAERO** zu entzünden – das ist entweder Zeichen von ärgster Not oder gnadenloser Prahlerei. Es kann sogar geschehen, dass die Energie eines solchen Zaubers das aufgeschichtete Holz auseinanderreißt und man anschließend das angesengte Holz aus der Umgebung einsammeln kann, aber immer noch keine Lagerfeuer hat.



Geweihte hingegen verfügen über den Feuersegen, doch einen Gott sollte man nur in besonderen Situationen mit einem solchen Wunsch behelligen – also nicht beim alltäglichen Lampenanzünden, sondern nur wenn profane Mittel nicht zur Verfügung stehen oder es gilt, Ungläubige oder Zweifler zu beeindrucken oder zu retten.

DIE NACHTWACHE

Wie gerne mummelt man sich nach einem langen Tag in seine Decke, schließt die Augen und übergibt sich ganz in Borons Arme, um am nächsten Tag erholt und ausgeruht mit der nächsten Tagesetappe beginnen zu können. Doch zu einem erholsamen Schlaf gehört auch, sich in Sicherheit wiegen zu können. Und wer kann das schon in Anbetracht all der Gefahren, die in der Nacht lauern – seien sie nun real oder eingebildet.

Das fängt bei Ratten und anderen kleinen Räubern an, die sich für die Lebensmittelvorräte interessieren, geht bei gefährlichen Raubtieren weiter, die auch gerne mal einen Helden vernaschen würden (und das ist ausdrücklich nicht rahjagefällig gemeint), und endet noch lange nicht bei geldgierigen Zweibeinern, die es auf das Hab und Gut der Reisenden abgesehen haben. Es kann selbst dem hartgesottensten Abenteurer den romantischsten Sonnenaufgang verderben, wenn man herausfindet, dass der Gefährte unter dem Nachbarbaum in der vergangenen Nacht von einem Ghul verspeist worden ist.

Um solche Risiken zu minimieren, ist es üblich, Nachtwache zu halten. Aber was in Heldensagen immer sehr einfach klingt, ist gar nicht mehr so einfach, wenn man sich die ersten Nächte um die Ohren geschlagen hat. Zunächst einmal stellt sich die Frage, wie viele Leute sich die Nacht teilen. Wenn die Helden eine Art Söldnerstatus haben und für die Teilnahme an der Expedition bezahlt werden, ist davon auszugehen, dass die Geldgeber und Befehlshaber nicht mitwachen. Auch Verletzte haben besonders viel Erholung nötig, ebenso Zauberer, die einen großen Teil ihrer Kräfte verbraucht haben. So kann die Zahl der Leute, die die Wachzeit unter sich aufteilen müssen, schnell zusammenschnurren. Dennoch sollte gewährleistet werden, dass möglichst niemand weniger als sechs Stunden schläft, denn das ist die Untergrenze für einen erholsamen Schlaf.

WIE LANGE MUSS ICH ДЕНН ПОЧ?

Wenn sich die Helden über Länge und Reihenfolge der einzelnen Wachdienste einig geworden sind, stellt sich die nächste zentrale Frage: Woran merkt man eigentlich, wann Zeit für die Ablösung ist? Taschenuhren sind äußerst selten – und so wertvoll, dass man schon sehr horasisch sein muss, um eine solche Preziose auf eine Expedition mitzunehmen. Praiosuhren, selbst wenn sie transportabel sind, helfen nachts nicht viel weiter. Immerhin kann ein Sternkundiger bei klarem Himmel einschätzen, wie die Zeit vergeht. Aber was tun, wenn man die Sterne nicht sehen kann (und das ist, je

IM GANG HALTEN

Pro Stunde kann der wachhabende Held eine *Wildnisleben*-Probe ablegen, ob er den Holzverbrauch richtig einschätzt. Eine misslungene Probe kostet eine zusätzliche Holzportion. Bei einem Patzer vergisst er, rechtzeitig nachzulegen, und lässt das Feuer ausgehen.

nach Klimazone, durchaus in der Hälfte der Nächte der Fall) oder sich nicht gut mit Sternen auskennt? Entweder tragen die Helden zu diesem Zweck ein Stundenglas mit, das aber erstens schwer und zweitens zerbrechlich ist, oder es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich auf das eigene Zeitgefühl zu verlassen. Wer schon einmal alleine in der Dunkelheit Stunde um Stunde damit zugebracht hat, zu warten, bis die Zeit vergeht, kann beurteilen, wie das mit dem Zeitgefühl unter diesen Bedingungen so ist.

Schon in manch einer Reisegruppe sind die Wachzeiten ein Quell für ständigen Streit, denn wenn die ersten drei Wachen ihren Nachfolger jeweils statt nach den verabredeten zwei Stunden schon nach anderthalb geweckt haben, muss der letzte statt zwei Stunden halt dreieinhalb warten, bis der Morgen endlich hereinbricht. Befindet sich ein Sternkundiger in der Reisegruppe, kann er abends bestimmte Marken festlegen, da alle sichtbaren Sternbilder pro Stunde um den vierundzwanzigsten Teil des Horizontkreises weiterwandern: „Wenn jener Stern dort über dieser Bergspitze steht, dann sind drei Stunden vergangen.“

So kann man abends die Wachphasen gerecht verteilen (zumindest wenn dem Sternkundigen sowohl eine Probe in *Sternkunde* als auch in *Rechnen* gelingt – misslingt wenigstens eine davon, stimmen die Berechnungen nicht oder der ausgewählte Stern geht unter, bevor er die entsprechende Position erreicht hat). Aufgabe der jeweiligen Wachhabenden ist es nur noch, sich diese Wegmarken einzuprägen. Wenn der Himmel bedeckt ist oder sich im Lauf der Nacht zuzieht, gelingt das alles natürlich nicht. Dann bleibt auch diesen Wachenden nichts anderes, als sich auf ihr Gefühl zu verlassen – siehe oben.

Guten Wildniskundigen mag es gelingen, die vergangene Zeit anhand des verbrauchten Feuerholzes grob abzuschätzen, aber hierfür ist schon eine *Wildnisleben*-Probe +10 nötig, die selbst bei Erfolg nur sehr ungenaue Ergebnisse liefert. Wer sich in der örtlichen Vogelwelt auskennt, kann zumindest die Zeit bis zur Morgendämmerung erstaunlich genau erkennen: Da die unterschiedlichen Singvögel nacheinander erwachen, kann man anhand des Vogelgesangs feststellen, wie lange es noch bis zum Sonnenaufgang dauert, und zwar bereits ab etwa zwei Stunden vor Sonnenaufgang, wenn das menschliche Auge noch keinerlei Anzeichen der anbrechenden Dämmerung wahrnimmt. Diese Fähigkeit haben nur Helden mit der passenden Geländekunde, denen eine *Tierkunde*-Probe +5 gelingt.



ZEITBESTIMMUNG UND UHREN

Mechanische Uhrwerke sind in Aventurien immer noch eine teure und seltene Angelegenheit. Taschenuhren, die sogenannten Vinsalter Eier, gibt es zwar, aber aufgrund ihres empfindlichen und winzigen Innenlebens sind sie so teuer, dass sie mit Gold aufgewogen werden. Und nur die teuersten Exemplare laufen exakt, wenn sie nicht ständig aufgezo-gen werden – sobald die Federspannung abnimmt, läuft die Uhr langsamer. Diesen Effekt auszugleichen gelingt nur den besten Uhrmachern. So müssen die meisten Taschenuhren täglich nachgestellt werden. Da sie sich aber üblicherweise im Besitz von Stadtbewohnern befinden, ist das kein größeres Problem, da die Mittagsstunde vom örtlichen Praios-Tempel mit einem lauten Gongschlag verkündet wird. Dass ein Vinsalter Ei empfindlich auch starke Erschütterungen reagiert und schnell mal beleidigt seine Dienste einstellt, muss wohl kaum erwähnt werden. Wie es erst mit Wüstensand, ständiger Feuchtigkeit oder ähnlichen Problemen aussieht, kann man sich leicht vorstellen.

Was also gibt es für Zeitmessmethoden für diejenigen Leute, die sich kein Vinsalter Ei leisten können oder das kleine Kunstwerk nicht auf eine Reise mitnehmen wollen? Der zuverlässigste Zeitmesser ist natürlich der Herr aller Gesetzmäßigkeiten selbst: Praios. Am Sonnenstand kann man die Zeit ablesen – wenn die Sonne denn zu sehen ist. Und entgegen anderslautender Gerüchte sind Sonnen- oder Praiosuhren transportabel und im Idealfall kaum größer als das vorderste Glied eines menschlichen Daumens. Sie messen einfach, wie hoch die Sonne steht. Allerdings muss man dafür zunächst einmal die Jahreszeit wissen: Im hochsommerlichen Praios steht mittags die Sonne höher als im winterlichen Firun. Zweitens hat man festgestellt, dass auch der Breiten-grad entscheidend ist – je weiter man nach Süden kommt, desto steiler steht die Sonne. (Dass sich das nach Überque-rung des Äquators ändert, ist nur den gelehrtesten Aventuriern theoretisch bekannt.) Jede transportable Praiosuhr hat also eine Skala, auf der man den aktuellen Monat einstellen kann, um die richtige Uhrzeit angezeigt zu bekommen, und bei besonders guten ist darüber hinaus auch noch die Region einzustellen.

Fest installierte Praiosuhren hingegen arbeiten nicht mit der Höhe des Sonnenstands, sondern mit der Position der Praiosscheibe, sodass sie unabhängig von der Jahreszeit sind – und von der Region sowieso, da sie sie per Definition ja den Standort nicht ändern. Doch ob fest oder transportabel, bei bedecktem Himmel oder in der Nacht hilft die beste und teuerste Praiosuhr nicht – außer sie arbeitet mit Magie, was aber von strengen Praios-Gläubigen als Beleidigung des Götterfürsten angesehen wird.

In Tempeln werden häufig Stundenkerzen verwendet: große und dicke Wachskerzen, die vor Zugluft geschützt langsam niederbrennen und dabei Markierungen am Rand tragen. Aufgrund langjähriger Erfahrung können die Kerzenzieher

recht genau einschätzen, wie schnell ihre Kerzen niederbrennen, und besagte Markierungen dementsprechend anbrin-gen. Die Betonung liegt dabei aber auf „recht genau“, denn es kann pro Stunde durchaus zu einer Abweichung von einigen Minuten kommen.

Auf einem ähnlichen Prinzip beruhen die Luntenuhren, die auf Maraskan und bei manchen Novadistämmen in Ge-brauch sind. Diese Weihrauchlunten werden angezündet und verglühen nach und nach, ähnlich wie Räucherstäbchen, und wie diese auch verbreiten sie einen angenehmen Duft. Da sie sehr gleichmäßig abbrennen, können auch an ihnen Markierungen angebracht werden, anhand derer die Zeit gemessen wird. In reichen maraskanischen Häusern gibt es eine Luxusvariante davon, bei der die Lunte der Länge nach auf einen dicken Stab gelegt wird, der über eine Metallschale gehängt wird. Über die Lunte werden in bestimmten Abstän-den Seidenfäden gelegt, an denen Steine oder Metallgewichte rechts und links des Stabs herabhängen. Erreicht die Glut in der Lunte einen Faden, brennt er durch und die Gewichte fallen in die Schale, wodurch ein lauter Gong entsteht. Ob heutzutage solche Uhren noch existieren, ist nicht bekannt, da die maraskanische Kultur durch den Einfall der borbaradianischen Truppen doch vielerorts in Mitleidenschaft gezo-gen wurde.

Vor allem auf Schiffen, aber nicht nur dort, werden häufig Stundengläser benutzt, auch als Sanduhren bekannt. Es ge-hört zu den Pflichten des diensthabenden Offiziers, ein solches Stundenglas zu genau festgelegten Zeiten umzudrehen. Je kleiner die Sanduhr, desto häufiger muss sie gedreht wer-den – und desto höher auch die Wahrscheinlichkeit, dass es dabei zu Ungenauigkeiten kommt.

Auf einem ähnlichen Prinzip beruhen die Wasseruhren, bei denen das Wasser nach und nach aus einem Behälter in ei-nen anderen tropft. Auch hier ist leicht zu verstehen, dass die Messgenauigkeit zu wünschen übrig lässt.

ZEITMESSUNG

Die Einteilung des Tages in Stunden ist in Aventurien nicht so verbreitet, wie man in größeren Städten glaubt. Gerade in ländlichen Gebieten kennt man den Begriff der Stunde nur als eher lose umrissene Weile („die Stunde des Sonnenauf-gangs“), aber keineswegs als genaue Zeiteinheit. Dort wird der Tag ganz einfach in Morgen, Vormittag, Mittag, Nach-mittag, Abend und Nacht unterteilt – für genauere Festlegun-gen besteht üblicherweise keinerlei Bedarf. Sollte dennoch Interesse an genaueren Einteilungen bestehen, wird die Zeit zwischen Sonnenauf- und -untergang einfach in zwölf gleich große Teile unterteilt, die dementsprechend im Sommer viel länger sind als im Winter.

Nur da, wo es Zugang zu exakteren Zeitmessern gibt, also außerhalb der Städte vor allem in reichen Adelshäusern und Tempeln, kann sich die Unterteilung des Tags in 24 gleiche Teile durchsetzen. Eine weitere Unterteilung in Minuten oder gar Sekunden ist fast völlig unbekannt.



AVUCH DU!

Gerade in kleineren Reisegruppen wird nichts anderes übrig bleiben, als alleine Wache zu halten. Das heißt, dass man in finsterster Dunkelheit warten und dabei gleichzeitig möglichst aufmerksam sein muss. Es ist nicht ganz einfach, sich einerseits gegen die Müdigkeit zu wehren, andererseits aber den Schlaf der Gefährten nicht zu gefährden. Wer einfach nur in der Dunkelheit herumsitzt, wird sich schon bald kaum noch gegen die bleierne Müdigkeit ankommen. Besser ist es, herumzulaufen, wobei der Weg nicht zu eintönig und kurz sein darf, sonst kann es passieren, dass man auch hierbei eindöst und wenigstens unaufmerksam wird.

DAS WACHFEUER

Gerade in kalten Nächten ist es sehr angenehm, sich an einem Feuer aufwärmen zu können, vielleicht sogar eine Kanne mit wärmendem Tee darauf stehen zu haben. Auch fällt es bei ein wenig Licht leichter wachzubleiben als bei tiefer Dunkelheit. Und natürlich kann man bei Feuerschein auch seine Umgebung besser erkennen. Viele Tiere scheuen Feuer, und selbst wenn sie sich an einen Lagerplatz heranwagen, in dem ein Feuerlein brennt, können sie doch wirkungsvoll verjagt werden, wenn man mit einem brennenden Holzscheit vor ihrer Nase herumfuchelt.

Ein solches Wachfeuer hat also viele Vorteile – sollte man denken. Doch es gibt auch viele Argumente gegen solche Feuer. Zunächst einmal ist der Holzverbrauch zu nennen. Kann es je nach Region schon mühsam sein, genug Brennholz für ein Kochfeuer zu sammeln (siehe *Das Lagerfeuer* auf Seite 131), ist der Vorrat, der für eine ganze Nacht ausreichen soll, um ein Vielfaches höher. Dementsprechend muss am Abend mehr Zeit mit Holzsammeln zugebracht werden. Und es ist zwar richtig, dass man bei Feuerschein leichter wachbleiben kann (auch deswegen, weil man sich immer wieder um das Feuer kümmern muss), andererseits kann ein solches Feuer auch ungewollte Gäste anlocken. Vor allem intelligentere Wesen, die keine Angst vor Feuer haben, können durch den eventuell meilenweit sichtbaren Feuerschein neugierig werden. Wer also keinen Wert auf unerwarteten Kontakt mit Eingeborenen legt, sollte die Feuerstelle so anlegen, dass sie auf möglichst allen Seiten vor Blicken geschützt ist.

Die Vorstellung, die Umgebung besser beobachten zu können, wenn man an einem Feuer sitzt, ist allerdings auf Leute beschränkt, die wenig Erfahrung haben. Denn wenn die Augen an die Helligkeit des Feuers gewöhnt sind, kann man alles außerhalb des unmittelbaren Feuerscheins wesentlich schlechter erkennen – man wird förmlich blind für alles, was um das Lager herum geschieht. Wer sich also nicht allein auf sein Gehör verlassen will, aber dennoch aufs Wachfeuer nicht verzichten will, sollte in größerem Abstand zum Lager wachen, wo sich die Augen an die Finsternis anpassen können.

Wer darauf hofft, wilde Tiere mit brennenden Holzscheiten verjagen zu können, sollte entsprechende Vorsorge treffen. Denn wer einfach einen brennenden Ast aus dem Feuer ziehen will, wird sich in erster Linie die Finger verbrennen, da sich die Glut an der Holzunterseite häufig schon weiter vorgearbeitet hat, als oben zu sehen ist. Außerdem ist Holz, das so gut brennt, dass man es durch die Luft schwenken kann, ohne dass es verlöscht, meistens genau dasjenige, das auch schnell ver-

brennt – bei einem Wachfeuer sollte man jedoch Holzsorten bevorzugen, die langsam abbrennen. Geschickter ist es daher, eine Fackel bereitzulegen, die man schnell entzünden kann – möglicherweise auch eine improvisierte Fackel aus einem mit Lampenöl getränkten Lappen, der um einen Stock gewickelt wird. Ein solches Werkzeug brennt heller und ist damit wirkungsvoller als eine handelsübliche Pechfackel, hält aber nur wenige Minuten, und bei allzu heftigen Bewegungen kann sich auch der Lappen lösen und zu Boden fallen.

DIE ANGST VOR DER DUNKELHEIT

Menschen sind aufs Sehen fixiert. Sie können zwar auch recht gut hören, aber ohne optische Wahrnehmung fühlen sie sich schnell wehrlos und angreifbar. Deswegen ist es kein Wunder, wenn sie Situationen fürchten, in denen es zu dunkel ist, um gut sehen zu können. Daraus hat sich eine tief verwurzelte Angst vor der Nacht und auch vor lichtlosen Höhlen entwickelt, die die meisten Menschen teilen. Es handelt sich dabei nicht um eine Phobie im Sinne einer Schlechten Eigenschaft, sondern um eine instinktive Abneigung gegen Situationen, in denen man unbekannten Gefahren ausgeliefert ist. Ob nachts wirklich eine größere Zahl von Gefahren auf den Menschen lauert als tagsüber, ist schwer zu sagen und hängt sicherlich auch von der Region ab. Natürlich gibt es Kreaturen der Finsternis wie etwa Untote, aber die meisten Raubtiere sind eher tag- oder dämmerungsaktiv – ganz abgesehen von Ogern, Orks, Goblins oder räuberischen Menschen.

Licht vermittelt ein Gefühl von Sicherheit, und aus diesem Grund tendieren die meisten Menschen dazu, ihren Aufenthaltsort möglichst zu erleuchten. Aber durch dieses Licht wird die dunkle Umgebung noch feindlicher, noch undurchdringlicher – und wenn Gefahr von außen droht, wird sie durch dieses Licht zwar subjektiv geringer, objektiv aber größer.

Wenn Sie als Spielleiter diesem Sachverhalt Rechnung tragen wollen, gibt es die Möglichkeit, in passenden Situationen Mut-Proben von den Helden zu verlangen, ob sie ein Feuer entzünden wollen oder nicht. Dabei können Sie den halben Talentwert *Wildnisleben* als Erleichterung anerkennen, denn wer sich oft in der Wildnis aufhält, hat die Nachteile von Beleuchtung in der falschen Situation schon erlebt. Wer sich ein Feuer wünscht, aber keines hat (zum Beispiel weil andere Helden es untersagt haben), ist verunsichert und fühlt sich nicht wohl. Für diese Zeit sind alle anderweitig anfallenden Mut-Proben um 1 bis 3 Punkte erschwert – je nach Tiefe der Finsternis.

Für Elfen und Zwerge gelten diese Einschränkungen übrigens nicht: Sie verfügen über Dämmerungssicht, was die Finsternis weniger undurchdringlich macht, und die Elfen können darüberhinaus so gut hören, dass sie schlechte Sicht kompensieren können. Zwerge als Höhlenbewohner sind die Dunkelheit so sehr gewöhnt, dass sie für sie keinen Schrecken bereithält.



DAS WACHEHALTEN

Wie beschrieben, ist die Wache eine mühsame Angelegenheit, vor allem nach einem anstrengenden Tag, die eine eigenartige Mischung aus Eintönigkeit und höchster Anspannung ist. Denn im Normalfall passiert stundenlang gar nichts Gefährliches. Doch immer wieder raschelt es im Unterholz, fremde Tierlaute ertönen weiter weg oder erschreckend nahe, der Wind rauscht in den Blättern ...

Nur wer sich mit der Natur in dieser Region auskennt, kann beurteilen, welche Geräusche normal sind und welche auf eine Gefahr hinweisen. Ein Knacken im Unterholz – stammt es von einem heranschleichenden Räuber oder von einem umherhuschenden Nagetier? Dieses hohle Schnaufen – stammt es von einem hohlwangigen Untoten oder von einem liebestollen Igel? Und der nahe Käuzchenruf – war das wirklich ein Käuzchen, oder vielleicht ein geheimes Signal eines geschickten Goblins, der seine Gefährten zum Angriff ruft? Das schleifende Geräusch – eine gezogene Waffe oder eine durchs Laub gleitende Schlange? Diese Liste lässt sich beliebig fortsetzen. Natürlich ist es wichtig, möglichst viele Geräusche zu hören, aber man sollte sie auch zuordnen können. Eine Reisegruppe könnte ungehalten reagieren, wenn sie in einer Nacht zum dritten Mal vom nervösen Gefährten geweckt wird, der lebensbedrohliche Gefahren in nächtliche Klänge hineininterpretiert, die von harmlosen, nachtaktiven Waldbewohnern erzeugt werden. Beim vierten Mal, wenn sich gerade die menschenfressende Waldspinne anpirscht, wagt er es vielleicht nicht mehr, die anderen schon wieder zu wecken – oder sie glauben ihm nicht und bleiben trotz seiner Warnung in ihren Decken liegen, bis die Spinne über den ersten von ihnen herfällt.



DIE NACHTWACHE

Auf einer längeren Reise raten wir davon ab, jede einzelne Nacht vollständig auszuspielen. Je nachdem, wie viel Spaß Ihre Spielrunde daran hat, können Sie die ersten zwei bis fünf Nächte vollständig durchexerzieren, von da an aber nur noch Nächte, in denen wirklich etwas geschieht.

WACHE KOMMT VON WACH BLEIBEN

Die erste Frage, die sich stellt, ist die, ob der Wachende es schafft, sich selbst vom Einschlafen abzuhalten. Dies können Sie über eine *Selbstbeherrschungs*-Probe –10 ermitteln, die folgenden Modifikatoren unterliegt (nehmen Sie diese Werte eher als Anhaltspunkt denn als feststehende Werte):

- Pro Punkt Erschöpfung: +1
- Pro Stunde Wachdauer: +1
- Muss ein Wachfeuer unterhalten: –5
- Je nach Dunkelheit: +3 (totale Finsternis) bis –3 (heller Mondschein)
- Je nach Anspannung: +3 (seit Tagen ist nichts passiert) bis –3 (rechnet jederzeit mit einem Angriff)
- Je nach Vorkommnissen: +3 (nichts zu hören, nichts zu sehen) bis –3 (ständig raschelt's im Unterholz)
- Je nach Haltung: +3 (im Hinterhalt liegend), +0 (sitzt) bis –3 (läuft die ganze Zeit herum)
- Je nach Gesellschaft: +3 (wacht alleine) bis –3 (kann sich unterhalten)

Ergebnis:

Gelungen: Es mag mühsam sein, aber der Held bleibt wach, bis seine Wache vorbei ist.

Misslungen: Der Held schläft ein, was bei entsprechender Müdigkeit sogar im Stehen geschehen kann. Je mehr TaP zum Bestehen fehlen, desto tiefer schläft er.

Es fehlen 1 bis 3 TaP: Der Held ertappt sich beim Sekunden-schlaf. Wenn er nichts dagegen unternimmt (herumlaufen, sich irgendwie beschäftigen), wird er tiefer einschlafen.

Es fehlen 4 bis 6 TaP: Der Held schläft ein und schreckt erst nach 1 bis 3 Spielrunden wieder hoch. Wenn er nichts dagegen unternimmt (herumlaufen, sich irgendwie beschäftigen), wird er tiefer einschlafen.

Es fehlen mehr als 7 TaP: Er schlummert tief und fest und wird vermutlich am Morgen von einem schlecht gelaunten Gefährten geweckt.

Ob in den Zeiten, in denen die Wache schläft, irgendetwas passiert, bleibt der meisterlichen Gnade überlassen.

WER SCHLEICHT DENN DA DURCHS UNTERHOLZ?

Wachbleibende Helden können bemerken, wenn sich in ihrer Umgebung etwas tut. Das erfordert eine gelungene *Sinnes-schärfe*-Probe (Gehör). Je mehr TaP* er erreicht, desto häufiger nimmt er etwas wahr. Doch um zu wissen, was er gehört hat, ist eine *Wildnisleben*- oder *Tierkunde*-Probe nötig, die um



2 Punkte erleichtert ist, wenn der Held eine passende *Geländekunde* beherrscht, unmodifiziert, wenn er nur eine verwandte *Geländekunde* hat, und um 2 Punkte erschwert, wenn er auf keine passende *Geländekunde* zurückgreifen kann.

Ergebnis:

Probe misslungen: Der Held hat keine Ahnung, was er da hört. Es könnte gefährlich sein ... aber auch völlig harmlos. Ob er deswegen jemanden weckt, ist ganz alleine seine Entscheidung. (Eventuell kann der Meister auch eine Mut-Probe

verlangen, bei deren Misslingen er sich auf jeden Fall Hilfe holt.)

1 bis 3 TaP*: Er hat eine grobe Ahnung, wovon die Geräusche erzeugt werden könnten, kann sich aber nicht sicher sein. Der Meister kann selbst entscheiden, ob er ihm eine richtige oder eine falsche Information gibt.

Ab 4 TaP*: Er kann die Ursache recht gut einschätzen und weiß, ob Gefahr droht oder nicht. Bei noch höheren TaP* kann der Meister ihm sogar detaillierte Verhaltenstipps geben.

DIE ÄLTERNIERENDE DOPPELWACHE

Wenn die Gruppe groß genug ist, ist es auf jeden Fall sinnvoll, Doppelwachen einzuteilen. Dann kann man sich gegenseitig überwachen und wachhalten – auf diese Weise ist es viel unwahrscheinlicher, dass beide Wachen einschlafen. Außerdem kann immer wieder eine Wache im Lager bleiben und die andere in der Umgebung patrouillieren. Besonders ausgefuchste Wildnisreisende haben irgendwann die sogenannten ‚alternierenden Doppelwachen‘ entwickelt. Dabei halten immer

zwei Personen gleichzeitig Wache, aber mit unterschiedlichem Wachbeginn, sodass immer jemand dabei ist, der gerade erst mit der Wache begonnen hat. Das soll dagegen helfen, dass beide Wachen am Ende ihrer Schicht besonders müde sind.

Beispiel: Wenn eine Wache zwei Stunden dauert, beginnen Alrik und Benrike und wachen eine Stunde lang. Dann lässt sich Alrik von Cornik ablösen. Eine Stunde später legt sich Benrike zur Ruhe, sodass Cornik nun mit Dobrika wacht, bis er eine weitere Stunde später von Elrik abgelöst wird und so weiter.

SICHT IN DER DUNKELHEIT

Eine detaillierte Beschreibung von Dunkelheit, ihren Folgen und wie man sie im Spiel einsetzen kann, finden Sie in **Katakomben 48**. Hier noch einmal die Regeln dazu.

Dunkelheit wird in Stufen gemessen. Je höher die Stufe, desto finsterner ist es.

- Stufe 0: Tageslicht
- Stufe 3: Dämmerung
- Stufe 6: Vollmondnacht
- Stufe 10: sternenklare, aber mondlose Nacht
- Stufe 16: absolute Finsternis

(zum Beispiel in den Tiefen einer Höhle)

Werte über 16 können nur auf magische Weise erreicht werden und haben nur die Folge, dass es schwerer ist, die absolute Finsternis mit irgendwelchen Hilfsmitteln zu durchdringen. Die Stufe der Dunkelheit wird von Fernkampfangriffen ebenso abgezogen wie von *Sinnenschärfe*-Proben, bei denen es ums Sehen geht. Außerdem sinken Attacke und Parade um die Hälfte der Stufe (bei einer ungeraden Stufe wird der PA-Abzug aufgerundet, der AT-Abzug abgerundet – die PA sinkt also etwas mehr als die AT).

Dämmerungssicht senkt die Abzüge auf die Hälfte, *Nachtsicht* reduziert sie auf maximal je –2. Das gilt nicht bei absoluter Dunkelheit, denn dann helfen selbst die besten Augen nicht. Helden mit der Sonderfertigkeit *Blindkampf* erleiden im Kampf auch höchstens AT- und PA-Abzüge von je –2.

Der Zauber **KATZENAugen** verleiht eine Form der Dämmerungssicht: Es wirkt, als sei die Stufe der Dunkelheit um ZfP* geringer. Der Zauber kann nicht bei Tageslicht oder hellem Mondlicht gewirkt werden, verringert aber auch magische Dunkelheit. Ein Druide kann sich mit *Licht des Dolchs* Nachtsicht verschaffen, ist dann aber ebenfalls leicht zu blenden. Das **AUGE DES MONDES** der Phex-Kirche hingegen negiert sämtliche Abzüge durch Dunkelheit: Der Geweihte sieht selbst bei absoluter Dunkelheit, als sei es taghell.

Lichtquellen reduzieren die Dunkelheit jeweils um ihre Helligkeitsstufe, reichen aber auch nur so viele Schritt weit, wie ihre Stufe beträgt. Natürlich kann die Dunkelheitsstufe nicht unter 0 sinken.

- Kienspan: 1-2
- Binsenlicht: 2
- Kerze: 3
- Pergamentlaterne: 3-4
- Pechfackel: 4-6
- Blendlaterne: 2-8
- Gwen-Petryl-Stein: 2-12
- FLIM FLAM: ZfP*

Bei der Benutzung einer Lichtquelle wirkt die Dunkelheit außerhalb des Lichtscheins umso undurchdringlicher, da sich die Augen auf das hellere Licht einstellen. Ab der doppelten Lichtreichweite steigt die (subjektive) Dunkelheitsstufe um die Helligkeit der Lichtquelle, höchstens jedoch auf das Doppelte. Dieser Abzug gilt natürlich nur für Personen, die innerhalb des Lichtscheins stehen, die Lichtquelle aber in ihrem Sichtfeld haben. Gerade deswegen sind Blendlaternen sehr nützlich, weil man sie so einstellen kann, dass sie nur nach außen leuchten, den Träger aber nicht blenden. Hat man nur Fackeln, sollte man dafür sorgen, dass man die Fackel im Rücken hat, wenn man in die Finsternis späht – auch wenn man damit selbst zu einem hervorragenden Ziel wird.

Beispiel: In einer mondlosen Nacht (Stufe 10) reduziert eine gute Pechfackel die Dunkelheit in bis zu 6 Schritt Entfernung um 6 auf Stufe 4, was fast Dämmerungsniveau hat. In mehr als 12 Schritt Entfernung versinkt jedoch alles in absoluter Finsternis (Stufe 10+6 = 16). Später, als es dämmt (Stufe 3), ist es in der Umgebung der Fackel taghell (3–6 = –3, faktisch also 0), in 12 Schritt Entfernung jedoch so dunkel wie bei Halbmond (Stufe 3+6 = 9, da aber nur verdoppelt werden kann, bleibt die Dunkelheitsstufe bei 6).



WO BIN ICH? WO MUSS ICH HIN? – EINE FRAGE DER ORIENTIERUNG

»Heute habe ich Magister Xenophil den Südweiser und die alte Karte weggenommen. Bereits zweimal hat er uns gegen die ausdrückliche Empfehlung Zosters in die Irre geführt, was uns mindestens fünf Tage gekostet hat. Mag er weiterhin seine Beobachtungen machen und aufzeichnen, aber über den Weg entscheide von jetzt ab ich gemeinsam mit Margalinn und Zoster.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Eine der wichtigsten Fähigkeiten beim Durchwandern unbekannter und wegloser Regionen ist natürlich die Orientierung. Denn was nützt die beste Überlebensstrategie, wenn man niemals am Ziel ankommt? Nur die Götter wissen, wie viele Wanderer schon in Wüsten verhungert, im Schnee erfroren oder an Erschöpfung gestorben sind, weil sie nicht in die Zivilisation zurückgefunden haben. Und manche von ihnen waren nur wenige Wegstunden von der Errettung entfernt, ohne es zu wissen.

Zunächst einmal ist es wichtig, jederzeit die Himmelsrichtungen zu kennen, um sich zu orientieren. Doch das alleine reicht noch lange nicht, denn wenn ein Hindernis zu einem Umweg zwingt, muss dieser Umweg nachher wieder ausgeglichen werden. Man sollte also auch ein gutes Gefühl für Entfernungen entwickeln.

DIE HIMMELSRICHTUNGEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Süden oder Norden zu ermitteln, aber sie sind nicht alle ganz zuverlässig und auch nicht immer möglich. Die einfachste Variante ist der Südweiser: eine magnetisierte Nadel, die an einem Faden aufgehängt wird und sich immer nach Süden ausrichtet. Südweiser sind in allen Hafenstädten problemlos zu erwerben. Schwere Erschütterungen (wie zum Beispiel ein Sturz auf großer Höhe auf harten Untergrund), starke Magnetfelder (wie durch den Zauber KRAFT DES ERZES erzeugt) oder auch langfristige leichte Erschütterungen (wie bei einem mehrtägigen Ritt oder einer Wanderung) schwächen die Magnetisierung jedoch ab und verderben sie schließlich, womit die Nadel ihre Funktion verliert. Außerdem gibt es Regionen mit magnetischen Störungen, zum Beispiel in der Nähe aktiver Vulkane.

Doch auch ohne solche Hilfsmittel kann man die Himmelsrichtungen bestimmen. Am zuverlässigsten sind Sonne und Sterne, was natürlich einen klaren Himmel voraussetzt. Bei sehr klarem Himmel ist der Nordstern als hellster aller Sterne sogar tagsüber zu entdecken und macht die Bestimmung entsprechend sehr einfach. Ist es nicht ganz so klar, kann die Sonne immerhin einen groben Anhaltspunkt geben, da sie je nach Jahreszeit irgendwo zwischen dem Nordosten und dem Südosten aufgeht und zwischen Nordwesten und Südwesten untergeht. Wer also etwa weiß, wie spät es ist, kann auch einschätzen, wie weit die Sonne vom südlichen Zenit entfernt ist.

Bei dichter Bewölkung entfallen diese Möglichkeiten jedoch. Wer dann über keinen Südweiser (und keinen *Inneren Kompass*) verfügt, kann die Himmelsrichtung nicht bestimmen. In manchen Gegenden schwören die Einheimischen darauf, die Himmelsrichtungen am Moosbewuchs von Bäumen und Felsen erkennen zu können. Auch wenn diese Methode sehr unzuverlässig ist, hat sie doch einen sinnvollen Ursprung: Oft ziehen Wind und Wolken aus einer bestimmten Richtung übers Land, und so ist diese Seite stärker dem Regen ausgesetzt, was ein vermehrtes Mooswachstum zur Folge hat. Allerdings ist die Wetterseite von Region zu Region unterschiedlich, meistens ist es die Richtung der nächsten Küste, aber noch nicht einmal darauf kann man sich verlassen.

MARKANTE ORTE IN DER FERNE

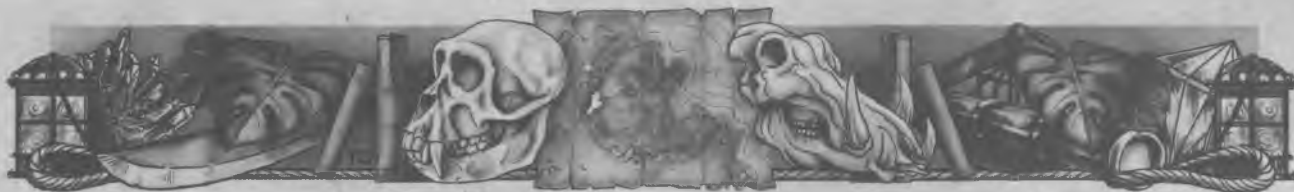
Noch besser als eine Orientierung an den Himmelsrichtungen ist es, wenn man bestimmte Orientierungspunkte hat, an denen man sich ‚entlanghangeln‘ kann. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass vorher schon mal jemand in dieser Gegend war und den Reisenden die betreffenden Anhaltspunkte genannt oder sie zum Beispiel in einem Buch festgehalten hat. Die besten Orientierungspunkte sind markante Berge, denn die kann man bereits aus großer Entfernung sehen und dann darauf zuhalten. In flacheren Regionen können es aber auch besondere Felsformationen oder Ruinen und Wälder oder sogar einzelne Bäume sein. Natürlich kann man auch einem Flusslauf folgen, wenn man in Kauf nimmt, mit jeder seiner Schlingen einen Umweg zu machen.

Je weiter entfernt ein solcher Anhaltspunkt ist, desto hilfreicher ist er. Denn wenn man zwischendurch zu weitläufigen Umwegen gezwungen sein sollte, zum Beispiel durch einen unüberwindlichen Fluss oder einen Sumpf, ist eine anschließende Ausrichtung an dem entfernten Punkt besser, als wenn man auf dem gegenüberliegenden Flussufer zu dem ursprünglich recht nahen Ort zurückkehren muss.

Das größte Problem an Orientierungspunkten ist allerdings, dass man sie aus den Augen verlieren kann. Schlimmstenfalls muss man dann an den Ort der letzten Sichtung zurückkehren und die Spur neu aufnehmen.

DAS GELÄNDE

Zur Orientierung gehört auch die Fertigkeit, den Untergrund abzuschätzen und damit Regionen zu umgehen, in denen das Vorankommen besonders schwierig ist. In vielen Gebieten sind Fluss- und Bachtäler zum Beispiel sumpfig, weswegen man sie lieber meiden sollte. In Wäldern kann der Kundige schon aus der Entfernung erkennen, wo die Vegetation möglicherweise so dicht ist, dass man sie nicht gut durchdringen kann. Wer sich mit Gebirgen auskennt, kann einschätzen, ob der gegenüberliegende Berghang zu steil ist oder mit so viel losem Geröll bedeckt, dass ein Anstieg sehr mühsam ist.



ORIENTIERUNGS-PROBEN UND ZURÜCKGELEGTE TAGESETAPPEN

Wenn Sie ermitteln wollen, welche Strecke eine Reisegruppe an einem Tag zurücklegen kann, können Sie als Basis die Angaben verwenden, die auf Seite 160 zu der jeweiligen Fortbewegungsart genannt ist, und sie nach Wetter und anderen Umständen modifizieren.

Anschließend sollte der Held, der für das Finden des richtigen Weges zuständig ist, eine *Orientierungs*-Probe ablegen. Das Gelingen dieser Probe und die TaP* entscheiden über die wirklich bewältigte Strecke.

Die folgende Tabelle kann dabei nur als Richtlinie gelten – Details hängen von den jeweiligen Umständen ab und sollten vom Meister entsprechend angepasst werden.

Probenmodifikationen

Ein Held mit *Ortskenntnis* dieser Gegend muss gar keine Probe ablegen, sondern kann immer seinen gesamten Talentwert als TaP* berechnen. Eine passende *Geländekunde* erleichtert die Probe – aber wie üblich können die TaP* den TaW dadurch nicht übersteigen.

Zusammenarbeit: Wenn mehrere Helden nach dem richtigen Weg suchen, erhöht das die Wahrscheinlichkeit, den richtigen Weg zu wählen, kann aber auch zu Uneinigkeit führen. In Regeln umgesetzt, können Sie entweder jedem Helden, der sich darum kümmert, eine eigene Probe zugestehen. Wenn die Helden gemeinsam entscheiden, sollten Sie den Mittelwert aller Probenergebnisse ermitteln, wobei die fehlenden TaP von misslungenen Proben zur Hälfte in die Rechnung eingehen. Ein gemeinsamer Patzer entsteht dann nur, wenn wenigstens die Hälfte aller Proben einen Patzer ergeben. Alternativ können Sie auf die Regeln für Zusammenarbeit von WdS 15 zurückgreifen: Ein Held gilt in diesem Sinne als

„Vorarbeiter“, dessen TaP* voll zählen, während die TaP* des zweiten nur zur Hälfte angerechnet werden, die des dritten zu einem Drittel und so weiter. Auch hier werden fehlende TaP aus fehlgegangenen Proben halbiert (zusätzlich zu der Reduzierung für alle Helden außer dem Vorarbeiter).

Magie: Natürlich kann der geschickte Einsatz von Magie die Probe erleichtern. Einzelheiten finden Sie im entsprechenden Abschnitt auf Seite 101.

Ergebnis

Patzer: Die Reisegruppe gerät sie in besonders gefährliches Gebiet (lawinengefährdet, ein Sumpf, eine Messergrassteppe, Jagdgebiet eines hungrigen Drachen ...). Neben den Gefahren, mit denen sie zu kämpfen hat, muss sie mehrfach umkehren und ist am Ende des Tages entweder überhaupt nicht vorangekommen oder hat sogar Strecke verloren.

Es fehlen mindestens 10 TaP: Die Gruppe verläuft sich oder gerät in eine Sackgasse und muss eine großes Stück zurückgehen. Als Fazit: kein Vorankommen an diesem Tag.

Misslungene Probe: Der Führer wählt ungünstige Wege. Die zurückgelegte Strecke entspricht nur der halben Tagesleistung.

Bis zu 5 TaP*: Der Weg mag nicht immer der kürzeste und günstigste sein, aber bestimmt auch nicht der schlechteste. Am Abend entspricht die zurückgelegte Strecke genau dem Durchschnitt.

Bis zu 10 TaP*: Aufgrund eines guten Blicks für die Umgebung kann die Tagesleistung um 10% gesteigert werden.

Bis zu 15 TaP*: Die bewältigte Strecke ist 20% länger als üblich.

Über 15 TaP*: Der Führer hat offensichtlich eine Abkürzung gefunden und kann die Tagesleistung damit um 30% steigern.

STANDORTBESTIMMUNG

Eine fortgeschrittene Disziplin der Orientierung ist die Bestimmung des eigenen Standorts, bezogen auf Längen- und Breitengrade. Dies ist jedoch etwas für Fachleute, die über das richtige Instrumentarium verfügen müssen. Es kommt zwar immer wieder vor, dass wichtigtuersische Waldläufer behaupten, ihren Standort ohne Hilfsmittel an den Sternen ablesen zu können, aber das muss ins Reich der Legende verwiesen werden. Nur wer sehr erfahren ist, kann möglicherweise den Breitengrad abschätzen, mit einer Ungenauigkeit von rund hundert Meilen in beide Richtungen – der Längengrad ist auch vom erfahrensten Waldläufer nicht einmal annähernd zu bestimmen.

Die Kunst der Navigation hat sich erst in den letzten hundert Jahren deutlich weiterentwickelt. Denn erst seit die Seefahrt die Möglichkeiten hat, auch über längere Strecken ohne Blickkontakt mit dem Festland unterwegs zu sein, gibt es überhaupt einen Bedarf an derartigen Berechnungen. Es muss allerdings als gesichert gelten, dass die Gildenländer, die einst das heutige Horasreich besiedelten, in diesen Wissenschaften schon sehr viel weiter waren, und auch die Hoch-

elfen mit ihren fliegenden Städten über Wissen verfügten, das lange Zeit verloren war.

Die Vorstellung, auf dem Land die gleichen Methoden anzuwenden, um seinen Standort zu ermitteln, wie auf dem Meer, galt lange Zeit als völlig abwegig, weil unnötig. Schließlich konnte man sich immer an markanten Gebirgen oder anderen unveränderlichen Landmarken orientieren, wenn man seinen Weg suchte. Mit der Fortentwicklung der Messfähigkeiten in Kombination mit der tulamäischen Freude an Zählern ist es inzwischen auch an Land üblich, solche Standorte zu bestimmen.

Leider sind genaue Messungen bis heute äußerst schwierig. Denn vor allem für die Ermittlung des Längengrads sind empfindliche Geräte notwendig, die nicht nur teuer sind, sondern auch so empfindlich, dass jeder Transport zum Risiko wird. Daher sind zwar die Daten aller größeren Städte (und vor allem der Hesinde-Tempel und Universitäten) längst erfasst, für eine Reise in unbekanntes Gebiet sind sie jedoch kaum geeignet.



DER BREITENGRAD

Der Fachkundige kann den aktuellen Breitengrad bestimmen, indem er den mittäglichen Abstand der Sonne zum Horizont misst: Je weiter man nach Süden kommt, desto höher ist der Zenit. Statt der Sonne kann man natürlich auch einen markanten Stern wählen, üblicherweise den Ifrns- oder Nordstern. Dabei ist die Höhe des Zenits auch von der Jahreszeit abhängig (im Sommer steht die Sonne mittags höher als im Winter), weswegen das Datum für diese Messung sehr wichtig ist.

Selbst wenn dieses Vorgehen im ersten Moment einfach klingt, ist die Praxis keineswegs so trivial. Zunächst einmal muss man bedenken, dass der Horizont üblicherweise nicht flach ist. Visiert man über einen Hügel oder Berg, ist der gemessene Abstand zwischen Horizont und Sonne natürlich geringer, was das Ergebnis verfälscht. Aus diesem Grund wurde der Quadrant entwickelt. Er besteht aus zwei rechtwinklig angeordneten Leisten, die durch einen Viertelkreis verbunden sind. Eine dritte Leiste mit einer Visiervorrichtung ist beweglich an dem Schnittpunkt der beiden ersten Leisten angebracht, während ein Lot an einer Schnur dazu dient, die untere Leiste genau horizontal zu halten. Die bewegliche Leiste wird auf die Sonne beziehungsweise den Ifrnsstern ausgerichtet, woraufhin die Höhe über dem Horizont von einer Skala auf dem Viertelkreis abgelesen werden kann. Vergleicht man dieses Messergebnis mit *Niobaras Breitentabelle* (eine Liste, die vermutlich schon vor Niobara existierte, seit ihrer Zeit aber sehr verbreitet ist), kann man den aktuellen Breitengrad ermitteln – mit einer Messungenauigkeit von etwa zehn Meilen.

Das bei der Seefahrt übliche Hylailer Dreikreuz funktioniert nur bei einem geraden Horizont wie der Meeresoberfläche, ist an Land also nicht von Nutzen. Das tulamidische Astrolabium oder gar eine Armillarsphäre ist zwar deutlich genauer, aber viel zu empfindlich, um auf eine Reise mitgenommen zu werden.

Das nächste Problem ist, dass man die Messung genau zu Mittag (bzw. zu Mitternacht) durchführen muss, was eine genaue Zeitrechnung voraussetzt. Aus einem Mangel an genauen Uhren ist das auf einer Reise kaum möglich, und eine Abweichung von wenigen Minuten kann schon einen Fehlbetrag von mehreren Meilen ergeben. Auf gut ausgerüsteten Expeditionsschiffen sind mechanische Uhren aus zwergischer Fertigung üblich, für eine Landreise sind solche Schätzchen jedoch zu teuer und zu empfindlich. Auch die Sanduhren, die auf weniger komfortabel ausgerüsteten Schiffen benutzt werden, eignen sich auf Landreisen nicht. Deswegen muss man in der Mittagszeit bei vollem Sonnenschein einen Stab aufstellen und über längere Zeit seinen Schatten verfolgen, um dadurch den Zeitpunkt herauszufinden, an dem der Schatten am kürzesten ist und die Sonne demzufolge am höchsten steht.

Nebenbei sei angemerkt, dass Praios es anscheinend nicht mag, angestarrt zu werden, denn er schlägt Leute, die das häufig tun, mit Blindheit. Es gibt jedoch Schutzgläser aus praiosheiligem Bernstein, die gegen diese göttliche Strafe schützen.

DER LÄNGENGRAD

Im Vergleich zur Festlegung des Längengrads ist die oben geschilderte Ermittlung des Breitengrads geradezu ein Kinderspiel. Es gibt zwar Hinweise am Himmel, aber um sie zu entschlüsseln, benötigt man neben genauen Tabellen vor allem eine sehr genaue Uhrzeit.

Das Geheimnis der Längengradmessung besteht darin, dass die Sonne von Osten nach Westen wandert und daher je nach Längengrad zu einem anderen Zeitpunkt im Zenit steht. Wenn man eine Uhr mit sich trägt, die zum Beispiel genau die Zeit von Vinsalt zeigt, und misst, wie weit der Mittag am eigenen Standort von demjenigen in Vinsalt abweicht, kann man daraus errechnen, wie viele Grade man vom Vinsalter Längengrad entfernt ist.

Für die Seefahrt, wo diese exakte Festlegung des Sonnenhöchststands wegen des schwankenden Untergrunds noch schwieriger ist, wurde eine andere Methode entwickelt. Grundlage dafür ist die Kenntnis der Bewegungen des Zwölfkreises. Diese zwölf Sternzeichen, die von Zwölfgöttergläubigen naheliegenderweise ihren Göttern zugeordnet werden, wandern einmal täglich über den Himmel, verschieben ihre Position dabei aber im Laufe eines Monats um ein Zeichen, sodass nach genau einem Jahr die ursprüngliche Stellung wieder erreicht ist. Es hängt also von zwei Faktoren ab, wann ein bestimmtes Sternzeichen am Horizont erscheint oder am höchsten Punkt steht: vom Datum und dem Längengrad. Wenn man die genaue Uhrzeit des Sonnenaufgangs und das Datum kennt, kann man mithilfe von *Niobaras Längentabellen* (einem sehr umfangreichen Werk, das vermutlich wirklich von der Weggefährtin Rohals verfasst wurde) den aktuellen Längengrad der eigenen Position berechnen.

Auch diese Messung beruht darauf, dass die Sternzeichen im Osten Aventuriens früher sichtbar werden als im Westen, also auf der gleichen Beobachtung wie der des verschobenen Mittagzeitpunkts.

Die großen Reiche Aventuriens haben alle einen eigenen Nullmeridian festgelegt, auf den sich die Berechnungen immer beziehen: Im Horasreich wird vom Goldfelser Meridian ausgegangen, der sich an der Sternwarte in den Goldfelsen orientiert, während Al'Anfa die eigene Universität als Nullpunkt annimmt und Bornländer Kartographen Kap Walstein gewählt haben.

Knackpunkt bei allen Längengradmessungen ist, dass man bei der Uhrzeit nicht von der Ortszeit ausgehen darf, sondern von der aktuellen Zeit am Nullmeridian. Denn wenn zum Beispiel der Amboss in Tuzak um sechs Uhr Ortszeit aufgeht (also sechs Stunden vor Mittag), dann geht er in Hylailos ebenso um sechs Uhr Ortszeit auf. Interessant ist aber, dass er in Tuzak beispielsweise um 5 Uhr Goldfelser Zeit und in Hylailos um 6 Uhr 15 Goldfelser Zeit aufgeht – aus genau diesen Abweichungen ergibt sich die Position. Wie dem aufmerksamen Leser nicht entgangen sein wird, kann man zwar anhand der Sonne überall die Ortszeit ermitteln, aber um beispielsweise die Goldfelser Zeit zu kennen, muss man genau gehende Uhren haben. Und wie bereits erwähnt, gibt es eigentlich keine derartigen Uhren, die für Expeditionen über Land geeignet wären.



DIE KHUNCHOMER PHEXENSWECKER UND DER PRAIOSGEFÄLLIGE MITTAGSGONG

Neben den zwergischen und horasischen Präzisionsuhren hat die Dracheneiakademie von Khunchom ein weiteres Hilfsmittel für präzise Zeitrechnung entwickelt: den sogenannten **Phexenswecker**. Dieses magische Artefakt, oftmals in Form einer Statuette, gibt zu einem bestimmten Zeitpunkt ein Geräusch von sich. Verbreitet ist die Fuchsstatuette, die im Augenblick, wenn sich der Rand der Praiosscheibe morgens über den Horizont schiebt, ein fuchsisches Bellen ertönen lässt – daher auch der Name. In manchen Hesinde-Tempeln erklingt hingegen mittags eine Glockenspielmelodie aus einer Schlangenfigur, aber prinzipiell ist jedes Geräusch und jedes Artefakt denkbar, denn die Verzauberung kann prinzipiell bei (fast) jedem Gegenstand vorgenommen werden. Üblicherweise gilt die angezeigte Uhrzeit für Khunchom, aber auf Bestellung (und gegen Aufpreis) kann natürlich auch jeder andere Ort beim Zaubervorgang festgelegt werden.

Die genaue Art der Verzauberung wird in Khunchom ebenso gehütet wie alle anderen Artefaktformeln, obwohl es schon viele Nachahmungen gegeben hat, die sich jedoch zumeist als unzuverlässig erwiesen haben. Da der Preis dieser Artefakte nicht zu unterschätzen ist, gelten sie nicht gerade als Allgemeingut. Wirklich nützlich sind sie eben nur für die Navigation, sodass viele Expeditionsschiffe über einen Phexenswecker verfügen. Und eine gut ausgerüstete Expedition in fremdes Land sollte sich ebenfalls überlegen, ob es diese Kosten auf sich nehmen will oder nicht.

Ein einfacher Phexenswecker ist bereits ab 100 Dukaten zu erhalten, eine Einstellung eines individuellen Geräuschs und/oder einer anderen Zeit als der Khunchomer schlägt mit jeweils 10 bis 20 Dukaten zu Buche. Selbstverständlich kommen die Grundkosten für besondere Gegenstände, auf die der Zauber gelegt werden soll, noch hinzu, sodass ein anspruchsvoller Kartograph, dessen Zeitmesser eine edelsteingeschmückte Avesstatue aus Gold sein soll, schnell einen hohen dreistelligen Betrag investieren muss. Kopien anderer Hersteller sind bereits ab 40 Dukaten zu haben, aber ihre Zuverlässigkeit muss angezweifelt werden (und ist jeweils Meisterentscheidung).

In der Praios-Kirche gibt es ein weiteres Hilfsmittel, das jedoch selten ist und nur zu besonderen Zwecken an verdiente Freunde der Kirche weitergegeben wird: der **Mittagsgong**. Es gibt ihn in verschiedenen Größen, zumeist hat er einen Durchmesser vor etwa einem halben Schritt, doch auch kleine, transportable Varianten sind bekannt – und für Reisende natürlich von größerem Interesse. Dieser Gong gerät zu Sonnenaufgang und zu Mittag jeweils durch göttliche Einwirkung so in Schwingung, dass er einen Ton von sich gibt – und zwar nicht zu Mittag des aktuellen Aufenthaltsorts, sondern des Herstellungsorts. Zumeist ist das die Stadt des Licht, es gibt aber auch einige aus Beilunk und von Jilaskan. Der Kundige kann aus dem Zeitpunkt des Gongs im Vergleich zur Ortszeit den Längengrad ermitteln.

LANDKARTEN

Am leichtesten fällt die Orientierung natürlich, wenn man verlässliches Kartenmaterial über die bereiste Region hat. Leider ist die Kunst der Kartographie in Aventurien nicht allzu weit fortgeschritten (siehe unten). Selbst wenn die Helden ihre Position errechnet haben und über eine einigermaßen brauchbare Karte verfügen, die mit Längen- und Breitengraden ausgestattet sind, heißt das noch lange nicht, dass sie ihren Standort auf der Karte auch finden können.

DIE HOHE KUNST DER KARTOGRAPHIE

Auch wenn aventurische Geographen gerne behaupten, es gäbe kaum noch einen weißen und unerforschten Fleck auf dem ganzen Kontinent, muss dies als unangemessen optimistisch betrachtet werden. (So sollte auch die entsprechende Aussage in der *Geographia 7* interpretiert werden, die ebenfalls nur eine aventurische Quelle zitiert.) Gebiete, die bisher nicht erforscht und kartiert wurden, werden häufig einfach insgesamt als Waldgebiet oder Gebirge verzeichnet, ohne dass Flussläufe oder Höhenzüge auch nur grob eingetragen wären, ganz abgesehen von einzelnen Gipfeln oder größeren

Die unterschiedlichen Meridiane können komplizierte Umrechnungen nötig machen, und es ist nicht auszuschließen, dass es noch weitere Nullmeridiane als die oben genannten gibt. Sollten den Helden Karten aus der Vorzeit in die Hände fallen sollten, in die Längengrade eingezeichnet sind, wäre Tie'Shianna als Zentrum der Welt ebenso wahrscheinlich wie Zze'Tha oder mancher andere Ort. Sollte es sich um militärisches Kartenwerk handeln, dann sind die Angaben möglicherweise noch verschlüsselt, was eine Zuordnung noch weiter erschwert.

Gewässern innerhalb dieser Region. Selbst viele kleinere Gebiete in der unmittelbaren Nähe von Ortschaften werden zwar regelmäßig von einheimischen Jägern und Kräutersammlern aufgesucht, doch deren Beobachtungen sind niemals konsequent gesammelt oder aufgezeichnet worden. Es muss also eher als Zufall gelten, wenn ein durchreisender Gelehrter von dem ‚Riesengarten‘ im benachbarten Tal erfährt und hinreist, um Ruinen einer uralten Trollstadt zu finden. (Möglicherweise will es besagter Zufall ja, dass ausgerechnet ein Spielerheld dieser durchreisende Gelehrte ist.)

Außerdem sind Landkarten weder maßstabsgerecht noch genau. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Bisher gab und gibt



es in Aventurien keinen Grund, warum man einsame Regionen aufwendig vermessen und die Ergebnisse auf Landkarten übertragen sollte. Selbst in den Regionen, die vergleichsweise eng besiedelt sind, werden Herrschafts- und Besitzgrenzen durch Grenzsteine markiert, aber nicht auf Karten eingezeichnet. Landkarten dienen jeweils einem bestimmten Zweck und sind diesem Zweck entsprechend gestaltet.

WEGEKARTEN

Die bekannteste Variante ist die Wegekarte, die dem Reisenden helfen soll, einen bestimmten Weg zu finden und zurückzulegen. Im Mittel- und Horasreich beruhen viele derartige Karten auf den Streckenkarten der Beilunker Reiter, deren Kartographen detaillierte Wege für ihre Boten festgehalten haben. Solche Karten zeigen jedoch nur das, was für die Boten auch von Bedeutung ist, also vor allem Wechselstationen, Ortschaften und besondere Orientierungspunkte. Das Gelände ist genau dort verzeichnet, wo es besondere Bedeutung hat, also in gefährlichen Waldregionen und in gebirgigen Gebieten. Wege werden meist als gerade Linien dargestellt, an denen die wichtigen Punkte wie auf einer Perlenkette aufgereiht sind – ob sich der Weg in Realität windet und krümmt, ist für den Reiter nicht von Belang.

In der gleichen Tradition stehen auch die Pilgerkarten, die zum Beispiel den Weg von Havena zur Stadt des Lichts abbilden. Auch hier wird der Weg als eine lange Abfolge von Tempeln, Schreinen und Pilgerunterkünften verzeichnet. Bestimmte Farben markieren die Gebirge, und kleine Punkte zeigen die üblichen Tagesetappen.

KÜSTENKARTEN

Auf ihre Art wesentlich genauer sind die Küstenkarten der Seefahrer, die zum Beispiel die Regale der Thorwaler Kartothek füllen – nicht umsonst gilt diese Kartensammlung als die zuverlässigste auf diesem Gebiet. In ihnen sind die Küstenverläufe recht genau und auch einigermaßen maßstabsgetreu verzeichnet. Auch Untiefen, Riffs und starke Meeresströmungen werden häufig eingetragen. Solche Karten werden von forschenden Seefahrern häufig als Beweis für ihre Entdeckungen vorgelegt, aber über das, was im Inland hinter der Küste liegt, sagen sie fast gar nichts aus. Man kann gerade

einmal imposante Berge und die generelle Bewuchssituation erkennen, also ob das Land mit Dschungel oder Savanne bedeckt ist. Natürlich sind auch Flussmündungen und Quellen verzeichnet, da sie auf längeren Reisen sehr wichtig für die Trinkwasserversorgung sind.

Hetfrau Garhelt, der die Thorwaler Kartothek sehr am Herzen lag, hat mehrfach Drachenboote die großen Flüsse

Aventuriens entlangfahren lassen, um auch diese Wasserwege detailliert zu verzeichnen. Aber da in ihrem Volk die Möglichkeiten, den aktuellen Längen- und Breitengrad festzustellen, nicht allzu verbreitet ist, sind die dabei entstandenen Werke zwar detailliert, aber keineswegs maßstäblich oder auch nur stimmig in ihren Himmelsrichtungen. Hinzu kommt, dass die Flüsse sowieso in unregelmäßigen Abständen ihr Bett verlagern, sodass solche Karten nicht allzu lange Gültigkeit haben können.

LANDKARTEN

Allein aus hesindianischem Forschergeist werden immer wieder einmal Kartographen (gerne auch Derographen genannt) in weniger dicht besiedelte Regionen geschickt, damit sie Landkarten dieser Ge-

biete anfertigen. Solche Forscher ziehen dann in der Regel einmal quer durch das zu erforschende Gebiet, schätzen die jeweils zurückgelegte Strecke ab und zeichnen Wasserläufe und Gebirge entsprechend ein. Auch die Gebirge, die sie am Horizont sehen, werden verzeichnet.

Eine wirkliche Vermessung findet dabei nicht statt, da sie mit transportablen Geräten gar nicht exakt möglich ist. Auf diese Weise entsteht eher so etwas wie eine grobe Skizzierung des Geländes mit einer halbwegs genauen Strecke, der der Forscher gefolgt ist, und groben Impressionen der umliegenden Gegend. Oft fließen auch noch Erzählungen der Eingeborenen in die Darstellung mit ein, aber da sich hier sprachliche Missverständnisse mit dem mangelnden Gefühl, was Tatsachenbeschreibung und was Legende ist, zu einem Nebel aus Ungenauigkeiten mischen, sollte man jede derartige Karte sehr misstrauisch betrachten.

In den großen Kartotheken, aber auch einigen Hesinde-Tempeln wird viel Zeit und Mühe darauf verwendet, die unterschiedlichen Landkarten zu Gesamtwerken zu kompilieren. Aufgrund der Ungenauigkeit jeder einzelnen Karte sind die





Endergebnisse aber auch nicht allzu überzeugend. Bei Abweichungen muss der Kartenzeichner entscheiden, welche Variante überzeugender ist, und leider wird dabei nur allzu oft die falsche Version gewählt (falls es überhaupt eine richtige gab). Fehlende Abschnitte werden gerne einmal mit eigener Phantasie aufgefüllt. So ist es keine Seltenheit, wenn einzelne Orte auf einer Karte mehrfach erscheinen, zumeist unter abweichenden Namen oder variierenden Schreibweisen. Unbekanntes Gebiet wie etwa steile Gebirge oder dichte Wälder werden flächig markiert und oft mit sehr ungenauen Kommentaren wie „Hier hausen Drachen“ versehen.

Natürlich werden solche Kompilationen auch für Bereiche in dichter besiedelten Regionen angefertigt, bei denen neben den Skizzen der Reisenden auch die oben erwähnten Wege- und Pilgerkarten zu Rate gezogen werden. Meist ist diesen Karten recht genau anzusehen, in welcher Gegend sie angefertigt wurden, da der Zeichner die Umgebung seiner Heimat genau genug kannte, um sie einigermaßen arm an Fehlern zu verzeichnen, aber je weiter die Gegend von dieser Heimat entfernt ist, desto ungenauer und phantastischer wird das Dargestellte.

SEEKARTEN

Seit Schiffstypen entwickelt wurden, die sich auch auf die Hochsee trauen können, gibt es immer mehr Schiffskarten, die die Flächen zwischen den Küsten abbilden. Ein sternförmiges Linienmuster hilft den Navigatoren, ihr Ziel anzusteuern. Doch genau wie bei den Landkarten ist es völlig normal, dass sich hier Legende und Wahrheit vermischen, und oft sind Inseln verzeichnet, die an einem ganz anderen Ort liegen oder gar nicht existieren. So variiert die Anzahl der Südmeerinseln zwischen acht und dreißig, und auf manchen Karten scheinen die felsigen Eilande des Boronsgrunds wirklich wie ein Boronsrad angeordnet zu sein.

Gerade bei den Seefahrernationen, also vor allem Al'Anfa, dem Bornland und dem Horasiat, sind Seekarten ein gut gehütetes Geheimnis, da in ihnen potentielle Handelswege und Ländereien verzeichnet sind, über die die konkurrierenden Nationen möglichst wenig erfahren sollen. Wege ins Riesland oder nach Myranor sind mitunter eingezeichnet, aber jeder Schiffskapitän ist gut beraten, solchen Angaben nicht zu trauen. Möglicherweise werden sogar absichtlich Karten mit falschen Angaben in Umlauf gebracht, um Konkurrenten in die Irre zu führen.

SYMBOLKARTEN

Manchmal kommt es auch vor, dass Karten einen religiösen oder symbolischen Wert haben. So gibt es viele praiosgefällige Karten, die Aventurien annähernd kreisrund darstellen, mit der Stadt des Lichts im Mittelpunkt. Eine kuriose Bekanntheit hat auch die Andergaster Sumukarte erlangt, in der Aventurien als Frauenleib abgebildet ist, mit dem Regengebirge als Kopf und Altoum als wehendem Haar (ebenso wie die Sumenkarte Nostrias, die das Königreich selbst als Frau darstellt, siehe Seite 141). Raschtulswall und Eisenwald sind üppige Brüste, das ausladende und Fruchtbarkeit verkündende Becken reicht von Thorwal bis Tobrien,

während Füße und Beine in eher phantasievollen Darstellung des Nordens untergebracht sind. Maraskan ist dabei der mahnend erhobene rechte Arm (durch eine Landbrücke mit dem Festland verbunden, die an die Zeit vor Chawens Untergang erinnern könnte), während der linke eher schamhaft auf dem Orkland liegt.

Solche Karten erheben nicht den Anspruch, das Land realistisch abzubilden, sondern sollen die Essenz der Welt darstellen: als Sonnenscheibe oder als Sumus Leib. In den Bibliotheken Aventuriens verstauben bestimmt noch weitere Varianten dieser Kartenart, die aus gutem Grund in Vergessenheit geraten sind. Dennoch kommt es vor, dass fanatische Gläubige solche Karten für wahr halten.

MILITÄRISCHE KARTEN

Von potentiellen Schlachtfeldern werden manchmal Karten angefertigt, die als Vorlage für Sandkastenspiele dienen, mit denen unterschiedliche Taktiken überdacht werden. Solche Karten gehören zu den genauesten, die es in Aventurien gibt, werden sie doch mit möglichst stimmigem Maßstab und vielen Angaben zum Untergrund versehen, um mögliche Schlachtverläufe sehr genau nachspielen zu können. Auch diese Karten beruhen nicht auf Vermessungen, aber auf sehr genauen Abschätzungen.

Allerdings gibt es nur wenige davon, und die umfassen oft das Gebiet rund um befestigte Städte und Festungen, aber beispielsweise auch das Gebiet rund um die Ogermauer und andere strategisch wichtige Orte.

STADTKARTEN

Nur selten kommt jemand auf die Idee, die Karte einer Stadt anzufertigen. Wozu auch? Es gibt doch genug Leute, die sich dort auskennen und jeden Weg beschreiben können. Allerdings für die Planung von Baumaßnahmen wie etwa einer Kanalisation ist eine Skizze hilfreich, aber dafür genügt es völlig, grobe Einteilungen aufzuzeichnen.

Von Khunchom, Fasar und Anchopal wurden vor etwa dreihundert Jahren sehr detaillierte Straßenkarten angefertigt, als der gelehrte Zeichner Ftaihif ibn Nareb al'Alam einen fliegenden Teppich erwarb und so die Straßen und Gassen aus der Vogelperspektive aufzeichnete. Bis heute sind einige Karten Ftaihifs im Umlauf, aber die Veränderungen der letzten drei Jahrhunderte sind darauf nur selten zu finden. Dennoch gibt es in der Hesinde-Kirche die Bestrebung, auch weitere Städte zu kartieren.

AUSRICHTUNG

Die meisten aventurischen Karten, die in irgendeiner Weise den Himmelsrichtungen Rechnung tragen, sind gesüdet – Süden ist oben, denn wo sonst sollten das Praiosrad und damit Süden stehen als oben? Ausnahmen von dieser Regel sind selten und werden oft als gotteslästerlich betrachtet. Selbst in Gegenden, wo Praios nicht im Mittelpunkt des Pantheons steht oder gar abgelehnt wird, wie etwa Al'Anfa und Charypso, wird diese Richtung meistens beibehalten – denn der Südweiser zeigt nun mal nach Süden, also gehört es wohl nach oben.



HÖHENMESSUNG

Gebirge werden in fast allen Karten durch Bergsymbole dargestellt, wobei höchstens besonders herausragende Gipfel auch benannt werden. Eine Höhenmessung ist unbekannt – auch aus einem Mangel an Möglichkeiten. Man kann zwar mit Winkelmessungen abschätzen, ob ein Gipfel höher ist als ein benachbarter und wie viel Höhenunterschied vorliegt, aber eine Höhe über dem Meeresspiegel ist als Maßeinheit annähernd unbekannt. Nur in der Hesinde-Kirche kennt man den Begriff der Druckmessung, bei der ein Behälter mit Wasser auf einen Berg hinaufgetragen wird. Je nachdem, um wie viel die Flüssigkeit sich im Vergleich zum Wanderungsanfang ausgedehnt hat, kann man einschätzen, um wie viel höher die aktuelle Position liegt.

Ob die höchsten Gipfel des Raschtulswalls nun aber fünftausend oder zehntausend Schritt hoch sind, ist eine rein hypothetische Frage, die außer tulamidischen Zahlenmystikern und besonders versessenen Hesindianern niemanden interessiert. Man muss einfach nur wissen, dass es dort oben fürchterlich kalt und windig ist, das Atmen schwerfällt und es keinen Grund gibt, sich diesen Bedingungen auszusetzen, haben die Götter diese Regionen doch offensichtlich nicht für die Menschen vorgesehen.

Die einzige Höhendarstellung, die in Karten verwendet werden, sind Schraffuren für steile Steigungen. Diese Form der Darstellung ist bei militärischen Karten sehr verbreitet, bei Wegekarten kommen mitunter Varianten davon vor, die die Beschwerlichkeit bestimmter Strecken ausdrücken sollen.

HISTORISCHE KARTEN UND KARTEN ANDERER VÖLKER

In früheren Zeiten gab es Kulturen, die mit Kartographie anders umgegangen sind als die heutigen Menschen. Schon die Güldenländer verfügten nicht nur über hochseetaugliche Schiffe, sondern auch über genauere Möglichkeiten der Positionsbestimmung. Dieses Wissen ist jedoch im Lauf der Zeit verloren gegangen, da die Aventurier keinen Bedarf an diesen Techniken hatten. Dennoch schlummern in den Tiefen mancher horasischer Bibliothek möglicherweise uralte Landkarten von erstaunlicher Präzision – die jedoch mit den heutigen Gegebenheiten nicht mehr ganz übereinstimmen müssen.

Die Hochelfen waren in der Lage, fliegende Schiffe zu bauen, und ihre Karten für die Navigation in der Luft übertreffen alles, was heute als Karten im Umlauf ist. Leider existieren kaum noch solche Karten, und die wenigen, die den Untergang der hochelfischen Zivilisation und die seitdem vergangenen Jahrtausende überstanden haben, sind schwer zu interpretieren, da die verschnörkelte Asdharia-Darstellung dem Ahnungslosen wie ein hübsches, aber nichtssagendes Ornament vorkommen muss. Es ist anzunehmen, dass die flugfähigen Drachen im Drachenzeitalter möglicherweise auch irgendwelche Karten für die echsischen Kulturen angefertigt haben, aber da bisher nichts derartiges gefunden wurde, bleibt das vorerst Spekulation.

Wer die trollische Raumschrift beherrscht, kann in manchen einsamen Tälern der Trollzacken so etwas wie gewaltige Landkarten entdecken, die aber völlig unverständlich bleiben müssen, wenn man nichts von den mystischen Trollpfaden weiß, die die Entfernungen der einzelnen Orte aufzulösen scheinen. Bei den Zwergen gibt es Schemazeichnungen von manchen Regionen ihrer unterirdischen Städte, doch durch die Dreidimensionalität



ihrer Siedlungen ist leicht zu verstehen, dass solche 'Stadtkarten' immer nur Hinweise geben können, aber nie eine genaue Darstellung ermöglichen. Bei manchen Elfenstämmen gibt es auf Fell und Leder aufgezeichnete und aufgestickte Muster, deren Symbole für bestimmte Regionen oder Landschaften stehen. Aber der Inhalt der Darstellung erschließt sich nur dem Wissenden – es handelt sich eher um Merkhilfen als um Landkarten.

KARTEN IM SPIEL

Zunächst sei hier noch einmal betont, dass alle Karten, die in Hintergrundbänden und Abenteuern erschienen sind, irdische Karten sind. Kein Aventurier kennt Land- oder Stadtkarten von dieser Genauigkeit. Selbst jene Karten, die 'handoutfähig' gestaltet sind, richten sich an die Spieler und Spielerinnen, nicht an die Helden.

Dennoch ist es natürlich möglich, dass sich die Helden Kartenwerk für ihre Reisen oder Expeditionen besorgen. In allen Hafenstädten gibt es Kartotheken, teilweise von den Efferdbrüdern geführt, bei denen man Küstenkarten



erstehen kann. Landkarten sind seltener und teurer, aber durchaus auch erhältlich. Wie glaubwürdig und zuverlässig sie sind, ist meistens schwer zu sagen. Selbst in gut geführten Hesinde-Bibliotheken finden sich sehr zweifelhafte Karten.

Andererseits kann eine alte und geheimnisvolle Karte jederzeit auch Aufhänger für eine Expedition sein, wenn dort etwas verzeichnet ist, was die Neugier der Helden oder ihrer Auftraggeber erregt. Je nach Alter und Herkunft dieser Karte kann sie sehr ungenau oder fehlerbehaftet sein, möglicherweise sind manche Einträge nur symbolisch zu verstehen, und vielleicht wurde sie ja auch gezielt angefertigt, um irgendjemanden in die Irre zu führen. Das Entschlüsseln der Einträge allein kann schon ein Abenteuer werden, wenn man sie erst versteht, sobald man sich durch das betreffende Gebiet bewegt.



MAGISCHE ORIENTIERUNGSHILFEN

Möchte sich ein Held am Sternenhimmel orientieren, der sich aber hinter einer Wolkendecke versteckt, kann er auf eine als *Orbitarium* verzauberte Kristallkugel zurückgreifen. In der Dracheneiakademie zu Khunchom kann man auch Glaskugeln erwerben, die mit einem nach diesem Vorbild gestalteten Zauber belegt sind und jederzeit den aktuellen Sternenhimmel zeigen. Leider sind sie nicht nur teuer (ab 100 Dukaten), sondern auch schwer und zerbrechlich, weswegen sie nur in der Schifffahrt zum Einsatz kommen. Dort haben sie von ahnungslosen Matrosen den Spitznamen 'Schwarzes Auge mit weißen Punkten' erhalten und wecken allerlei Aberglauben, was ihrer Verbreitung bis heute deutlich entgegensteht.

ABSTRAKTE ORIENTIERUNGSREGELN

Alternativ zu einer genauen Festlegung, wie viele Meilen die Gruppe pro Tag zurücklegt, gibt es auch die Möglichkeit, die Fortbewegung nach abstrakteren Regeln abzuhandeln. Hierzu können Sie entweder auf ein Sechseckraster zurückgreifen oder auf die TaP*-Methode. Beide Vorgehensweisen legen keine genauen Entfernungen fest, sondern sind ein abstrakter Spielmechanismus.

DAS SECHSECKRASTER

Diese Methode eignet sich vor allem für sehr unübersichtliches Gelände wie Dschungel oder dichten Wald. Als Spielleiter entwerfen Sie im Vorfeld die Gegend mit ihren unterschiedlichen Geländearten und Besonderheiten: Wo fließen Gewässer, wo erschweren Sümpfe oder Felswände das Vorankommen, wo gibt es eine Lichtung, wo lauern gefährliche

DAS TALENT KARTOGRAPHIE

Gerade aufgrund der komplexen Formen von Land- und Seekarten mit ihren uneinheitlichen Notierungsarten fällt es dem Laien schwer, sie richtig zu interpretieren – geschweige denn, selbst brauchbare Karten herzustellen. Zum Handwerkszeug eines Kartographen gehört jedoch auch das Wissen über Navigation und Standortbestimmung, das Sie diesem Artikel entnehmen können.

Im Spiel bedeutet das, dass Helden ohne irgendeine Ahnung von *Kartographie* auf Karten verzichten sollten oder der Meister den Spielern nur sehr kryptischen Skizzen vorlegt, die einen weiten Interpretationsspielraum zulassen. Um den eigenen Standort einigermaßen zuverlässig festzustellen, ist neben den oben genannten Geräten eine gelungene *Orientierungs-Probe* +7 oder eine unmodifizierte *Kartographie-Probe* notwendig. Außerdem sind viele Bibliotheken und Universitäten bereit, einem gut beleumundeten Kartographen hohe Summen für die Karte eines bisher nicht genau kartierten Gebietes zu bieten. Das kann die Reisekasse nachträglich aufbessern, aber auch Anlass für eine Reise in die Wildnis sein.

Die *Weisung des Dolchs* zeigt dem Druiden die Richtung des Ortes, an dem der Dolch geweiht wurde, und die Liturgie *WEISUNG DES HIMMELS* offenbart Geweihten eine bestimmte Himmelsrichtung, und *STERNE FUNKELN IMMERFORT* gestatten dem Geweihten einen Blick auf die Sterne hinter den Wolken.

Flugfähige Helden, also vor allem Hexen und solche, die sich mit *ADLERSCHWINGE* in ein fliegendes Tier verwandeln können, können natürlich die Umgebung aus der Luft begutachten und nach Wegmarken suchen. Das hilft vor allem bei geringer Fernsicht durch dichten Bewuchs, kann aber auch wichtige Hinweise geben, wenn die Gruppe vom Weg abgekommen ist. Etwas weniger aufwendig ist der druidische *BLICK DURCH FREMDE AUGEN*, wenn als Opfer zum Beispiel ein Vogel gewählt wird, während eine Hexe auch durch die Augen ihres Vertrautentiers blicken kann.

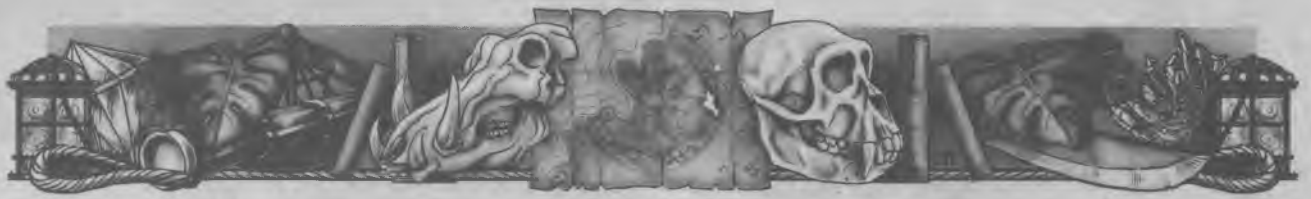
Tiere, wo wohnt ein Eingeborenenstamm (je nach Gegend Elfen, Goblins, Waldmenschen oder auch ganz andere Wesen) ... Auch das Ziel der Expedition (zum Beispiel die alten Tempelruinen, der Eingang zu einer Höhle, der verborgene Schatz ...) bekommt ein eigenes Sechseckfeld.

Pro Zeiteinheit bewegen sich die Helden von einem Feld zum nächsten. Je nach Größe der Region dauert das eine Stunde, einen halben oder auch einen ganzen Tag. *Orientierungs-Proben* entscheiden darüber, ob die Helden in die Richtung gehen, die sie eigentlich wollen. Dazu legen sie selbst fest, welches Nachbarfeld sie betreten wollen.

Probenergebnis

Patzer oder es fehlen mehr als 12 TaP: Die Helden geraten in das Feld, das dem gewünschten genau gegenüberliegt.

Misslungen: Sie betreten eines der beiden Felder, die dem gewünschten schräg gegenüberliegen (ermitteln Sie per Zufall, in welches).



Ab 1 TaP*: Sie betreten eines der beiden Felder, das an das gewünschte angrenzt (ermitteln Sie per Zufall, in welches).

Ab 7 TaP*: das gewählter Sechseckfeld. (Die Zahl der benötigten TaP* können Sie senken oder anheben, wenn Sie der Meinung sind, dass man sich in besagtem Gelände leichter oder schwerer orientieren kann.)

Was in dem jeweiligen Feld geschieht, hängt von den vorher von Ihnen festgelegten Eigenheiten dieses Feldes ab. Wenn Sie wollen, können Sie zusätzlich auch noch Zufallstabellen anlegen, die das Geschehen um zufällige Vorfälle ergänzen.

Wenn Sie diese Spielvariante noch verschärfen wollen, können Sie die *Orientierungs*-Proben verdeckt für Ihre Spieler würfeln. Dadurch, dass die Spieler nicht wissen, ob sie in die richtige Richtung marschieren, können sie auch nie genau abschätzen, wie gut sie vorankommen oder ob sie gar im Kreis laufen.

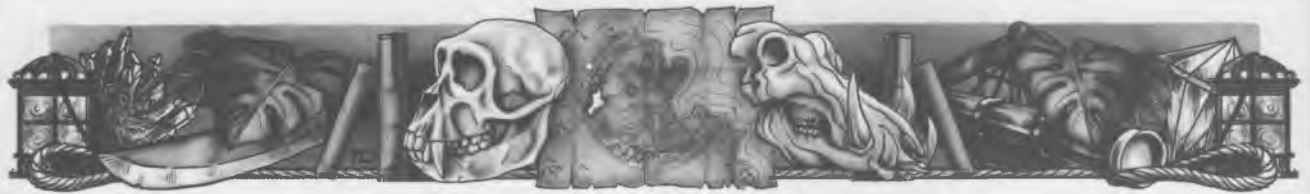
DIE TAP*-METHODE

Bei dieser Variante behandeln Sie die Reise als ausgedehnte Probe, bei der eine bestimmte Menge an TaP* angesammelt werden muss. Sie ist vor allem dann interessant, wenn es darauf ankommt, wie lange die Helden brauchen, um einen bestimmten Ort zu erreichen.

Pro Tag (oder gegebenenfalls auch pro Stunde, wenn die Reise kürzer ist) können die Spieler eine *Orientierungs*-Probe ablegen. Erst, wenn sie dabei eine Summe erreichen, die Sie vorher festlegen, kommen sie an ihrem Ziel an. Die Höhe der Zielzahl sollten Sie so wählen, dass die Helden den Ort selbst im Idealfall nicht schneller erreichen können, als sie sich überhaupt bewegen können.

Beispiel: *Die kürzeste Strecke beträgt 70 Meilen, was im Idealfall in drei Tagen zu bewältigen ist. Der höchste Orientierungstap Ihrer Helden beträgt 10 – also sollten Sie die Zielzahl etwa bei 30 festlegen, damit es wirklich mindestens drei Tage dauert, bis die Helden da sind.*





PRAIOS' UNBARMHERZIGES AUGE ODER EFFERDS UNGEWOLLTER SEGEN: DAS WETTER

»Studiosa Margalinn ist zweifellos eine Bereicherung unserer Reisegruppe, vor allem in diesen schwierigen Zeiten, in denen uns der Wechsel aus Sturm, Regen und heftigen Winden das Vorankommen erschwert. Sie versteht es, die Träger und Bediensteten dazu zu bringen, niemals aufzugeben und selbst härteste Strapazen mehr oder weniger klaglos über sich ergehen zu lassen. Wie wichtig so etwas ist, wird mir immer klarer, seit wir die Führung von Meister Xenophil übernommen haben.

Doch sie ist auch ein ausgesprochener Dickkopf. Wenn etwas nicht genau ihren Vorstellungen entspricht, wird sie mitunter unerträglich. Als ich heute einen Tag Rast einlegen wollte, weil Zoster glaubt, dass uns ein schweres Gewitter bevorsteht und wir dann besser nicht gerade oben auf dem Bergrücken unterwegs sein sollten, hat sie so lange von schwindenden Vorräten und den Orkspuren gesprochen, die wir gestern gefunden haben, bis ich schließlich um des lieben Friedens willen eingewilligt habe.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Gerade auf Reisen ist man natürlich auch sehr von den Wetterbedingungen abhängig. Ist es zu kalt, muss man mehr Zeit mit dem Suchen von Feuerholz zubringen, um sich immer wieder aufwärmen zu können. Ist es zu heiß, wird das anstrengende Marschieren zur Plage und man ist ständig auf der Suche nach frischem und erfrischendem Wasser. Starker Wind macht das Vorankommen schwierig, bei Sturm und Hagelschlag sollte man sich einen sicheren Ort suchen und besseres Wetter abwarten.

Hinzu kommen noch die indirekten Folgen ungünstigen Wetters: Nach starken Regenfällen ist der Untergrund sumpfig, Bäche und Flüsse treten über die Ufer und machen eine Überquerung gefährlich oder gar unmöglich. Lange Trockenperioden können in manchen Gegenden das Gegenteil bewirken: Quellen und Bäche versiegen und die Versorgung mit Trinkwasser wird zum Problem.

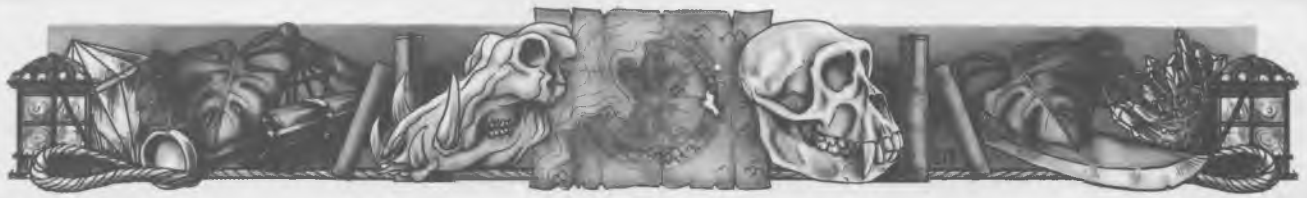
Inwieweit ein Spielleiter Wetteränderungen in sein Spiel einfließen lassen will, bleibt ihm selbst überlassen. In der Regel ist es jedoch von wenig Relevanz, ob die Sonne gerade milde scheint oder Wolken am Himmel zu sehen sind. Wichtig sind nur extreme Wetterphänomene, und deswegen empfehlen wir, auch nur sie ins Spiel eingehen zu lassen. Nichtsdestotrotz finden Sie auf Seite 156 Gedanken zur zufälligen Wetterermittlung.

PRAIOS' GNADENLOSER BLICK

»Noch vor einer Woche hätte ich nicht geglaubt, wie sehr ich mich nach einer Wolke und kühlendem Wind sehnen könnte. Wir hatten hinter den Bergen eine blühende Steppe erwartet. Aber stattdessen gibt es hier nur Felsen und Staub. Und Sonne, gnadenlose Sonne. Wenn in den Reisebeschreibungen von einer Wüste die Rede war, hatte ich sie mir immer als eine endlose Fläche aus Sand vorgestellt. Doch dies hier ist auch nicht besser, selbst wenn es kaum Sand gibt. Denn die Felsen heizen sich unter Praios' strengem Blick auf und scheinen seine Gnadenlosigkeit noch zu verdoppeln. Seit vier Tagen haben wir kein sauberes Wasser mehr gefunden, und unsere Wasserschläuche sind fast erschöpft. Xenophil beginnt zu halluzinieren und faselt stundenlang von den reichen Kanälen Grangors, was es uns nicht leichter macht. Zum Glück haben Margalinn und ich unseren Streit beigelegt. Es geht nur noch ums Überleben, nicht mehr darum, wer von uns beiden die besseren Entscheidungen trifft. Möge Aves sich unserer erbarmen und uns bald zu einer Quelle führen.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Nicht nur in der Wüste ist die sengende Sonne unangenehm. Selbst im Mittelreich kann ein Sommertag so heiß werden, dass jede Anstrengung zur Qual wird. Wenn sich solches Wetter länger hält, dann trocknet der Boden aus. Jeder Schritt wirbelt Staubwolken auf, die in den Augen brennen und das Atmen schwer machen. Quellen und Bäche versiegen, oft bleibt nur brackiges Wasser zurück, das man besser nicht trinken sollte. Ohne ausreichende Flüssigkeitszufuhr trocknet der Körper jedoch aus, was zu Mattigkeit und Kreislaufproblemen führt. Auch Reit- und Zugtiere brauchen Wasser, und obwohl sie geringere Ansprüche an die Sauberkeit des Trinkwassers haben, dürfen ihre Bedürfnisse doch nicht unterschätzt werden. Sonst verweigern sie irgendwann die Arbeit oder brechen einfach zusammen. Wer den Sonnenschein nicht gewohnt ist, erleidet schmerzhaften Sonnenbrand und möglicherweise sogar einen Sonnenstich. Fällt er auf große Schneegebiete, kann der Glanz so heftig werden, dass Schneeblindheit droht.



Für Spielzwecke werden Temperaturen in Klassen eingeteilt. Im Folgenden finden Sie die Einteilung für Hitze (Kälte ist ebenso unterteilt, die Einteilungen finden Sie jedoch auf Seite 154). Der Vollständigkeit halber sind hier nicht nur Temperaturen genannt, die unter freiem Himmel möglich sind, sondern auch deutlich höhere.

Mäßig warm: Eine normale Temperatur für mittlere Breiten, in der man weder sonderlichen Wärme- noch Kälteschutz braucht.

Sehr warm: Dies ist die übliche Temperatur an einem sonnigen Tag in südlichen Bereichen des Mittelreichs. Sie wird von vielen Menschen, Elfen und Zwergen als angenehm empfunden, Thorwaler und Bornländer finden sie häufig schon als unangenehm.

Heiß: Solche Temperaturen kommt in Garetien nur im Hochsommer vor, in südlicheren Regionen deutlich häufiger. Körperliche Arbeit fällt schwer, der Bedarf an Trinkwasser steigt deutlich. Es kann zu Kreislaufproblemen oder Sonnenstich kommen.

Sehr heiß: Eine solche Hitze belastet den Kreislauf. Jegliche Arbeit ist besonders anstrengend und erschöpfend. Schwarze Gegenstände und Metall heizen sich so sehr auf,

dass die Berührung schmerzhaft ist. Gewässer beginnen auszutrocknen.

Glühend heiß: Zum Glück für die meisten Menschen wird es nur in einigen Gebieten der Khôm und der Gor so heiß. Denn für diese Hitze sind Menschen nicht geschaffen. Pflanzen verdorren, Metall wird in der Sonne so heiß, dass man sich daran verbrennen kann (1W6 SP).

Khômglut: Eine solche Hitze kann in nivesischen Schwitzhütten und zwergischen Schmieden erreicht werden, in Aventurien jedoch nicht unter freiem Himmel – außer in der Nähe von Geysiren und Lavabecken.

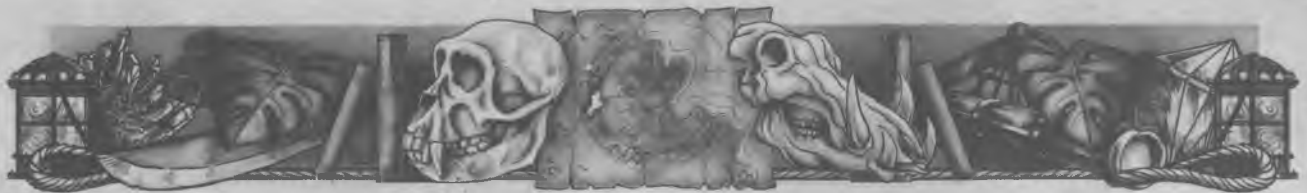
Kochend heiß: Wasser verdunstet in kürzester Zeit, Lebensmittel vertrocknen.

Backofen: Dies entspricht der Hitze im Inneren eines Backofens.

Kohlenglut: Ein normales Lagerfeuer brennt etwa mit dieser Temperatur. Papier entzündet sich von selbst.

Vulkanglut: Feuerschlünde und Lavabecken erreichen diese Temperatur. Auch Schmiedeglut bewegt sich in diesem Bereich.

Eisenschmelze: Öfen für Metallschmelze und Drachenfeuer erreichen diese Hitze.



HITZESCHADEN

In der folgenden Tabelle wird zwischen zwei Formen von Schaden unterschieden: einerseits Erschöpfung und Ausdauerverlust durch Aufenthalt in einer entsprechend heißen Umgebung, andererseits die ungeschützte Berührung eines Gegenstands, der die Temperatur angenommen hat, in der Regel Gestein oder Metall.

Kühler Wind oder Schatten kann die gefühlte Temperatur um eine Stufe senken (und damit auch ihre Auswirkungen, nicht aber die Folgen von entsprechender Sonneneinstrahlung). Ist die Luftfeuchtigkeit besonders hoch, wird die Schwüle als besonders unangenehm empfunden, was die gefühlte Tem-

peratur um eine Stufe erhöht. Luftige Kleidung mit einem Sonnenschutz für den Kopf macht die Hitze erträglicher – ob das im Einzelfall für eine Reduzierung der Hitzestufe reicht, bleibt der Entscheidung des Spielleiters überlassen. Warme Kleidung hat jedoch den gegenteiligen Effekt – jede Stufe Wärmeschutz durch Kleidung steigert auch die Hitzeklasse um eine Stufe. Man sollte einfach nicht im Pelzmantel durch die Khôm spazieren.

Wer *hitzeresistent* oder entsprechend *akklimatisiert* ist, erträgt Hitze besser – die gefühlte Temperatur sinkt jeweils um eine Stufe. Bei Hitzeempfindlichkeit ist es entsprechend umgekehrt.

Hitzeklasse	Temperatur	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) durch Aufenthalt	Berührung
1: Mäßig warm	10 bis 20 °C	—	—
2: Sehr warm	20 bis 30 °C	—	—
3: Heiß	30 bis 40 °C	pro 3 Stunden (nur Erschöpfung)	—
4: Sehr Heiß	40 bis 55 °C	pro Stunde (nur Erschöpfung)	—
5: Glühend heiß	55 bis 70 °C	pro halber Stunde (nur Erschöpfung)	1W6 SP
6: Khômglut	70 bis 100 °C	pro Viertelstunde	1W6 SP pro KR
7: Kochend heiß	100 bis 150 °C	pro Spielrunde	1W6+2 SP pro KR
8: Backofen	150 bis 250 °C	pro Minute	2W6 SP pro KR
9: Kohlenglut	250 bis 500 °C	pro 15 Sekunden	3W6 SP pro KR
10: Vulkanglut	500 bis 1.500 °C	pro Kampfrunde	4W6 SP pro KR
11: Eisenschmelze	über 1.500 °C	pro Aktion	5W6 SP pro KR
Kühler Wind	Hitzeklasse –1		
Schatten	Hitzeklasse –1		
Schwüle	Hitzeklasse +1		
Hitzeresistenz	Hitzeklasse –1		
Akklimatisierung (Hitze)	Hitzeklasse –1		
Hitzeempfindlich	Hitzeklasse +1		
Warme Kleidung	Hitzeklasse + Kälteschutz		

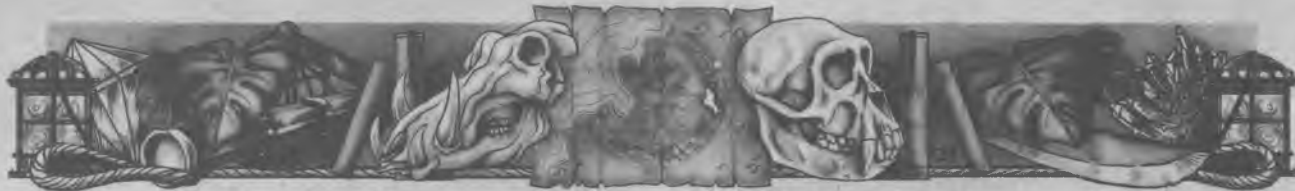
BRENNENDER DURST

Ein normaler Mensch braucht bei normalen Temperaturen etwa drei Maß Flüssigkeit pro Tag (2,4 Liter). Ist es heiß, sind es vier Maß, und für jede weitere Hitzeklasse kommt ein weiteres Maß hinzu. Bei schweißtreibenden Anstrengungen können weitere zwei bis sechs Maß hinzukommen. Bei einem Eilmarsch unter sengender Sonne (heißes Wetter) sollten Sie also von fünf bis sechs Maß ausgehen. Dies sind aber nur Richtwerte, denn zusätzliche Umstände wie zum Beispiel richtige oder ungünstige Kleidung können den Wasserbedarf in beide Richtungen verändern. *Wüstenkundige* Helden kennen Techniken, wie sie mit geringeren Wassermengen auskommen – und können ihren Gefährten dabei auch gute Tipps geben.

DRÜCKENDE SCHWÜLE

Vereint sich große Hitze mit hoher Luftfeuchtigkeit, dann legt sich drückende Schwüle auf die Landschaft. Im Dschungel, im Regengebirge und in den Echsensümpfen ist diese Schwüle der Normalfall, was das Reisen durch diese Gebiete noch anstrengender macht. Die Kleidung klebt am Körper, Schweiß fließt in Strömen, und jede Anstrengung wird zur Qual.

Oft bringt noch nicht einmal die Nacht Erholung, da es selbst nachts nicht merklich abkühlt. Dafür werden die Insekten, angezogen vom leckeren Schweißgeruch, umso aufdringlicher. Manchmal bringt heftiger Regen eine kurzfristige Abkühlung, doch im Anschluss ist die Luft noch feuchter und unerträglicher.



WASSERMANGEL

Reicht das Wasser nicht aus, kommt es nach und nach zu unterschiedlichen Problemen, die Sie entweder nach Meisterentscheid regeln können, oder mit dem Wert ‚Durst‘, der nur dann relevant ist, wenn die Helden wirklich Gefahr laufen zu verdursten. Nehmen Sie die folgenden Werte als Faustregel. Der Durst-Wert eines ausreichend versorgten Helden beträgt immer 0, unabhängig von seinen sonstigen körperlichen Werten.

- Pro Maß, die ein Held an einem Tag zu wenig trinkt, steigt der Wert um 1. (Müsste er also eigentlich sechs Maß zu sich nehmen, bekommt aber nur zwei, dann steigt der Wert um 4 Punkte.)
- Ab dem Wert 4 beginnen seine Lippen aufzuspringen, das Sprechen fällt schwer. Eventuell leidet er unter leichten Halluzinationen. Seine KO sinkt um 1. Die nächtliche Regeneration sinkt um 2 Punkte.
- Steigt der Wert auf 8, dann werden die Halluzinationen stärker. Er ist allgemein geschwächt, alle körperlichen Eigenschaften sinken um 2. Es gibt keine nächtliche Regeneration mehr, auch Erschöpfung wird nicht abgebaut.
- Bei einem Wert von 12 stellen sich ernsthafte Sinnestäuschungen ein. Alle körperlichen Eigenschaften sinken um 4. Pro Tag in diesem Zustand verliert der Held 1W6–1 LeP.
- Ab 16 sinken die körperlichen Eigenschaften um je 7 Punkte. Der tägliche Schaden steigt auf 1W6+2 LeP.
- Erreicht der Wert schließlich die 20, ist der Held kaum noch in der Lage, sich ohne Hilfe fortzubewegen. Er deliriert und verliert täglich für jeden Punkt, um den der Durst-Wert über 20 liegt, 1 LeP.

Doch auch wenn der Held auf einmal wieder Trinkwasser bekommt, muss er vorsichtig sein. Trinkt er gierig zu viel, kann das zu Kreislaufversagen führen. Kann er sich also nicht *selbst beherrschen* oder wird entsprechend zurückgehalten, erleidet er noch einmal 2W6 SP, wenn ihm keine KO-Probe gelingt. Durch ausreichende Flüssigkeitszufuhr sinkt der Durst-Wert pro Tag um 4 Punkte.

PRAIOSBRAND

Ungeschützte Haut, die starke Sonneneinstrahlung nicht gewöhnt ist, kann verbrennen. Dies gilt natürlich vor allem für blasse Nordländer und Stubenhocker, die sich ohne Übergangszeit längere Zeit Praios' Strahlen aussetzen.

Schon nach einer Stunde kann es zu schmerzhaften Hautrötungen kommen, die die GE um 1 Punkt senken (1W3 SP). Nach mehreren Stunden beginnt sich die oberste Hautschicht abzulösen, was bis zu 2W6 SP mit sich bringen kann und die GE um bis zu 4 Punkte senkt. Besonders unangenehm ist es, derart wund Stellen nicht schonen zu können, etwa weil man einen Rucksack auf verbrannten Schultern tragen muss. Ist die Haut erst einmal verbrannt, entsteht kein wei-

terer Schaden mehr (niemand stirbt allein an Sonnenbrand), allerdings sinken die Abwehrmechanismen des Körpers: KO-Proben zur Abwehr von Krankheiten sind um den gleichen Wert erschwert, wie die GE gesenkt ist. Außerdem bleiben die Schmerzen – vor allem, wenn die Stellen weiterhin nicht ausreichend vor Sonne geschützt werden. Frischer Quark lindert die Schmerzen und fördert die Heilung, besser noch die Praiosmilch aus Chonchinis (*Zoo-Botanica* 233).

HITZSCHLAG

Wer sich ohne Kopfbedeckung der brennenden Sonne aussetzt, riskiert einen Hitzschlag. Nach mindestens sechs Stunden muss der Held eine KO-Probe ablegen, die nach jeder weiteren Stunde wiederholt und um je 1 erschwert wird. Eine misslungene Probe kostet 1W6+2 SP(A), zudem erleidet der Held einen Punkt Erschöpfung, die Eigenschaften KL, GE, KO und KK sinken um je 2. Übelkeit, Fieber und unscharfe Sinneswahrnehmungen (*Sinnenschärfe* –3) kommen oft hinzu. Diese Auswirkungen vergehen nach zwei Tagen, wenn der betroffene Held von nun an auf mehr Schatten oder einen guten Hut achtet.

SCHWÜLE

Selbst ohne direkten Sonnenschein kann sich der Körper überhitzen, wenn es sehr schwül ist. Wer sich in einem solchen Klima großen Anstrengungen aussetzt, muss alle 6 Stunden eine KO-Probe ablegen – die unter besonders ungünstigen Bedingungen auch erschwert sein kann. Bei Misslingen leidet er unter Schwindelanfällen (1W3 SP(A), KL, IN und GE sinken um je 2), was nur durch eine mindestens einstündige Rast behoben werden kann. Misslingt die Probe um mindestens 5 Punkte, wird daraus ein Hitzschlag (siehe oben).

Achaz lassen sich von Schwüle nicht beeindrucken, sie scheinen sie sogar zu mögen.

HITZERESISTENZ

Helden mit dem Vorteil *Hitzeresistenz* sind in der Lage, wesentlich mehr Sonne zu ertragen. Die KO-Proben zur Ermittlung, ob sie einen Schwindelanfall oder Hitzschlag erleiden, sind für sie um jeweils 7 Punkte erleichtert. Gegen Praiosbrand und Durst hilft dieser Vorteil jedoch nicht.

SCHNEEBLINDHEIT

Wer sich mindestens einen halben Tag lang ohne Schutz (also ohne Schneibrille) in einer sonnenbeschienenen gleißenden Schneelandschaft aufhält, dessen Augen beginnen zu tränen und sich zu entzünden. Nach weiteren sechs Stunden treten Lidkrämpfe auf, und schließlich kann man die Augen nicht mehr öffnen. Heilung tritt nur durch Erholung ein (einen Tag lang mit verbundenen Augen) oder durch Magie: Schneeblindheit gilt hier als Wunde, muss also mit einem Heilzauber für 7 LeP behandelt werden.



EFFERDS UNGELIEBTER SEGEN

»Aves und Efferd haben unsere Gebete schließlich doch erhört. Nachdem wir schon dachten, an Durst und Auszehrung sterben zu müssen, sind heute überraschend dunkle Wolken aufgezogen und haben uns erfrischenden Regen gebracht. Efferd hat alle Schleusen geöffnet, und wo vorher nur Felsenschluchten waren, rauschen nun wilde Bäche.

Ich habe gemeinsam mit Margalinn einen wilden Freudentanz mitten im strömenden Regen aufgeführt. Kaum kann ich mir einen schöneren Moment in meinem Leben vorstellen. Ich fürchte, in diesem Moment hat Rahja mein Herz entflammt.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Gerade im Herbst kommt es in vielen Regionen zu ergiebigen Regenfällen, aber von Zeit zu Zeit schüttet Efferd seinen Regen auch zu anderen Jahreszeiten allzu üppig über manche Landstriche. Für den Reisenden ist das schon deswegen lästig, weil dauerhafter Regen selbst die dichteste Kleidung aufweicht und in Rucksäcke und Taschen eindringt. Schlafdecken werden ebenso durchnässt wie Ersatzkleidung, und selbst das, was durch Öltücher geschützt wird, saugt sich nach und nach voll oder ist wenigstens unangenehm klamm.

Auf Dauer bringt diese unangenehme Feuchtigkeit Kälte mit sich, die bis auf die Knochen zu gehen scheint. Erkältungskrankheiten sind häufig die Folge, und die Abwehrkräfte des Körpers schwinden.

Noch präsenter sind aber die indirekten Folgen des Wetters: Wege sind schlammig, die Pfützen können schnell knietief werden, Flüsse und Bäche treten übers Ufer und werden zu reißenden Strömen, die auch noch gefährliches Treibgut mit sich führen wie losgerissene Baumstämme, vor denen man sich in Acht nehmen muss. Manch eine Furt ist unbegehrbar, der Fährbetrieb wird eingestellt, und selbst Brücken können überspült oder weggerissen werden. In solchen Zeiten suchen sich viele Wasserläufe einen neuen Weg, und Flussauen können sich in riesige Seen oder doch wenigstens Sumpflandschaften verwandeln. Demzufolge kann man sich seine Wege nur noch über die Höhenzüge suchen, da die Niederungen viel zu morastig sind. Der Wind, der dort oben häufig weht, verstärkt wiederum den kühlenden Effekt der nassen Kleidung.

WETTERVORHERSAGE

Gerade bei einem Sturm kann das Talent *Wettervorhersage* vor schlimmen Überraschungen bewahren. Ein Hagelsturm, dem man unvorbereitet ausgesetzt ist, durchnässt nicht nur Kleidung und Ausrüstung, sondern kann zu echten Verletzungen führen. Und wer gerade auf einem schmalen Sims an einem Abgrund entlangbalanciert, möchte sicherlich nicht in heftigen Wind geraten. Vor Beginn eines Unwetters kann jeder Held eine *Wettervorhersage*-Probe ablegen. Die TaP* bestimmen, wie früh der betreffende Held die herannahende Gefahr bemerkt oder vorausahnt. Die richtige *Geländekunde* erleichtert die Probe um 3 Punkte.

STURM UND GEWITTER

Niemand weiß, warum Rondra von Zeit zu Zeit in Zorn gerät und mit ihrem heiligen Donnersturm über den Himmel zieht, auf dass die Wolken gegeneinanderbranden und unter lautem Getöse fürchterliche Blitze auf die Erde niederfahren. Aber auch ohne den Grund zu kennen, ist jeder gut beraten, sich ihrem Zorn nicht in den Weg zu stellen, sondern einen sicheren Unterstand zu suchen und abzuwarten, bis die Wut abgeflaut ist, der Regen versiegt, die Wolken aufreißen und sich Praios' Angesicht wieder zeigt.

Wer das Pech hat, an einem Ort von einem Gewitter überrascht zu werden, an dem er keinen Rückzugspunkt hat, sieht sich den göttlichen Gewalten schutzlos gegenüber. Die Wassermengen, die auf ihn einstürzen, können ihn in kürzester Zeit durchnässen, und der Sturmwind zerrt an allem, was nicht niet- und nagelfest ist. Zeltplanen können zerrissen werden, einfache Unterstände und Schuppen brechen möglicherweise zusammen, und selbst Dächer können abgedeckt werden und das Hausinnere schutzlos dem Wüten des Sturms überlassen.

Wer bei solchem Wetter im Wald ist, muss damit rechnen, dass Äste brechen und auf ihn herabstürzen oder sogar ganze Bäume vom Wind umgerissen werden – schlimmstenfalls auch der, unter dem die Helden Schutz gesucht haben. Auf offener Fläche zerrt der Wind an allem, wo er hineinfahren kann. Regenumhänge werden auf einmal zu Segeln, Hüte müssen gut festgebunden werden, um nicht auf Nimmerwiedersehen davonzufliegen. Eine Fortbewegung gegen den Wind ist äußerst mühsam, und ständig läuft man Gefahr, irgendwas ins Gesicht geweht zu bekommen – zusätzlich zu dem Regen, der einem entgegenpeitscht. Die Sichtweite kann dabei auf wenige Dutzend Schritt sinken.

Wer den Fehler macht, in gebirgigem Umfeld ein trockenes Bachbett als Lagerplatz zu wählen, kann eine üble Überraschung erleben: Innerhalb von Minuten kann der Bach nicht nur zurückkommen, sondern sogar so reißend werden, dass man ihm nur knapp entgeht – und er schlimmstenfalls große Teile der Ausrüstung davonspült.

Ergebnis

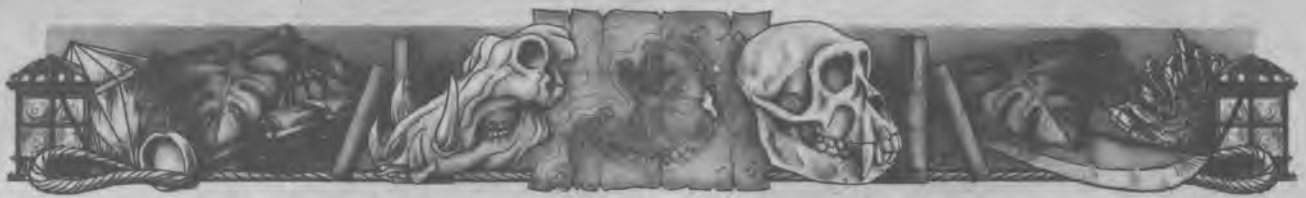
Patzer: Der Held ist der festen Überzeugung, dass das Unwetter vorbeizieht, selbst wenn schon die ersten Tropfen fallen.

Misslungen: Das Unwetter wird erst bemerkt, während schon die ersten Tropfen fallen und Windböen an der Kleidung zerren.

1–6 TaP*: Pro TaP* bleibt dem Helden noch eine Minute, um sich vor dem Unwetter in Sicherheit zu bringen.

7–12 TaP*: Pro TaP* hat der Held drei Minuten bis zum Beginn des Sturms.

Ab 13 TaP*: Der Held ahnt den Wetterumschwung um mehr als eine Stunde voraus.



Beispiel: Alrike und Beomir wandern durch die Berge, als plötzlich der Wind auffrischt und finstere Wolken herantreibt. Alrike ist zwar gebirgskundig, hat aber nur einen TaW Wettervorhersage von 3. Beomir ist sehr erfahren in der Einschätzung von Wetterphänomenen (TaW 12), kennt sich aber im Gebirge nicht aus. Beide legen eine Wettervorhersage-Probe ab. Alrike schafft die Probe wegen ihrer Sonderfertigkeit problemlos, aber kann nicht mehr TaP* geltend machen, als sie hat. Mit 3 TaP* wird sie genau 3 Minuten vor Beginn des Gewitters auf die dunklen Wolken aufmerksam und hat kaum noch Zeit, sich eine Deckung zu suchen. Beomir muss 4 TaP aufwenden, um die Probe zu schaffen. Durch die verbleibenden 8 TaP* sieht er die Bedrohung schon 24 Minuten vor Beginn des Sturms (8 TaP* mal 3 Minuten).

SCHUTZ SUCHEN

Je nach Umgebung und Art des Unwetters können die Folgen zwischen ärgerlich und gefährlich schwanken. Hat man viel Zeit, kann man in Ruhe nach einem geschützten Ort suchen oder mit Zeltplanen einen Unterstand errichten. Ist die Zeit jedoch knapp, dann entscheidet eine Wildnisleben-Probe, ob man auf die Schnelle noch einen halbwegs sicheren Ort findet. Jetzt entscheiden die TaP* darüber, wie gut dieser Ort wirklich vor Wind und Niederschlag schützt. Bei Misslingen kann die Probe nach jeweils einer Spielrunde wiederholt werden. Aber selbst, wenn ein passender Ort entdeckt wurde,

EFFERD BLÄST MIT VOLLEN BACKEN

Selbst ohne Niederschlag kann heftiger Wind sehr unangenehm werden. Er macht das Vorankommen schwierig, zerrt an Kleidung und Ausrüstung, und losgerissene Äste können herumfliegen und einen schutzlosen Helden verletzen. Leichte Gegenstände, die nicht gut befestigt sind, oder Planen und Mäntel können vom Wind davongeweht werden.

Befindet sich der Held auf schwierigem Gelände wie einem schmalen Steg oder mitten in einer Felswand, bleibt ihm kaum etwas anderes übrig, als sich verzweifelt festzuhalten und darauf zu hoffen, dass er länger durchhält als der Wind.

Ein Zelt, das nicht ausdrücklich an einem windgeschützten Ort aufgebaut ist, kann nach Maßgabe des Meisters vom Wind zerfetzt und sogar davongetragen werden. (Wenn Sie es dem Zufall überlassen wollen, zerreißt es bei 15–19 auf dem W20, bei einer 20 wird es weggerissen. Je nach Windstärke, Position und Stabilität des Zelts kann der Wurf modifiziert werden.) Das Gleiche gilt für einen provisorischen Unterstand aus Ästen.

RONDRA'S FLAMMENDE SPEERE

Die spektakulärste Gefahr in einem zünftigen Gewitter ist aber immer noch der Blitzschlag, denn wer einsam auf offener Ebene steht, sollte sich dieses Risikos bewusst sein. Da es aber von den meisten Zwölfgöttergläubigen als eine direkte

müssen die Helden noch hinkommen, denn eine schützende Höhle oder ein Wäldchen mag durchaus noch eine Meile entfernt sein, wenn man sie sieht.

Je nach Gelände kann der Meister ein Maximum an TaP* festlegen, denn wenn es in der Umgebung einfach keinen guten Unterschlupf gibt, dann kann auch die beste Probe keinen finden.

Ergebnis

Patzer: Der Held sucht sich einen besonders gefährlichen Ort, etwa ein ausgetrocknetes Bachbett, das während des Sturm überraschend zu einem reißenden Fluss wird und ihn und seine Ausrüstung mitzureißen droht.

Misslungen: Weit und breit ist nichts zu sehen. Wenn er nicht doch noch etwas findet, ist er Rondras und Efferds Zorn schutzlos ausgeliefert. Ihm bleibt nur noch, sich auf den Boden zu hocken, um dem Wind wenig Angriffsfläche zu bieten, und zu hoffen, dass das Unwetter bald vorbei ist.

1–3 TaP*: Der Unterschlupf ist mangelhaft und schützt nur vor dem Größten – zum Beispiel ein Felsen, an den man sich drücken kann. Der durch das Unwetter erzeugte Schaden wird um ein Drittel reduziert.

4–7 TaP*: Die Deckung ist nicht ideal, aber annehmbar. Der Schaden sinkt auf ein Drittel.

Ab 8 TaP*: Der Unterschlupf ist gut, es entsteht kein Schaden.

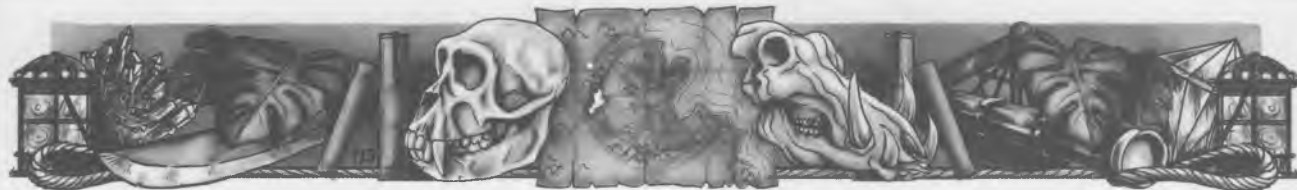
HEFTIGER WIND

Ein ungeschützter Held erleidet durch herumwirbelnde Gegenstände oder herabfallende Äste 1W6 bis 3W6 TP(A) pro Minute. Ein Vorankommen gegen den Wind senkt die GS auf 1, ein Balancieren oder Klettern ist so gut wie unmöglich (Proben +5 bis +12).

Haben die Helden nur unter einem Baum Zuflucht gesucht (eine *annehmbare* Deckung), stürzt er um, wenn bei einem Wurf mit 3W20 wenigstens zweimal die 20 erscheint. Sollte sich ein *Pechmagnet* unter den Helden befinden, kann der Meister den Wurf nach Belieben bis zu zweimal wiederholen.

Fernkampfattacken sind reine Glückssache (doppelte Entfernungsmodifikatoren, mindestens +5), und selbst ein Schwertkampf ist erschwert, wenn man gleichzeitig noch gegen die Windböen ankämpfen muss (AT und PA –5).

Strafe Rondras angesehen wird, vom Blitz erschlagen zu werden, sollten Sie als Meister darüber nachdenken, ob Sie ein solches Ereignis wirklich eintreten lassen wollen – bei gläubigen Helden kann es zu Selbstzweifeln oder aber zu Zweifeln an Rondras Urteilsvermögen führen.



BLITZSCHLAG

Wenn Sie Rondras Entscheidungen den Würfeln überlassen wollen, wird ein Held auf offenem Gelände mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro Spielrunde (also einer 20 auf dem W20) vom Blitz getroffen – hält er sich sogar an einem erhöhten Punkt wie der Kuppe eines Hügels oder einem Hausdach auf, steigt die Wahrscheinlichkeit auf 20% (17–20 auf dem W20). Helden in Metallrüstung haben eine um 5% höhere Chance auf dieses unvergleichliche Erlebnis (also 19–20 bzw. 16–20). Ein solcher direkter Treffer erzeugt 2W20 SP – er ist also meistens nicht tödlich. Wenn Sie wollen, steht Rondra-Geweihten eine Charisma-Probe –5 zu, um dem Blitzschlag doch noch zu entgehen, und entschiedenen Gläubigen eine normale Charisma-Probe. Bei Rondra-Frevlern hingegen verdoppelt sich die Wahrscheinlichkeit. Ebenfalls 5% pro Spielrunde beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass ein einzeln stehender Baum getroffen wird, unter dem die Helden Zuflucht suchen. In diesem Fall erwischt sie nur noch ein Teil des Blitzes, während er durch den Baum in den Boden fährt (1W20 SP), aber eventuell explodiert der Baum, was für die Umstehenden noch einmal 3W6 TP mit sich bringen kann. Auch hierbei können Sie Charisma-Proben zulassen, um dem Blitzschlag zu entgehen.

EFFERD ÖFFNET ALLE SCHLEUSEN

Wenn der Regen so dicht fällt, dass man kaum die Hand vor Augen sieht, dann bleibt nichts trocken. Die Sichtweite sinkt auf wenige Schritte, der Boden ist nicht in der Lage, das Wasser aufzunehmen, sodass überall tiefe Pfützen und Sturzbäche entstehen. Nur gewachste Kleidung kann solche Wassermenge abhalten, die meisten Wollstoffe und Leder sind nach gewisser Zeit durchnässt.

STARKREGEN

Durch starken Regen erleiden Helden üblicherweise keinen direkten Schaden. Der aufgeweichte Untergrund ist aber rutschig, sodass man leichter ins Straucheln kommt – vor allem bei Kämpfen: AT und PA sinken um je 3 Punkte, Manöver wie der *Sturmangriff* sind nicht mehr möglich oder erfordern *Körperbeherrschungs*-Proben, um nicht auszurutschen. Die maximale Reichweite von Fernkampfangriffen ist auf die Sichtweite beschränkt.

FIRUNS WURFGESCHOSSE

Es kann vorkommen, dass der Regen in Hagel übergeht. Kleine Hagelkörner sind dabei eher unangenehm als gefährlich, aber hin und wieder kommt es auch vor, dass sie eine beachtliche Größe erreichen. Es gibt Berichte über Hagelkörner von der Größe eines Apfels, in seltenen Fällen sogar noch größer. Entgegen anderslautenden Gerüchten kommen Hagelstürme nicht nur im hohen Norden vor – selbst im sommerlichen Lieblichen Feld kann es zu Hagelschlag kommen, auch wenn er dort wesentlich seltener ist als weiter im Norden.

HAGELSCHLAG

Wer ohne Deckung in einen Hagelsturm gerät, muss 1W6 bis 2W6+2 TP pro Minute rechnen, wobei unabhängig vom RS bei jeder gewürfelten 6 immer mindestens ein SP durchkommt. Zeltplanen bieten nur kurzfristig Schutz, außer sie bestehen aus dickem Leder wie die Nivesenjurten. Und selbst Holzschindeln auf Dächern können von Hagel durchschlagen werden.

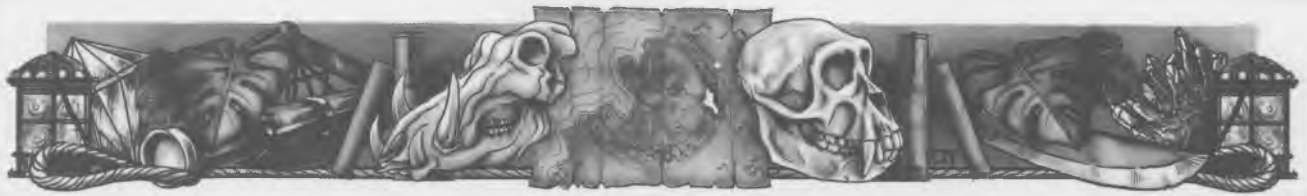
Der Hagel kann auch empfindliche Ausrüstungsgegenstände zerschlagen, etwa kleine Holzkisten oder Bretter. Dies ist ebenso Meisterentscheidung wie die Frage, ob aufgespannte Zeltplanen von den Hagelkörnern zerrissen werden oder die Konstruktion einfach nur zusammenbricht.

WENN FIRUN MIT RONDRA TANZT

Wenn es so kalt ist, dass statt Regen Schnee fällt, wird aus einem Sturm ein Schneesturm. Im Großen und Ganzen sind die Auswirkungen ähnlich wie bei anderen Stürmen, nur dass der Wind bitterkalt ist. Statt einer Wasserflut kann es zu Schneeverwehungen kommen, die in seltenen Fällen mehrere Schritte Höhe erreichen – und möglicherweise zu Lawinen. Die Sichtweite ist genauso niedrig, das Vorankommen gegen den Wind ebenso schwierig.

SCHNEESTURM

Die Sichtweite in einem solchen Sturm sinkt praktisch auf null, was *Orientierungs*-Proben extrem schwierig macht (bis zu +15). Die gefühlte Temperatur für einen Helden, der dem Sturm ungeschützt ausgesetzt ist, sinkt um eine, eventuell sogar um zwei Stufen, was die Gefahr von Erfrierungen entsprechend erhöht. Der Wind macht ein Vorankommen so gut wie unmöglich, und jeder, der sich nicht in einem Unterschlupf aufhält, wird eingeschnitten. Übliche Schneestürme ziehen innerhalb von 2W6 Spielrunden auf und dauern 1W6 Stunden.



RASVULLAHS ZORN

Jeder Wüstenkenner fürchtet den Sandsturm, denn er treibt dichte Sandwolken so schnell vor sich her, dass man ihm auch mit einem galoppierenden Pferd nicht entgehen kann. Das Atmen wird schwer, und wenn man kein Tuch vor dem Mund hat, lässt es sich nicht vermeiden, dass der Sand in Mund und Nase eindringt. Der mit großer Kraft vorangewirbelte Sand wirkt wie ein Sandstrahlgebläse, das die feinen Körner in jede Ritze eindringen lässt und weiches Material

SANDSTURM

Wer Mund und Nase nicht schützt, erleidet in einem Sandsturm 1W6 SP pro Spielrunde. Ist der Sturm besonders heftig, kann er einem Menschen förmlich die Haut von den Knochen schmirgeln, vor allem natürlich an ungeschützten Stellen wie Gesicht und Händen. Dadurch entstehen noch einmal 1W6 SP pro Spielrunde.

aufscheuern kann. Die einzige Möglichkeit, sich vor einem solchen Sturm zu retten, ist ein Windschutz – Novadis zwingen notfalls ihre Reittiere, sich auf den Boden zu legen, damit man ihren Leib als Deckung nutzen kann.

NACH DEM STURM

Auch wenn Ronda längst wieder besänftigt ist, heißt das noch lange nicht, dass die Helden keine Folgen mehr zu spüren bekommen. Je nach Dauer des Sturms kann der Untergrund aufgeweicht sein wie nach einem Dauerregen, und vor allem sind viele Wasserläufe stark angestiegen, was ihre Überquerung zum Problem macht. Umgefallene Bäume blockieren Wege, und möglicherweise haben die Fluten auch Hänge abrutschen lassen, sodass kaum noch ein Durchkommen möglich ist und die Helden zu umständlichen Umwegen gezwungen sind.

Nach einem Schneesturm treten natürlich keine Gewässer über die Ufer, dafür liegt an vielen Stellen Tiefschnee, der auch Hohlräume und Spalten tückisch verdeckt, und im Gebirge steigt die Gefahr von Lawinen.

FIRUNS UNBARMHERZIGER GRIFF

»War alles nur Trug? War es doch nur Xeledon, der göttliche Spötter, der uns mit diesem Regenschauer genarrt hat?

Heute Morgen ist Meister Xenophil verstorben, Boron sei seiner Seele gnädig. Der Durst hatte ihm schwer zugesetzt, aber die Nässe und Kälte, die auf den Wetterumschwung folgte, war wohl zu viel für ihn. Was wir zunächst als Segen Efferds verstanden, hat sich bald als Fluch herausgestellt, denn die Wolken verzogen sich nicht, und von den Bergen weht seitdem kalter Wind herab. Unsere wärmende Kleidung haben wir vor längerer Zeit zu großen Teilen zurückgelassen, weil wir sie für überflüssige Last hielten. Welch ein Fehler! Und Firun ist nicht dafür bekannt, Fehler zu verzeihen.

So bleibt uns nur die Hoffnung, dass wir menschliche Behausungen finden, bevor auch wir Golaris Schwingen vernehmen.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Wer sich ohne angemessene Kleidung kaltem Wetter aussetzt, muss mit üblen Folgen rechnen. Eine Erkältung ist noch das geringste Problem, obwohl es sich leicht zu einer Lungenentzündung auswachsen kann. Ist die Temperatur niedrig genug, kommt es zu Erfrierungen, bei denen man Extremitäten wie Finger, Zehen, Ohren oder noch mehr verlieren kann.

Hinzu kommt, dass auch andere Materialien unter niedriger Temperatur leiden: Holz und Leder werden mürbe, Lebensmittel frieren ein und sind nicht mehr genießbar, wenn sie wieder aufgetaut werden, durchgefrorenes Holz ist kaum zum Brennen zu bekommen, feuchter Stoff friert ein und wird steif und so weiter. Auch wenn man von Schnee und Eis umgeben ist, kann es schwierig werden, Trinkwasser zu bekommen, da es sich nicht so leicht auftauen lässt. Wer Schnee isst, droht von innen auszukühlen.

Der Einfachheit halber werden tiefe Temperaturen in Klassen eingeteilt*:

- **Mäßig warm (20 bis 10 °C):** Dies ist für die meisten Menschen die angenehmste Temperatur.

- **Kühl (10 bis 0 °C):** Es ist unangenehm kühl, aber selbst ohne Kleidung kommt es nicht zu Erfrierungen, sondern höchstens zu einer Erkältung. Niederschlag fällt als Regen, nur in seltenen Fällen kann es zu Hagelschlag oder Schnee kommen. Eis und Schnee tauen ab.

- **Kalt (0 bis -10 °C):** Pflützen frieren langsam zu, am Rand von stehenden und langsam fließenden Gewässern bildet sich Eis. Allerdings sind die entstehenden Eisflächen nicht unbedingt trittsicher. Niederschlag besteht meistens aus Schnee oder Hagel. Wenn es regnet und schon länger kalt ist, gefriert er am Boden zu Eis und überzieht alles mit einem dicken Eispanzer. Feuchtigkeitshaltiges Obst, Gemüse und Fleisch frieren ein. Nach dem Auftauen schmecken sie fade.

- **Frostig (-10 bis -20 °C):** Wasserflächen frieren nach und nach zu, auch schneller fließende Gewässer und schließlich das Meer. Der Erdboden ist so hart, dass man ihn nur mit Spitzhacken bearbeiten kann. Trinkwasser friert selbst im Schutz eines Rucksacks ein und zersprengt eventuell seinen Behälter, auch viele andere Flüssigkeiten gefrieren, zum Beispiel Zauber- und Heiltränke. Wenn diese Temperatur längere Zeit anhält, friert Feuerholz durch, sodass jede Probe, es anzuzünden, um bis zu 7 Punkte erschwert ist.

- **Eisig (-20 bis -35 °C):** Sogar Wasserfälle verwandeln sich in bizarre Eisskulpturen. Das Feuerholz ist schon nach wenigen Tagen völlig durchgefroren. Selbst Leder wird steif und lässt sich nur noch mühsam bewegen.



● **Firunsfrostig** (–35 bis –50 °C): Trinkwasser und alle Lebensmittel frieren nach wenigen Stunden ein. Feuchtigkeit aus der Atemluft setzt sich sehr schnell irgendwo ab und gefriert. Bloße Haut klebt bei Berührung sofort an Metall fest, was das Tragen von Metallrüstung gefährlich machen kann.

● **Grimmfrostig** (–50 bis –100 °C): Sogar Brantwein friert nach kurzer Zeit ein. Metall und Holz werden brüchig (der BF von Metallwaffen steigt um 1, von Waffen mit Holzstiel um 2). Bloße Haut klebt an jeglichem Gegenstand fest, und die Berührung alleine erzeugt schon 1W3 SP(A) pro Kampfrunde.

● **Namenlos kalt** (–100 bis –150 °C): Die Luft ist so kalt, dass das Atmen schmerzt, die Tränenflüssigkeit auf den Augen friert ein. Der BF von Metallwaffen steigt um 2, von hölzernen Teilen um 5. Die Berührung eines namenlos kalten Gegenstands mit bloßer Haut erzeugt 1W3 SP pro KR.

● **Niederhöllisch kalt** (–unter 150 °C): Angeblich gefriert bei dieser Temperatur sogar die Luft. Ohne magische Hilfe kann man nur wenige Augenblicke überleben. Der BF von Metallwaffen steigt um 3, von hölzernen Teilen um 7. Die Berührung eines niederhöllisch kalten Gegenstands erzeugt 1W6 SP pro KR.

* An dieser Stelle sei angemerkt, dass sich die bisherigen Regeln zu Kälteschaden, wie sie in **Wege des Schwerts** und **Im Bann des Nordlichts** beschrieben werden, als nur begrenzt praxistauglich herausgestellt haben. Daher bieten wir an dieser Stelle neue Regeln an. Um die Unterscheidung zu erleichtern, sind auch die Kältestufen neu eingeteilt. Wenn Sie die bisherigen Regeln beibehalten wollen, müssen Sie die Regeln zu Regeneration und Erschöpfung entsprechend anpassen.

KÄLTESCHADEN

Kälte entzieht Lebensenergie. Zur Berechnung des entstehenden Schadens nutzen wir den Begriff der Kälteeffektpunkte (kTP), denen man durch passenden Kälteschutz vorbeugen kann. Kälteschaden entsteht, wenn man über gewisse Zeit einer niedrigen Temperatur ausgesetzt ist – je kälter die Umgebung, desto schneller tritt der Schaden ein. Dabei entsteht er natürlich nicht plötzlich, sondern nach und nach. Wenn ein Held eine Zeitspanne in einer kalten Umgebung verbringt, die unter den angegebenen Phasen liegt,

dann können Sie als Meister entscheiden, dass in dieser Zeit Teilschaden entsteht.

Außerordentlich kalter Wind kann die gefühlte Temperatur um eine Stufe senken (wodurch auch der Kälteschaden dieser niedrigeren Temperatur entsteht), ein Orkan sogar um zwei Stufen. Bei kühlen und kalten Temperaturen in Kombination mit hoher Feuchtigkeit sinkt die gefühlte Temperatur ebenfalls um eine Stufe (bei kälteren Temperaturen gibt es keine feuchte Luft mehr). Ein Feuer, an dem man sich wärmen kann, lässt die Stufe um 1 steigen.

Kälteklasse	Temperatur	Kälteschaden
1: Mäßig warm	20 bis 10 °C	keiner
2: Kühl	10 bis 0 °C	1W6 kTP pro 6 Stunden
3: Kalt	0 bis –10 °C	1W6 kTP pro Stunde
4: Frostig	–10 bis –20 °C	1W6 kTP pro Viertelstunde
5: Eisig	–20 bis –35 °C	1W6 kTP pro Spielrunde
6: Firunsfrostig	–35 bis –50 °C	1W6 kTP pro Minute
7: Grimmfrostig	–50 bis –100 °C	1W6 kTP pro halber Minute
8: Namenlos kalt	–100 bis –150 °C	1W6 kTP pro 2 Kampfrunden
9: Niederhöllisch kalt	unter –150 °C	1W6 kTP pro Kampfrunde
Kalter Wind	Kälteklasse +1	
Orkan	Kälteklasse +2	
Feuchte Kühle oder Kälte	Kälteklasse +1	
Wärmendes Feuer	Kälteklasse –1	

SCHUTZ VOR KÄLTE

Kälteschutz muss vollständig sein – wer im dicken Pelzmantel, aber barfuß durch Schnee und Eis wandert, wird schwere Erfrierungen an den Füßen davontragen. Die Höhe des Kälteschutzes richtet sich nach dem Material, in das man sich hüllt. Jeder Punkt Kälteschutz senkt die Kältestufe um 1. Wer also bei *kalter* Temperatur (z. B. –5 °C) normale Kleidung trägt, für den ist es *ist kühl* – er erleidet 1W6 kTP pro 6 Stunden. Ausschlaggebend ist dabei ist der Körperteil, der am schlechtesten

geschützt ist. Hände und Kopf müssen grundsätzlich um einen Punkt weniger geschützt sein als der Rest des Körpers. Wenn oben genannter Held keine Handschuhe und Mütze trägt (also nackt an Händen und Kopf ist), dann gilt das immer noch als *kühl*. Hat er allerdings keine Schuhe, dann ist es *kalt* und er holt sich an den Füßen 1W6 kTP pro Stunde.

Die Werte in der Tabelle gehen von geschlossener Kleidung aus. Wirft man sich nur einfach ein Fell über die Schultern, dann zieht die Kälte an jeder Ecke hinein – der Kälteschutz



liegt also um einen Punkt niedriger als bei sachgerecht angefertigter Fellkleidung. Wenn die Fellkleidung zerrissen ist (zum Beispiel nach einem Kampf gegen einen Eisbären), dann zieht die Kälte durch die Risse und Löcher hindurch. Bis sie ausgebessert ist, schützt sie ebenfalls um einen Punkt weniger.

Natürlich entsteht nicht nur dann Kälteschaden, wenn man unterwegs ist, sondern auch (und gerade) nachts beim Schlafen. Die Helden sollten also darauf achten, dass sie sich trocken betten und warm einwickeln, sonst sinkt nicht nur die Regeneration, sondern es entsteht Kälteschaden (siehe Seite 154).

Besonders glücklich kann sich allerdings derjenige schätzen, der unter dem Schutz der Liturgie GETEILTES LEID steht, denn er genießt nicht nur absoluten Kälteschutz, sondern ist auch vor den Auswirkungen von Schnee, Hagel, Regen und schneidendem Wind gefeit. Allerdings endet diese Wirkung, sobald er eine Möglichkeit hat, an wärmende Kleidung zu kommen.

Material	Kälteschutz	Behinderung
Dünner Schleierstoff	0	0
Wollstoff, Leinen, Leder	1	1
Dünner Pelz, sehr dicke Wolle, Bausch	2	2
Dicker Pelz (z.B. Bärenfell)	3	3
Weitere Bedingungen	Kälteschutz	
Stoff (außer Wolle) ist feucht	-1	
Stoff (außer Wolle) ist nass	kein Kälteschutz	
Feuchte Wolle	+0	
Nasse Wolle	-1	
Kälteresistenz	+1	
Akklimatisierung Kälte	+1	
Kälteempfindlichkeit	-1	

Die Behinderung gilt jeweils bei vollständiger Kleidung in diesem Material. Mehrere Schichten übereinander addieren den Kälteschutz, aber auch die BE. Die Summe wird jeweils abgerundet. Wolle wärmt auch in feuchtem Zustand, und selbst in nassem Zustand bietet sie einen reduzierten Kälteschutz. Gleiches gilt für manche Pelzsorten, zum Beispiel Firunsbärenfell. Je nach Verarbeitung kann der Meister den Kälteschutz senken oder erhöhen: Wer sich einfach nur einen Pelz über die Schultern wirft, ist nicht so gut geschützt wie in einem gut verarbeiteten Anaurak. Hier sind gesunder Menschenverstand und ein wenig Fingerspitzengefühl gefragt. *Kälteresistenz* und *Kälte-Akklimatisierung* senken die Auswirkungen von Kälte ebenfalls um je eine Stufe.

Beispiel: Der nivesische Anaurak ist eine bewährte Schutzkleidung gegen Kälte. Er besteht aus einer Jacke mit Kapuze und einer Hose, die allesamt aus pelzgefüttertem Leder bestehen und durch entsprechende Stiefel und Handschuhe ergänzt werden. Pelz und Leder ergeben Kälteschutz 3, durch die gute Verarbeitung steigt dieser Wert auf 4. Dadurch kann man sich selbst bei eisigen Temperaturen im Freien aufhalten, ohne zu frieren. Bei firunsfrostem Wetter oder starkem Wind sollte man allerdings auch mit einem Anaurak nicht allzu lange draußen unterwegs sein – oder sich zusätzlich noch eine Pelzdecke überwerfen.

KÄLTEWUNDEN

Sobald ein Held durch Kälte insgesamt so viele LeP verliert, dass er seine Wundschwelle überschreitet, entsteht eine Wunde – also eine Erfrierung. In diesem Fall gilt das auch, wenn der Schaden nach und nach eintritt. Üblicherweise entstehen Erfrierungen an ungeschützte Extremitäten, also Zehen, Fingern, eventuell der Nase.

Eine solche Wunde hat die üblichen Auswirkungen, also AT, PA, FK und GE je -2, GS -1. Wenn Sie möchten, können Sie die Auswirkungen aber auch variieren, indem Sie auf den betroffenen Körperteil eingehen: Sind die Zehen betroffen, sinkt der FK-Wert nicht, die GS aber um 2. Bei Erfrierungen an den Händen sinken weder GE noch GS, aber die FF um 2 – und bestimmte Handlungen sind eventuell gar nicht mehr möglich, zum Beispiel Bogenschießen oder feinmechanische Proben.

Sobald ein Held jedoch zwei Kältewunden erhalten hat, beginnt der betroffene Körperteil abzusterben. Wenn diese Wunde nicht innerhalb von einer Stunde auf magische Weise geheilt wird, ist er verloren. Wird der Körperteil dann nicht amputiert, infiziert er den Helden zusätzlich noch mit Wundfieber (siehe WdS 157).

ABBÄU VON KÄLTESCHADEN

Kälteschaden kann wie jeder andere regeneriert oder geheilt werden – beachten Sie dabei aber die möglicherweise reduzierte Regeneration bei Kälte. Das passende Talent für die Behandlung von Kälteschaden ist *Heilkunde Krankheiten*, Chonchinissalbe hilft gegen Erfrierungen genauso wie gegen Brandwunden (siehe Zoo-Botanica 233).

Kältewunden werden ebenso behandelt wie normale Wunden. Ist es jedoch zu einer Erfrierung gekommen, kann der Schaden zwar wieder regeneriert werden, die Behinderung bleibt aber: Verlorene Finger reduzieren die FF, verlorene Zehen die GS und verlorene Ohren oder die Nase das Charisma (was über den Nachteil *Unansehnlich* abgehandelt werden kann). Hier können nur noch ein Wunder oder überaus mächtige Heilmagie helfen.



MAGISCHE HILFE GEGEN SCHLECHTES WETTER

Aventurische Zauberer kennen vielerlei Methoden, das Wetter zu beeinflussen. Die möglicherweise bekannteste ist der Zauber WETTERMEISTERSCHAFT, mit dem direkt ins Wetter eingegriffen werden kann. Der Volksmund kennt solche Zauberei vor allem als Schadenszauberei, aber natürlich kann sie auch dem Schutz vor Sturm und Unwetter dienen. Die geodische *Macht über den Regen* führt dazu, dass Wolken sich sofort leer regnen – der Geode kann also den Zeitpunkt des Regens bestimmen, was nützlich sein kann, wenn man gerade einen geschützten Ort gefunden hat, dort aber nicht allzu lange verweilen möchte, um den Regenbeginn abzuwarten. Geht es in erster Linie um Sturmwind, nutzen Elfen

häufig die WINDSTILLE, im Kampf gegen eine Windhose kommt mitunter der REVERSALIS WINDHOSE zum Einsatz. Die Temperatur hingegen kann mit CALDOFRIGO wenigstens für kurze Zeit verändert werden. Alternativ kann auch ein Elementarwesen des Feuers oder des Eises gebeten werden, die Temperatur an sein Element anzupassen. Gegen Kälte und Hagel hilft der LEIB DES EISES, gegen Hitze entsprechend der LEIB DES FEUERS und gegen Wind der LEIB DES WINDES. Dichter Nebel kann mit dem REVERSALIS NEBELWAND aufgelöst werden, wenn es nötig sein sollte. Bei heftigem Regen verschafft auch der *Geodische Wasserbann* eine Schutzzone, der jedoch nicht gegen Hagel hilft, da es sich dabei um ein anderes Element handelt. Nicht zu diesem Bereich gehört hingegen der hexische Fluch *Hagelschlag*, der nicht schützt, sondern verheert.

ZUFÄLLIGES WETTER

»Spuren! Wir haben menschliche Spuren gefunden. Sie sind zwar schon einige Tage alt, sagt Zoster, aber nichtsdestotrotz scheinen wir in die Nähe von menschlichen Ansiedlungen gekommen zu sein. Auch Praios scheint uns endlich wieder gewogen, denn kurz nach der freudigen Entdeckung brach die Wolkendecke auf, und der Herr der Götter wärmte uns mit seinen barmherzigen Strahlen. So mag alles nun doch noch zu einem guten Ende kommen, wenn das Wetter uns nicht doch noch einen Strich durch die Rechnung macht.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefalligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Zumeist wird das Wetter in Abenteuern als stilistisches Mittel eingesetzt: trübes Regenwetter, um triste Hoffnungslosigkeit zu verdeutlichen, warmer Sonnenschein in Situationen voller guter Laune und Zuversicht, der Schneesturm, um die Helden in einer Gaststätte oder Burg festsitzen zu lassen, der Gewittersturm, der Rondras Unzufriedenheit verdeutlicht. Meistens ist das auch völlig ausreichend.

Auf Reiseabenteuern ist das Wetter jedoch von größerer Bedeutung, denn es beeinflusst nicht nur die Reisegeschwin-

digkeit, sondern kann auch zahlreiche Probleme erzeugen, wie Sie auf den vorangegangenen Seiten lesen konnten.

Sie können das Wetter einfach festlegen, um die Helden gezielt vor entsprechende Probleme zu stellen. Alternativ können Sie es dem Zufall überlassen. Dazu sei angemerkt, dass es nicht möglich ist, die komplexen klimatischen Verhältnisse eines ganzen Kontinents wie Aventurien auf wenigen Seiten abzubilden. Es handelt sich um Zufallstabellen, deren Ergebnisse Sie jederzeit verändern können, wenn sie Ihnen nicht einleuchten. Außerdem sehen die Regeln nur eine tägliche Wetterermittlung vor, obwohl sich das Wetter natürlich auch im Laufe eines Tages ändern kann. Im Zweifelsfall sollten Sie auch hier die Würfelergebnisse freier auslegen.

ÄUßERE BEDINGUNGEN

Als erster Schritt für die Wetterermittlung müssen Sie feststellen, zu welcher Klimazone der aktuelle Aufenthaltsort der Helden gehört und um welche Jahreszeit es sich handelt. Anschließend ermitteln Sie auf der Zufallstabelle das aktuelle Wetter, die Temperatur und die Windstärke. Für die Folgezeit würfeln Sie nur noch die Veränderungen im Vergleich zum Vortag.

SCHRITT I: BEWÖLKUNG

Legen Sie fest, wie dicht die Wolken am Himmel stehen. Davon hängen die weiteren Bedingungen ab.

1W20 in der Wüste	1W20 anderswo	Bewölkung	Temperaturveränderung tags/nachts
1–16	1–4	völlig wolkenlos	+10 °C / –10 °C
17–18	5–10	einzelne Wolken	+5 °C / –5 °C
19	11–16	bewölkt mit Wolkenlücken	+0 °C / +0 °C
20	17–20	geschlossene Wolkendecke	–5 °C / +5 °C



SCHRITT 2: WINDSTÄRKE

Der zweite wichtige Faktor ist der Wind. Auch er wird mit einem Würfelwurf ermittelt, der aber von der Umgebung und der Jahreszeit abhängt: In Küstennähe, auf dem offenen Meer, im Flachland und auf Höhenzügen ist der Wind eher stärker, daher wird hier jeweils 1 zum Würfelergebnis addiert.

1W20* im Herbst	1W20* in anderen Jahreszeiten	Windstärke	Temperaturveränderung
1–3	1–4	windstill	+4 °C
4–5	5–7	leichter Wind	+2 °C
6–7	8–10	sanfte Brise	+0 °C
8–10	11–13	frische Brise	+0 °C
11–14	14–16	steife Brise	–2 °C
15–18	17–19	starker Wind	–4 °C
Ab 19	20	Sturm	–6 °C

*) 1W20+1 oder sogar 1W20+2 in besonders windreichen Gegenden wie Küsten, Berggipfeln etc.

SCHRITT 3: TEMPERATUR

Die Temperatur geht von einem Durchschnitt aus, der von Region und Jahreszeit abhängt. In der folgenden Tabelle finden Sie die durchschnittliche Mittagstemperatur. Die nächtliche Tiefsttemperatur liegt 1W20+5 °C darunter. Sowohl Tages- als auch Nachttemperatur werden durch die Bewölkung und den Wind modifiziert (siehe dort).

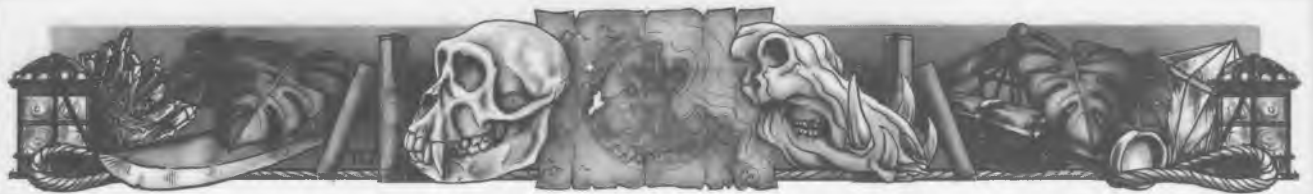
Durchschnittliche Mittagstemperatur

Region	Sommer	Frühling und Herbst	Winter
Ewiges Eis	–20 °C	–30 °C	–40 °C
Höhen des Ehernen Schwerts	–10 °C	–20 °C	–30 °C
Hoher Norden	–0 °C	–10 °C	–20 °C
Tundra und Taiga	5 °C	0 °C	–5 °C
Bornland, Thorwal	10 °C	3 °C	–5 °C
Streitende Königreiche bis Weiden	10 °C	5 °C	–0 °C
Zentrales Mittelreich	15 °C	10 °C	5 °C
Nördliches Horasreich, Almada, Aranien	20 °C	15 °C	10 °C
Höhen des Raschtulswalls	5 °C	0 °C	–10 °C
Südliches Horasreich, Reich der Ersten Sonne	25 °C	20 °C	15 °C
Khôm	40 °C	35 °C	30 °C
Echsenümpfe, Meridiana	30 °C	25 °C	20 °C
Altoum, Gewürzinseln, Südmeer	35 °C	30 °C	25 °C

SCHRITT 4: NIEDERSCHLAG

Der dritte wichtige Punkt ist der Niederschlag. Bei einer negativen Temperatur handelt es sich um Schnee oder Hagel, ansonsten um Regen.

Bewölkung	Niederschlagswahrscheinlichkeit (1W20)
völlig wolkenlos	—
einzelne Wolken	1
bewölkt mit Wolkenlücken	1–4
geschlossene Wolkendecke	1–10



ART DES NIEDERSCHLAGS

Wenn die Tabellen ergeben haben, dass es regnet (oder schneit), dann stellt sich die Frage, wie heftig dieser Niederschlag ist.

Windstärke	Nieselregen Ein paar Flocken	ergiebigster Regen ergiebigster Schneefall	Wolkenbruch Dauerschnee/Hagel
windstill	1–12	13–19	20
leichter Wind	1–9	10–18	19–20
sanfte Brise	1–7	8–17	18–20
frische Brise	1–5	6–16	17–20
steife Brise	1–3	4–15	16–20
starker Wind	1–2	3–13	14–20
Sturm	1	2–10	11–20

SCHRITT 5: INTERPRETATION DES ERGEBNISSES

Das Gesamtbild aus Bewölkung, Temperatur, Windstärke und Niederschlag sollten Sie passend zur Umgebung interpretieren. So ist beispielsweise Sturmwind ohne Niederschlag eine Windhose, mit Niederschlag ein Gewitter.

Nieselregen bei geringer Bewölkung kann auch aus Nebel bestehen.

Natürlich vergeht Morgennebel nach gewisser Zeit, wenn es wärmer wird, und ein Gewitter dauert auch nicht den ganzen Tag: Vorher ist es (bei warmen Temperaturen) häufig schwül, danach kühlt es sich möglicherweise ab, es kann aber auch umso drückender werden.

SCHRITT 6: VERÄNDERUNGEN AM FOLGETAG

Natürlich können Sie für jeden Tag das Wetter einzeln ermitteln, dadurch kann sich aber ein sehr eigenartiges Wettergemisch ergeben. Daher empfehlen wir, anhand der folgenden Tabelle zu ermitteln, was sich ändert, und dann nur diesen Bereich neu auszuwürfeln. Natürlich ist es auch dann möglich, dass das neue Ergebnis genau dem alten entspricht.

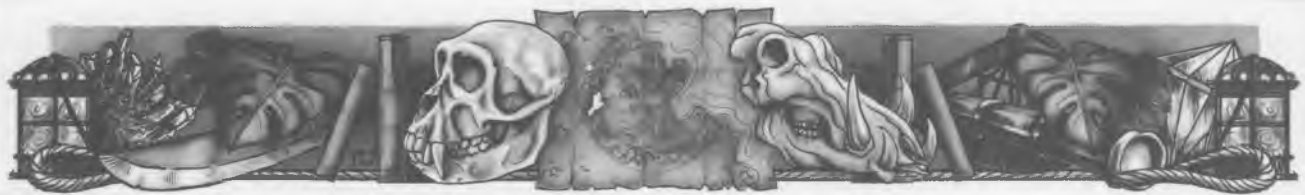
Veränderung (1W20)	Sommer/Winter	Herbst/Frühling
Keine	1–9	1–4
Windstärke	10	5
Temperatur	11	6
Niederschlag	12	7
Bewölkung, Niederschlag	13	8–9
Windstärke, Temperatur	14	10–11
Windstärke, Niederschlag	15	12–13
Niederschlag, Temperatur	16	14–15
Alles außer Bewölkung	17	16
Alles außer Windstärke	18	17
Alles außer Temperatur	19	18
Alles	20	19–20

FOLGEN DES WETTERS FÜR ANDERE PROBEN

Es ist selbstverständlich, dass viele andere Proben vom Wetter abhängen. Starker Regen verwandelt den Boden in Schlamm, auf dem man kaum vorankommt und leicht ausrutscht. Nasser Felsen ist nicht griffig, was das Klettern und Bergsteigen zu einem noch größeren Risiko macht, und Flüsse und Bäche schwellen an. Feuchter Untergrund und Regen machen die

Suche nach einem Lagerplatz schwierig, oder aber die Nacht wird unangenehm und wenig erholsam. Dichte Regenwolken mindern auch die Fernsicht, ebenso natürlich Nebel. Bei großer Hitze wird jede körperliche Anstrengung zur Mühsal, der Durst wächst ebenso wie die Gefahr von Hitzschlag oder Sonnenbrand.

Manche Auswirkungen von Wetter sind bei den jeweiligen Proben schon als Modifikatoren genannt, im Folgenden finden Sie noch weitere Vorschläge zu diesem Thema.



REGELN IM ÜBERBLICK

»Wir schwanken zwischen Bangen und Hoffen. Der Regen der letzten Tage macht es uns unmöglich, die gefundenen Spuren über längere Zeit zu verfolgen. Dennoch sind wir sicher, dass es hier irgendwo Menschen gibt, die auf Jagd gehen. Und wo es Menschen gibt, gibt es auch wärmende Kleidung, Nahrung, ein Dach über dem Kopf.

Nur Margalinn macht mir Sorgen. Eine Wunde an ihrem Bein, die wohl von einem Pflanzenstachel herrührt, hat sich entzündet. Margalinn hätte sie gleich versorgen sollen, aber sie hat sich wohl keine Gedanken über den „kleinen Kratzer“ gemacht. Zoster hat

die Wunde aufgeschnitten und den stinkenden Eiter abfließen lassen. Aber sie scheint immer noch Schmerzen zu haben, jedenfalls humpelt sie sehr, wenn sie sich unbeobachtet fühlt.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefülligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Im folgenden Kapitel finden Sie wichtige Regeln zu Reisen in einer Übersicht zusammengestellt. Es handelt sich grundsätzlich um Expertenregeln, die Sie nur dann in Ihr Spiel integrieren sollten, wenn sie zu Ihrem Spielstil passen.

FORTBEWEGUNG

»In der Ferne sehen wir bereits eine Rauchfahne, die auf ein Haus oder ein Lager hindeutet. Doch Margalinn's Wunde eiert weiter, Margalinn hat schweres Fieber bekommen. Sie kann kaum noch laufen. Deswegen haben wir uns schweren Herzens entschlossen, sie hier mit Zoster zurückzulassen und Hilfe zu holen. Wenn alles gut geht, können wir noch vor Einbruch der Dämmerung zurück sein.«

—aus dem Reisetagebuch des hesindegefülligen Studiosus Anagon Birtenbichler

TAGESETTAPPEN

Wie viel Strecke eine Reisegruppe pro Tag zurücklegen kann, hängt von mehreren Faktoren ab: vom Gelände, der Fortbewegungsart, dem langsamsten Mitreisenden und dem Wetter – aber auch davon, wie geschickt sie ist, die richtigen Wege zu wählen und die richtige Richtung beizubehalten. Der Vollständigkeit halber sind hier auch die Wegstrecken auf Straßen und Wegen genannt. Die jeweiligen Angaben nennen den kürzesten Weg zwischen Aufbruch und Ankunft (also wie der Vogel fliegt) – vor allem in sehr schwierigem Gelände ist die de facto zurückgelegte Strecke mitunter viel länger.

STRECKE JE NACH GELÄNDE

Fußmarsch

Die folgenden Angaben beziehen sich auf normales Wandertempo einer Gruppe, die acht Stunden pro Tag wandert und zwischendurch kleine Rasten einlegt.

- auf einer gepflasterten Straße: 33 Meilen
- auf einer normalen Straße: 30 Meilen
- auf einer schlammigen oder verschneiten Straße: 25 Meilen
- auf einem trockenen Weg oder Pfad: 24 Meilen
- auf einem schlammigen oder verschneiten Weg oder Pfad: 20 Meilen
- querfeldein durch offenes Gelände: 21 Meilen
- querfeldein durch aufgeweichtes Gelände: 18 Meilen

- querfeldein durch verschneites Gelände: 12 Meilen
- querfeldein durch tief verschneites Gelände: 6 Meilen
- querfeldein über Gletscher und Packeis: 3 Meilen (mit Schneeschuhen oder Skiern 6 Meilen)
- mit Schneeschuhen auf ebenem Gelände: 15 Meilen
- mit Schneeschuhen in hügeligem Gelände: 12 Meilen
- mit Schneeschuhen im Gebirge: 6 Meilen
- mit Skiern auf ebenem Gelände: 18 Meilen
- mit Skiern in hügeligem Gelände: 12 Meilen
- mit Skiern im Gebirge: 6 Meilen
- querfeldein durch lichten Wald: 18 Meilen
- querfeldein durch verschneiten lichten Wald: 12 Meilen
- querfeldein durch dichten Wald: 12 Meilen
- querfeldein durch verschneiten dichten Wald: 9 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge: 12 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 8 Meilen
- auf einem Pfad durchs Gebirge: 9 Meilen
- auf einem Pfad durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 6 Meilen
- querfeldein durchs Gebirge: 6 Meilen
- querfeldein durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 4 Meilen
- querfeldein durchs Gebirge bei Tiefschnee: 2 Meilen
- querfeldein durchs Hochgebirge: 2 Meilen
- querfeldein durchs Hochgebirge bei Regen oder Schnee: 1,5 Meilen
- querfeldein durchs Hochgebirge bei Tiefschnee: 1 Meile
- auf einem Pfad durch den Dschungel: 12 Meilen
- querfeldein durch den Dschungel: 5 Meilen
- querfeldein durch bergigen Dschungel: 2 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf: 15 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 10 Meilen
- auf einem Pfad durch den Sumpf: 9 Meilen



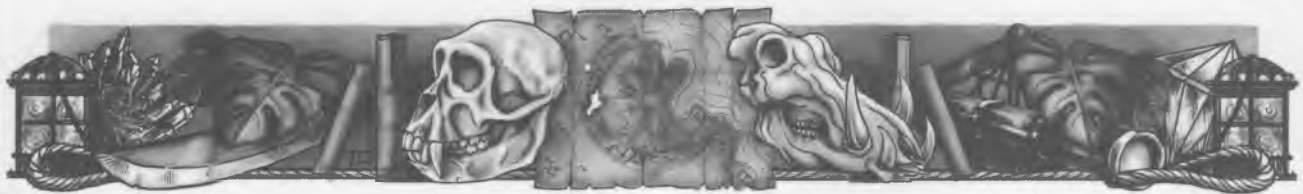
- auf einem Pfad durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 6 Meilen
- querfeldein durch den Sumpf: 3 Meilen
- querfeldein durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 2 Meilen
- querfeldein in einer Geröllwüste: 18 Meilen
- querfeldein in einer Sandwüste: 15 Meilen

WANDERRITT

Die folgenden Angaben beziehen sich auf normales Schrittempo einer normalen Reitergruppe, die acht Stunden pro Tag unterwegs ist und zwischendurch kleine Rasten einlegt.

- auf einer gepflasterten Straße: 39 Meilen
- auf einer normalen Straße: 35 Meilen
- auf einer schlammigen oder verschneiten Straße: 28 Meilen
- auf einem trockenen Weg oder Pfad: 28 Meilen
- auf einem schlammigen oder verschneiten Weg oder Pfad: 22 Meilen
- querfeldein durch offenes Gelände: 23 Meilen
- querfeldein durch aufgeweichtes Gelände: 18 Meilen
- querfeldein durch verschneites Gelände: 12 Meilen
- querfeldein durch tief verschneites Gelände: 5 Meilen (Gefahr von Blutharsch)
- querfeldein durch lichten Wald: 18 Meilen
- querfeldein durch verschneiten lichten Wald: 12 Meilen
- querfeldein in dichtem Wald*: 12 Meilen
- querfeldein durch verschneiten dichten Wald*: 9 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge: 12 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 8 Meilen
- auf einem Pfad durchs Gebirge*: 7 Meilen
- auf einem Pfad durchs Gebirge bei Regen oder Schnee*: 5 Meilen
- querfeldein durchs Gebirge*: 3 Meilen
- querfeldein durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 2 Meilen
- querfeldein durchs Gebirge bei Tiefschnee: 1 Meile
- querfeldein durchs Hochgebirge: nicht möglich
- auf einem Pfad durch den Dschungel: 12 Meilen
- querfeldein durch den Dschungel*: 4 Meilen
- querfeldein durch bergigen Dschungel*: 1 Meile
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf: 15 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 10 Meilen
- auf einem Pfad durch den Sumpf: 9 Meilen
- auf einem Pfad durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 6 Meilen
- querfeldein durch den Sumpf*: 3 Meilen
- querfeldein durch den Sumpf bei Regen oder Schnee*: 2 Meilen
- im verschneiten Gebirge oder auf einem Gletscher*: 1 Meile
- querfeldein in einer Geröllwüste: 21 Meilen
- querfeldein in einer Sandwüste: 18 Meilen

* In diesem Gelände kann man nicht reiten, sondern muss das Pferd führen.



Mit einem Ochsen- oder Eselskarren

Die folgenden Angaben beziehen sich auf normales Reisetempo eines Karrens, der acht Stunden pro Tag gezogen wird und zwischendurch kleine Rasten einlegt. Auf Pfaden kommt ein solcher Karren nicht voran, querfeldein nur in offenem Gelände und in lichtem Wald.

- auf einer gepflasterten Straße: 27,5 Meilen
- auf einer normalen Straße: 25 Meilen
- auf einer schlammigen oder verschneiten Straße: 20 Meilen
- auf einem trockenen Weg: 20 Meilen
- auf einem schlammigen oder verschneiten Weg: 15 Meilen
- querfeldein durch offenes Gelände: 12 Meilen
- querfeldein durch aufgeweichtes Gelände: 9 Meilen
- querfeldein durch verschneites Gelände: 8 Meilen
- querfeldein durch tief verschneites Gelände: 4 Meilen
- querfeldein durch lichten Wald: 8 Meilen
- querfeldein durch verschneiten lichten Wald: 6 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge: 5 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 3 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf: 12,5 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 7 Meilen
- querfeldein in einer Geröllwüste: 15 Meilen

Mit einem Pferdefuhrwerk

Die folgenden Angaben beziehen sich auf normales Reisetempo, wenn man acht Stunden pro Tag unterwegs ist und zwischendurch kleine Rasten einlegt. Auf Pfaden kommt ein Fuhrwerk nicht voran, querfeldein nur in offenem Gelände und in lichtem Wald.

- auf einer gepflasterten Straße: 36 Meilen
- auf einer normalen Straße: 30 Meilen
- auf einer schlammigen oder verschneiten Straße: 24 Meilen
- auf einem trockenen Weg: 24 Meilen
- auf einem schlammigen oder verschneiten Weg: 18 Meilen
- querfeldein durch offenes Gelände: 18 Meilen
- querfeldein durch aufgeweichtes Gelände: 12 Meilen
- querfeldein durch verschneites Gelände: 10 Meilen
- querfeldein durch tief verschneites Gelände: 4 Meilen
- querfeldein durch lichten Wald: 8 Meilen
- querfeldein durch verschneiten lichten Wald: 6 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge: 6 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 3 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf: 15 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 8 Meilen
- querfeldein in einer Geröllwüste: 18 Meilen

Mit einer Reisekutsche

Die folgenden Angaben beziehen sich auf normales Reisetempo, wenn man acht Stunden pro Tag unterwegs ist und zwischendurch kleine Rasten einlegt.

- auf einer gepflasterten Straße: 60 Meilen
- auf einer normalen Straße: 50 Meilen
- auf einer schlammigen oder verschneiten Straße: 36 Meilen
- auf einem trockenen Weg: 40 Meilen
- auf einem schlammigen oder verschneiten Weg: 30 Meilen
- querfeldein durch offenes Gelände: 18 Meilen
- querfeldein durch aufgeweichtes Gelände: 12 Meilen
- querfeldein durch verschneites Gelände: 10 Meilen
- querfeldein durch tief verschneites Gelände: 4 Meilen
- querfeldein durch lichten Wald: 8 Meilen
- querfeldein durch verschneiten lichten Wald: 6 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge: 10 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs Gebirge bei Regen oder Schnee: 4 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf: 18 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 8 Meilen
- querfeldein in einer Geröllwüste: 21 Meilen

Mit einer Kaleschka auf Kufen

Die folgenden Angaben beziehen sich auf normales Reisetempo, wenn man acht Stunden pro Tag unterwegs ist und zwischendurch kleine Rasten einlegt.

- auf einer verschneiten Straße: 42 Meilen
- auf einem verschneiten Weg: 35 Meilen
- querfeldein durch verschneites Gelände: 20 Meilen
- querfeldein durch tief verschneites Gelände: 10 Meilen
- querfeldein durch verschneiten lichten Wald: 8 Meilen
- auf einem Weg oder einer Straße durchs verschneite Gebirge: 6 Meilen
- auf einem Weg oder Knüppeldamm durch den Sumpf bei Regen oder Schnee: 10 Meilen

Mit einem Hunde- oder Dachsschlitten

Die folgenden Angaben beziehen sich auf normales Wandertempo eines Schlittens, der acht Stunden pro Tag gefahren wird und zwischendurch kleine Rasten einlegt.

- querfeldein mit dem Dachsschlitten durch eine verschneite oder tief verschneite Ebene: 20 Meilen
- querfeldein mit dem Hundeschlitten durch eine verschneite oder tief verschneite Ebene: 30 Meilen
- querfeldein durch verschneiten lichten Wald: 8 Meilen
- im verschneiten Gebirge oder auf einem Gletscher: 5 Meilen





DIE SONDERFERTIGKEIT GELÄNDEKUNDE

Jede Form der Wildnis hat ihre Eigenheiten. Es gibt Übereinstimmungen, aber auch Differenzen – und die Zahl der Differenzen ist dabei wesentlich größer. Deswegen sollte man bei allen Proben, die das Überleben in der Wildnis zum Thema hat, die Frage stellen, ob die Kenntnisse und Fertigkeiten des Helden auch zu dieser Region passen. Um dies regeltechnisch abzubilden, gibt es die Sonderfertigkeit *Geländekunde* (siehe **WdS 42**). Sie ist unterteilt in die Fachbereiche *Dschungel*, *Eis*, *Gebirge*, *Höhle*, *Maraskan*, *Meer*, *Steppe*, *Sumpf*, *Wald* und *Wüste* und muss entsprechend für jede dieser Regionen extra erlernt werden.

Pauschal gilt die Regel, dass alle Proben, die sich aufs Überleben in der betreffenden Umgebung beziehen, um 3 Punkte erleichtert sind, also vor allem sämtliche Naturtalente, aber auch *Tier-* und *Pflanzenkunde* und *Sinnenschärfe*, wenn sie sich auf Phänomene der Wildnis beziehen – je nach Meister-

entscheid eventuell sogar noch weitere Proben. In Situationen, die sehr spezifisch für das gewählte Gelände sind, kann die Probenerleichterung sogar bis zu 7 Punkte steigen. Auch dies entscheidet im Einzelfall der Meister.

In bestimmten Fällen kann auch eine verwandte *Geländekunde* helfen. So findet sich der *Dschungelkundige* auch auf Maraskan besser zu Recht als jemand, der gar keine Ahnung von derartiger Umgebung hat. Mit einer solchen verwandten *Geländekunde* sind die Proben jeweils um die abgerundete Hälfte des Werts der passenden *Geländekunde* erleichtert – im Normalfall also um 1, im Extremfall um 3 Punkte.

Als verwandte Geländearten gelten einerseits *Dschungel* und *Maraskan* und andererseits *Gebirge* und *Höhle*. Wenn Sie der Meinung sind, dass bei einer bestimmten Probe auch eine andere *Geländekunde* passen könnte, dann steht es Ihnen frei, auch dafür Erleichterungen zu geben – etwa bei *Gebirge* und *Eis*. Man kann jedoch nie gleichzeitig von mehreren *Geländekunden* profitieren.

DIE MÜHSAL DER LANGEN WANDERUNG

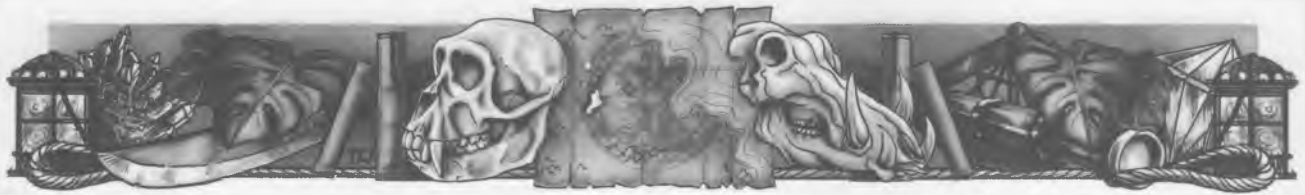
ERSCHÖPFUNG

Wanderungen sind anstrengend. Wenn man den ganzen Tag wandert, ist man abends erschöpft – je anstrengender die Wanderung, desto größer die Erschöpfung.

Erschöpfung

Zu Fuß auf einfachem Gelände, auf Wegen und Straßen:	1 Punkt pro Stunde
Pro Punkte Überladung (siehe WdS 143):	+ 1 pro Stunde
Zu Fuß in schwierigem oder bergigem Gelände:	1 Punkt pro halber Stunde
Pro Punkt Überladung:	+ 1 pro halber Stunde
Eilmarsch:	doppelte Erschöpfung
Pro Punkt Überladung:	+ 1 pro halber Stunde
Wanderritt auf ebenem Gelände:	1 Punkt pro 2 Stunden
In schwierigem Gelände (Geröll, Unterholz, viele Steigungen):	1 Punkt pro Stunde
Eilritt:	doppelte Erschöpfung
Schlafmangel (länger als 18 Stunden wach):	1 Punkt pro weitere Stunde
Sehr warme Umgebung:	1 Punkt pro 3 Stunden
Heiße Umgebung:	1 Punkt pro Stunde
Sehr heiße Umgebung:	1 Punkt pro 3 Stunden
Glühend heiße Umgebung:	1 Punkt pro halber Stunde
Khômglut:	1 Punkt pro Viertelstunde
Kochend heiße Umgebung:	1 Punkt pro Spielrunde
Backofenhitze:	1 Punkt pro Minute
Kohlenglut:	1 Punkt pro 15 Sekunden
Vulkanglut:	1 Punkt pro Kampfrunde
Eisenschmelze:	1 Punkt pro Aktion
Durch die Liturgie NIMMERMÜDE WANDERSCHAFT gesegnet:	1 Punkt weniger pro Stunde

Wie schnell Erschöpfung abgebaut wird, können Sie auf Seite 129 nachlesen.



GEFAHR VON VERLETZUNGEN

RAUF UND RUNTER – DIE MÜHSAL DER BERGWANDERUNG

Wenn der Meister will, kann er von allen Helden, die nicht *gebirgskundig* sind, pro halbem Tag Fußmarsch durchs Gebirge eine *Athletik*-Probe –3 abverlangen, bei deren BE-Berechnung das Gepäck nicht vergessen werden sollte. Im Hochgebirge ist die Probe nicht erleichtert, hier muss sie auch von *gebirgskundigen* Helden abgelegt werden, für sie allerdings –3. Wenn der Weg an diesem Tag vor allem abwärts führt, kann die Probe um bis zu 3 Punkte erschwert werden, da bergablaufen immer mühsamer und gefährlicher ist als bergauf.

Misslingt die Probe, beginnt der Held zu ‚lahmen‘, weil er sich zum Beispiel den Fuß vertreten hat oder er aufgrund der dauerhaften Gelenkbelastung Probleme bekommt. Seine GE sinkt um 1. Hat die Probe einen Patzer ergeben, erleidet er 1W6 SP und eine Wunde. Natürlich ist es möglich, an mehreren Folgetagen den GE-Abzug aufzusummieren, bis ein Vorankommen schwierig wird.

In jeder Nachtruhe kann der Held eine KO-Probe ablegen, bei deren Gelingen der Abzug um 1 sinkt. Wird ein Ruhetag eingelegt, sinkt der Abzug zusätzlich zur nächtlichen Heilung auf jeden Fall um 2 Punkte.

AUF UNSICHEREM GRUND – DURCH MOOR UND SWAMPF

Wenn der Meister will, kann er von allen Helden, die nicht *sumpfkundig* sind, pro halbem Tag Fußmarsch durch ein Moor oder einen Sumpf eine *Körperbeherrschungs*-Probe –3 abverlangen. Misslingt die Probe, rutscht der Held irgendwann im Lauf des Tages aus oder macht einen Fehltritt, was

zur Folge hat, dass seine Kleidung und seine Ausrüstung durchnässt werden. Dies hat die üblichen Auswirkungen auf Ausrüstung, und nasse Kleidung wärmt nicht mehr – es kann also zu Unterkühlung kommen. Ob ein solcher Sturz weitere Folgen hat, etwa die Gefahr des völligen Versinkens im Sumpf oder den Angriff eines Raubtiers, bleibt dem Meister überlassen.

AUF TUCHFÜHLUNG MIT SCHLANGEN UND SPINNEN

Wenn der Meister will, kann er von allen Helden, die nicht *dschungelkundig* sind, pro halbem Tag Fußmarsch durch den Dschungel eine *Sinnenschärfe*-Probe –3 abverlangen. Misslingt die Probe, übersieht der Held im Lauf der Wanderung irgendwann eine Schlange, eine Spinne oder auch nur einen dornigen Ast. Er wird gestochen, gebissen oder dergleichen, was 1W6 SP zur Folge hat.

»Anagon und die anderen sind vor vier Tagen aufgebrochen. Es muss etwas geschehen sein, sonst wären sie längst zurückgekehrt. Gestern hat sich Zoster auf den Weg gemacht, um zu schauen, was geschehen ist, aber auch von ihm habe ich seitdem nichts gehört. Stattdessen erklingen irgendwo in der Ferne schauerliche Gesänge, die kaum aus menschlichen Kehlen stammen können. Ich muss das Fürchterlichste vermuten.

Die Wunde an meinem Bein eitert weiter. Aber ich kann nicht länger warten, meine Vorräte gehen zur Neige. Ich werde versuchen, alleine weiterzukommen. Wenn die Götter es wollen, werde ich jemanden finden, der mir helfen kann.»

—letzter Eintrag im Reisetagebuch des hesindegeligen Studiosus Anagon Birtenbichler, vorgenommen in einer weiblichen Handschrift. Das Tagebuch wurde bei einem erschlagenen Goblin gefunden.



INDEX

A

Abbau von Erschöpfung	123, 129
Abnutzung	64, 67
Adawads Prüfung	35
Almada	21, 30
Albernia	18, 30, 114, 116, 117
Alderhaag	29
Alessandrian Arivorer	13
Alptraum ohne Ende	16
Amboss	33, 139
Anführer	53-55, 79, 80
Angeln	18, 21, 22, 24, 26, 28-31, 33, 35, 37, 39, 45, 110
Ansitzjagd	18, 21, 22, 24, 26, 28-31, 33, 35, 37, 39, 65, 102, 108
Aranien	21, 30, 31, 114-116, 157
Asfaloth	24, 25
Astralenergie	129
Auelf	29-31
Auf Elfenpfaden	14, 15
Aufbewahrung	73
Aushorchen	61, 62
Ausrüstungswert	65, 68, 80
Avespaket	77

B

Basargeschichten	15
Bastan Munter	13
Bastan-Munter-Bibliothek	60
Beilunker Berge	33
Beilunker Zwergenpony	85
Beinarbeit	62
Beleuchtung	45, 74, 104, 134
Bergwanderung	33, 164
Beschädigung	67, 68, 80
Bewölkung	42, 137, 156, 158
Bibliothek	8, 12, 13, 50, 51, 56-61, 142-144
Bibliotheksrecherche	59
Blasen	65, 75, 82, 83
Blautann	18
Blitzschlag	20, 151, 152
Blutige See	16
Bolzen	65, 66, 108, 109
Bornwald	14, 18
Breitengrad	133, 138-141
Brinasker Marschen	26
Brydja-Steppe	29

D

Dachsschlitten	40, 41, 76, 77, 88, 162
Darpatien	30, 114, 116, 117
Das Dschungelgrab	15
Das Erbe des Aikar	15
Das Grauen von Ranak	15
Das Lied der Weid	14
Das vergessene Volk	15
Der Basiliskenkönig	15
Der Bund der Schwarzen Schlange	15
Der große Baccanaq	15
Der Orkenhort	15

Der Purpurturm	15
Der Quell des Todes	15
Der Zorn des Bären	14
Der Zug durchs Nebelmoor	15
Dichter Wald	18, 85, 107, 109, 112, 114
Die Blutdurstigen	15
Die Dunkle Halle	14
Die Fahrt der Korisande	15
Die Insel der Risso	15
Die Mondsilberkugel	15
Die Stadt des toten Herrschers	16
Die Wandelbare	16
Drachenchronik	15
Drachenerbe	15
Drachenodem	15
Drachensteine	15, 33
Dromedar	87
Dschungel	7-11, 15, 22-25, 31, 38, 39, 44, 50, 54, 55, 62, 67, 79, 85, 88, 107, 109, 111, 112, 115, 121, 124, 126, 141, 144, 160, 161, 163
Dschungelkundig	22-24, 163, 164
Durch das Tor der Welten	16
Durst	10, 37, 42, 47, 122, 148-150, 153, 158

E

Echensümpfe	10, 28, 115, 117, 125, 148, 157
Ehernes Schwert	8, 35, 39
Eigenbau	66
Ein Traum von Macht	14
Einhorngras	29
Einkauf	50, 64, 68, 69, 77
Eisenwald	33, 107, 109, 114, 115, 142
Eiskundig	36, 39-41, 84, 128
Eissegler	39-41, 88
Elefant	88
Elenviner Vollblut	85
Elfenross	87
Erschöpfung	33, 103, 123, 129, 130, 137, 148, 149, 159, 163
Eselskarren	162
Essenszubereitung	73
Eternen	22, 33, 35
Ewiges Eis	39, 107, 109-112, 124, 157

F

Fahrzeuge	18, 21, 22, 24, 26, 28-31, 33, 35, 37, 40, 41, 76
Falscher Feind	14
Farindelwald	18
Feenflügel	16
Feenwelt	18, 49
Feindesland	46, 50, 55
Ferkina-Pony	85
Festumer Hesindedorf	60
Finsterkamm	33, 114, 115
Firnläufer	39, 41, 87
Firnpony	86
Firunsnacht	42
Flinker Difar	25
Fluch des Ehernen Schwerts	35
Fluch vergangener Zeiten	15

Flugregeln	89
Folge dem Drachenhals	14, 16
Fortbewegungshilfen	76
Frisund	29
Furt	83, 90-93, 150
Fußmarsch	33, 160, 164

G

Garetien	18, 30, 114, 116, 117, 147
Gebirgskundig	33, 35, 36, 151, 164
Geländekunde	18, 21, 22, 24, 26, 28-31, 33, 35, 37, 46, 47, 49, 107, 109-113, 118, 123, 132, 136, 138, 150, 163
Gelbe Sichel	114, 116, 117
Gemeinschaft der Freunde des Aves	52
Gemüse	102, 111, 117, 119, 120, 122, 153
Gesteinslawine	36
Giftschrank	58-60
Gjalsker Hochland	29
Gletscherspalte	35, 40, 41, 100, 103
Globule	10, 13, 16, 18, 47, 49, 50
Goblin	12, 14, 31, 33, 40, 53, 125, 134, 135, 144, 164
Goblinda	29
Goldene Flügel	15
Goldfelsen	33, 139
Goldfelser	85, 139
Gorische Wüste	37
Göttliche Hilfe	95, 101, 107, 125
Grasland	30, 107, 109, 112, 116
Grautier	87
Grenzenlose Macht	16
Grimmfrostöde	29, 39
Grolm	15, 33
Großer Fluss	26, 31, 49
Grüne Ebene	14, 29
Gruppenzusammenstellung	53
Güldenland	8, 11, 13, 16, 42, 46, 138, 143

H

Haftung	70
Hagelschlag	10, 146, 152, 153, 156
Hallen der Weisheit	58
Haltbarkeit	72, 73, 112, 113, 118, 121, 122
Hangeln	110
Havener Marschen	26
Heerbann der friedlichen Schwestern	24, 25
Hehlerware	71
Heilen von Wunden	129
Heilmittel	75, 113-117
Heiße Ware	70
Hetzjagd	18, 21, 22, 24, 26, 28, 29-31, 33, 35, 37, 39, 65, 66, 102, 107, 109, 110
Hilfsmittel	9, 41, 42, 46, 47, 65, 73, 75-77, 82, 92, 136-138, 140
Himmelsrichtung	20, 30, 38, 51, 102, 137, 141, 142, 144
Hitzeklasse	148
Hitzeschaden	148
Hitzschlag	149, 158
Hochgebirge	9, 18, 33-35, 89, 107, 109-112, 117, 124, 160, 161, 164



Hohe Eternen	35
Höhenkrankheit	35, 36, 129
Höhenmessung	143
Höhlenkundig	33, 35, 45
Horaskaiserlich Derographische Gesellschaft	52
Horasreich	11, 13, 18, 30, 51, 56, 60, 138, 139, 141, 157
Hort zur Wahrung des Verbotenen Wissens	58
Hundeschlitten	6, 29, 33, 39, 41, 77, 162

I

Iglu	125, 128
Im Dschungel von Kun-Kau-Peh	15
Im Spinnenwald	15
Im Traumlabirynth	16
In Liskas Fängen	14
Ingerimms Schlund	15
Ingrakuppen	33
Irrlichter	26, 27

J

Jenseits des Lichts	16
---------------------	----

K

Kabashpforte	30
Kaiserlich Derographische Gesellschaft	52
Kaleschka	41, 77, 162
Kälteklasse	154
Kälteschaden	36, 48, 154, 155
Kälteschutz	71, 72, 147, 148, 154, 155
Kältewunden	155
Kamah	87
Kara ben Yngerymm	13, 52, 58
Kartographie	76, 140, 143, 144
Kerry ui Brioghan	13, 52
Khôm	14, 37, 38, 103, 116-118, 147, 148, 157, 159, 163
Khoramgebirge	33, 117
Khunchomer Phexenswecker	140
Klar zum Entern	16
Kommando „Olachtai“	14
Koschberge	33, 114, 115
Krabbeltiere	24, 25, 124, 127, 129, 130
Kräuter Sammeln	18, 21, 22, 24, 26, 28-31, 33, 35, 37, 39
Kreise der Verdammnis	16
Kulturkunde	56, 71
Kundschafter	55
Küstenkarten	141, 143
Kutsche	20, 21, 26, 28-31, 33, 35, 37, 76, 77, 88, 90, 92, 98, 162

L

Lagerfeuer	64, 82, 101, 125, 130, 131, 147
Lagerplatz	10, 55, 102-105, 113, 117, 123-125, 127, 134, 134, 150, 158
Landkarten	45, 140-144
Längengrad	138-140
Langmähne	86
Lawine	33ff, 138, 152, 153

Letta	29
Lichter Wald	21, 107, 109, 112, 114
Liebliches Feld	30
Limbus	16, 18, 47-50, 129
Loch Harodröl	28
Löwe und Rabe	14
Loyalität	81, 85-88, 91, 92, 94, 97, 109

M

Magische Hilfe	45, 95, 100, 121, 154, 156
magischer Schutz	54
Mammut	14, 29, 88, 97
Mangelkrankungen	122
Maraskanischer Dschungel	24, 109, 112, 115, 124
Maraskankette	8, 24, 35, 117
Maraskankundig	22, 24, 25
Märchenwälder, Zauberflüsse	14
Materialwart	55
Mendenische Sümpfe	26
Messergrassteppe	29, 138
Mhanadistan	21, 31, 116
Mhanadi-Sümpfe	28
Mherwati	87
Misa	26
Misa-Auen	26
Mittagsgong	140
Mittelreich	8, 10, 14, 24, 31, 146, 147, 157
Moral	79, 80
Morfu	27
Moskitoinseln	28
Muhrsape	26
Mutterliebe	14
Myranor	8, 16, 17, 42, 43, 46, 53, 142

N

Nach Rastullahs Willen	14
Nachteile	56, 57
Nachtwache	6, 124, 129, 132, 135
Nagrach	39, 40
Nahrungsbeschaffung	102
Nebelmoor	15, 26
Nebelwald	22
Niederschlag	32, 89, 151, 153, 157-159
Norburger Riese	86
Nördliche Sümpfe und Moore	26, 107, 109, 110, 112
Nordmähne	86
Nostris	30, 114, 116, 117, 142

O

Oblomon	29
Oger	18, 31, 33, 46, 102, 124, 134
Olportsteine	29
Orden zur Wahrung	60
Orelis Santuez	13
Orientierungshilfen	76, 144
Orientierungsregeln	144
Orkland	5, 9, 15, 21, 29, 47, 55, 86, 106, 116, 117, 142
Orklandpony	86
Orkschädelsteppe	29
Ortskundig	36, 53, 56, 78, 90

P

Paavipony	86
Pentagrammaton	60
Pferdefuhrwerk	21, 26, 28-30, 37, 162
Pforte des Grauens	15
Phecanowald	33
Phileasson-Tetralogie	16
Piratenblut	15
Pirschjagd	107-109
Praiosbrand	34, 149
Proviant	5, 10, 35, 37, 38, 42, 55, 64, 67, 68, 72, 79, 80, 82, 105, 106, 111, 122

Q

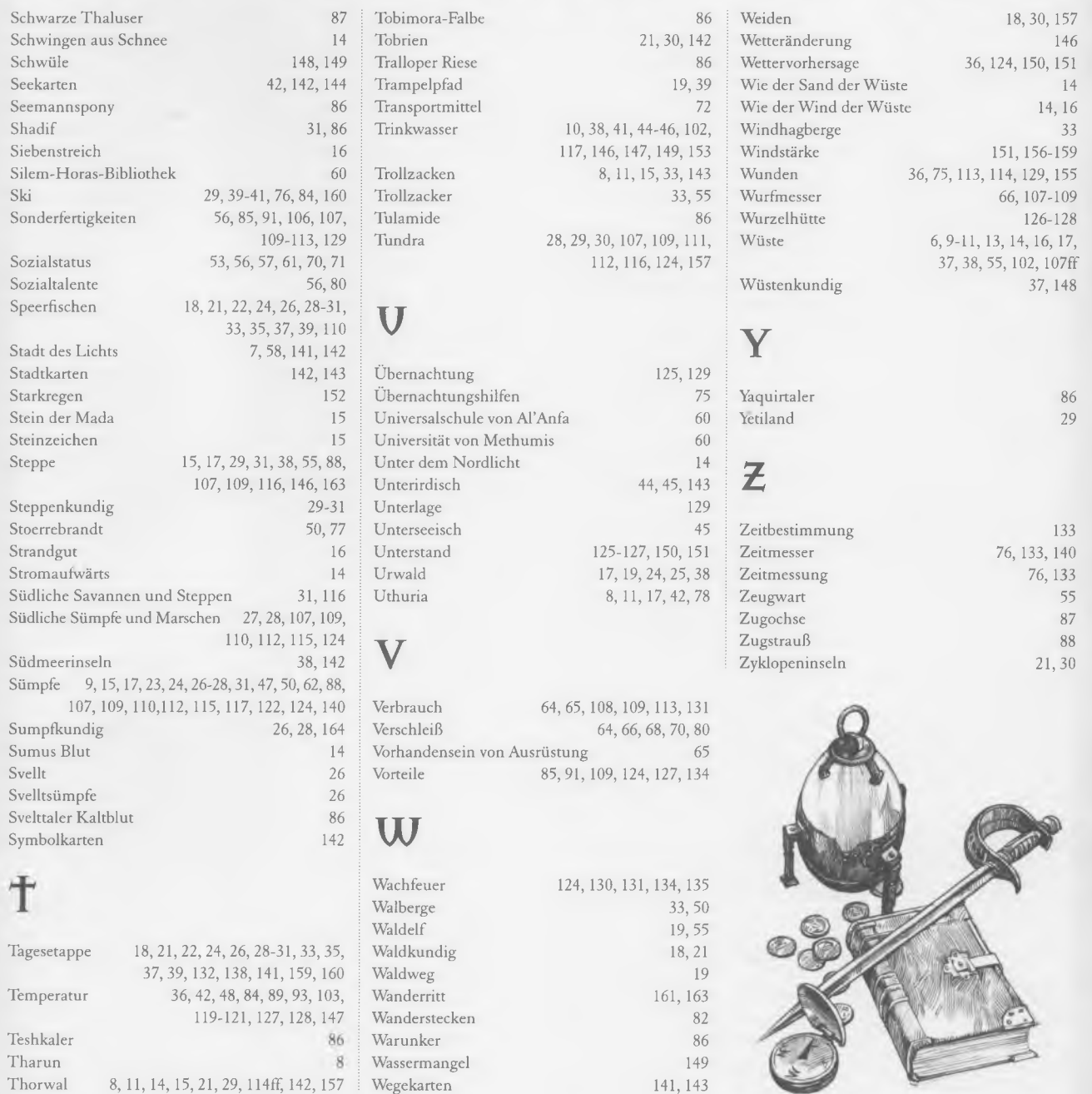
Qadan	87
Qai'Ahjan	87
Qai'Chelar	87
Qaimuyan	87
Qualität	10, 53, 55, 68ff, 123-125
Questadores	15

R

Ränkespieler und Rivalen	14
Raschtulsturm	16, 33
Raschtulswall	8, 35, 78, 114-117, 125, 142, 143, 157
Rausch der Ewigkeit	15
Regeneration	36, 48, 84, 114-117, 123, 124, 128, 129, 149, 154, 155
Regenwald	15, 17, 18, 22-24, 107, 109, 112, 114-116, 122, 124
Reise zum Horizont	16
Reisekutsche	21, 26, 27, 29-31, 162
Reisepaket	77, 78
Reitelch	85, 87
Reittiere	40, 84, 85, 94, 97, 153
Reitwildschwein	87, 97
Riese	15, 17, 29, 47
Riesenspringegel	27
Riesige Liebe	14
Riesland	8, 11, 17, 142
Rote Sichel	8, 33

S

Salamandersteine	8, 13, 15, 17, 33, 114
Sandsturm	10, 37, 153
Savanne	31, 32, 107, 109, 112, 116, 141
Schatten über Traviass Haus	14
Schlafmangel	130, 163
Schleuderstein	66, 108, 109
Schlittendachs	88
Schlittenhund	87
Schneeblindheit	41, 146, 149
Schneebrett	36, 40
Schneehöhle	127, 128
Schneeschuhe	29, 39-41, 56, 76, 84, 160
Schneesturm	127, 152, 153, 156
Schneewechte	41
Schwarze Flamme	15
Schwarze Sichel	8
Schwarze Splitter	16



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

WEGE DES ENTDECKERS

AUTOR: FLORIAN DOP-SCHAVEN

So manche Reise stellt im Leben eines Helden eine weit größere Herausforderung dar, als das Erforschen düsterer Verliese oder die Befreiung entführter Prinzessinnen. Zahllose funkelnde Schätze und uralte Mysterien harren noch ihrer Entdeckung, bewacht von schauerlichen Bestien oder eingeborenen Stämmen, und nicht selten gilt es, in ferne und unbekannte Regionen vorzudringen, um sie zu bergen.

Noch immer gibt es in Aventurien Gebiete, die nur unzureichend erforscht sind und selbst erfahrenen Wildniskundigen alles abverlangen: die dampfenden Dschungel des Südens, die schneebedeckten Ebenen des Hohen Nordens, die himmelhohen und kahlen Gipfel des Ehernen Schwerts, die endlosen Weiten der Tundra oder die undurchdringlichen Wälder des Mittelreichs. Fremde Kontinente wie das ferne Gildenland oder Uthuria locken, aber auch unbekannte Welten und Globulen sowie der gefährliche, ewig graue Limbus.

Wege des Entdeckers behandelt die unterschiedlichsten Aspekten des Reisens: Wie ernährt man sich durch Jagen und Sammeln, wie sieht ein gutes Nachtlager aus und was ist beim Anlegen eines Lagerfeuers zu beachten? Wie bereitet man eine Reise ins Unbekannte vor, wie rüstet man eine verwegene Expedition aus und was kann unterwegs alles passieren? Wo bekomme ich einen ortskundigen Führer her und woher Informationen über Bewohner und Gefahren der Gegend, in die eine Reise gehen soll? Diese Spielhilfe bietet zahlreiche Möglichkeiten und Anreize, um Expeditionsabenteuer liebevoll auszugestalten, aber auch Informationen und Regeln, um weniger spektakuläre Reisen durch die Wildnis interessant und spannend zu machen. Sie ist daher für alle Spielleiter und Spieler bestens geeignet, die ihr Spiel nicht nur auf die aventurischen Städte konzentrieren wollen, sondern auch auf die Vielzahl von weißen Flecken dazwischen.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu aventurischen Reisen und Entdeckungsfahrten, basierend auf den Angaben in *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *der Zoo-Botanica Aventurica* und *Geographia Aventurica* sowie diverser Regionalspielhilfen.

€ 30,00



9 783868 892260

ISBN 978-3-86889-226-0



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

12069

Das Schwarze Auge

WEGE DES ENTDECKERS

ERGÄNZENDE INFORMATIONEN
UND REGELN ZU REISEN UND
ENTDECKUNGEN IN AVENTURIEN
UND DER AUSGESTALTUNG VON
ÜBERLANDABENTEUERN FÜR
DAS SCHWARZE AUGE

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

