



WAIDMANNSHEIL

DSA Meisterhilfe zu Jagd und Beute



©2011 Ulisses Spiele GmbH



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet.
Spielhilfe erstellt von Zelendur – Zierbalken für Deckblatt bereitgestellt von Reylena

Vorwort:

Die vorgestellten Regeln basieren zum Großteil auf selbst entwickelten Ideen, die das Abwickeln von Jagd erleichtern und den Zufallseffekt für Jäger hervorheben sollen.

Die Regeln sind nur Vorschläge, die selbstverständlich von jedem Meister nach Belieben verändert, angepasst und auf seine Gruppe zugeschnitten werden dürfen. Die Preisliste dient als Richtwert und basiert auf bestehenden Preislisten der Community, Angaben aus dem Regelbuch Zoo Botanica und eigenen Überlegungen.

Der Hintergedanke war folgender:

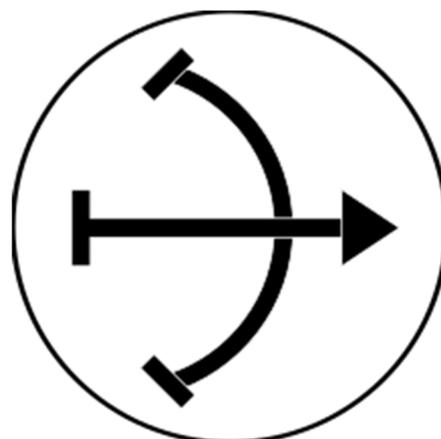
In nahezu jeder Heldengruppe wird früher oder später die Jagd ein Thema – sei es zur Nahrungsmittelbeschaffung, der Verwertung von Beute eines Gegners oder weil einer der Helden den Jäger als Profession gewählt hat.

Da das Jagen von Tieren in der Wildnis, gerade von Raubtieren oder seltenen Trophäen, keine leichte Aufgabe ist, sollen die Mühen und Gefahren, die professionelle Jäger auf sich nehmen, auch den Aufwand wert sein. Schließlich erfüllen Jäger in Aventurien einen wichtigen Zweck: Sie beschaffen unter Einsatz ihres Lebens Nahrung, warme oder feine Felle für Kleidung und eindrucksvolle Trophäen, mit denen reiche Bürger ihre Häuser schmücken – und dies würde niemand ohne rentable Bezahlung auf sich nehmen.

Natürlich ist die Liste nicht perfekt auf jede Situation abgestimmt und gerade die Tierartenwahl ist, wenn man den Artenreichtum in Aventurien bedenkt, absichtlich sehr simpel gehalten. Ich empfehle daher, das Wurfresultat ggf. mithilfe der Zoo Botanica an den aktuellen Aufenthaltsort der Helden anzupassen.

Die Liste dient ausschließlich dazu, den Jagderfolg etwas mehr dem Zufall zu überlassen. Wie auch in der Realität, kann der Held Glück oder Pech haben, was ihm in die Falle geht. Mit viel Glück könnte ihm sogar ein ganz besonderer Fang gelingen – oder aber Phex meint es nicht gut mit ihm und der Jagdausflug nimmt durch einen Patzer ein böses Ende. Niemand weiß es zuvor – nicht einmal der Meister selbst! Das lockert das eher lästige „Essen besorgen“ auf und Helden mit jagdbezogenen Professionen kommen ganz auf ihre Kosten.

In dem Sinne: Viel Spaß bei Euren Abenteuern und Waidmannsheil!



Beutetabelle Jagd

Mittelaventurien		
Tier	Tierwurf	W20
Hirsch	1	1
Reh	2	2
Waldwolf	3	3
Fuchs	4	4
Wildschwein	5	5
Luchs	6	6
Dachs	7	7
Biber	8	8
Marder	9	9
Fasan	10	10
Rebhuhn	11	11
Ente	12	12
Riesenhöfner	13	13
Wildgans	14	14
Echse	15	15
Kaninchen	16	16
Eichhörnchen	17	17
Wildkatze	18	18
Wolfsratte	19	19
Patzer / entkommen	20	20

Nordaventurien		
Tier	Tierwurf	W20
Elch	1	1
Hirsch	2	2
Reh / Karen	3	3
Gebirgsbock	4	4
Grimwolf	5	5
Wildschwein	6	6
Luchs	7	7
Streifendachs	8	8
Nerz	9	9
Fischotter	10	10
Vielfraß	11	11
Murmeltier	12	12
Pfeifhase	13	13
Rebhuhn	14	14
Orklandhörnchen	15	15
Orklandkarnickel	16	16
Klippechse	17	17
Fasan	18	18
Schreckkatze	19	19
Patzer / entkommen	20	20

Südaventurien		
Tier	Tierwurf	W20
Großkatze	1	1
Zwergelöwe	2	2
Menschenaffe	3	3
Greifkatze	4	4
Alligator	5	5
Gazelle	6	6
Gürtelechse	7	7
Würgeschlange	8	8
Kleinaffe	9	9
Mungo	10	10
Kaninchen	11	11
Panzerkröte	12	12
Kleinschlange	13	13
Spuckmarder	14	14
Eidechse (groß)	15	15
Sumpfratte	16	16
Pei-Pei-Assel	17	17
Wolfsratte	18	18
Eidechse (klein)	19	19
Patzer / entkommen	20	20

GEBIRGE		
Tier	Tierwurf	W20
Berglöwe	1	1
Widder	2-3	2-3
Gams	4-6	4-6
Wolf	7-8	7-8
Luchs	9-10	9-10
Murmeltier	11-14	11-14
Marder	15-16	15-16
Kaninchen	17-18	17-18
Auerhuhn	19	19
Patzer / entkommen	20	20

MEERESBEWOHNER		
für Kleinfische siehe Angeln		
Tier	Tierwurf	W20
kleiner Wal	1	1
Delphin	2-3	2-3
Hai	4-6	4-6
Rochen	7-8	7-8
Krake	9-10	9-10
Riesenkrebbe	11-14	11-14
Meeresschildkröte	15-16	15-16
Robbe / Seelöwe	17-18	17-18
großer Speisefisch	19	19
Patzer / entkommen	20	20

SUMPF		
Tier	Tierwurf	W20
Alligator	1	1
Sumpfranze	2-3	2-3
Panzerechse	4-6	4-6
Fischechse	7-8	7-8
Fischotter	9-10	9-10
Selemferkel	11-14	11-14
Biber	15-16	15-16
Kaninchen	17-18	17-18
Sumpfratte	19	19
Patzer / entkommen	20	20

EWIGES EIS		
Tier	Tierwurf	W20
Mammut	1	1
Rentier	2-3	2-3
Luchs	4-6	4-6
Firnyak	7-8	7-8
Robbe	9-10	9-10
Schneedachs	11-14	11-14
Rauwolf	15-16	15-16
Hermelin	17-18	17-18
Boronskuttentaucher	19	19
Patzer / entkommen	20	20

STEPPE		
Tier	Tierwurf	W20
Steppenrind (Yak)	1	1
Großkatze (Gepard, Löwe)	2-3	2-3
Antilope	4-6	4-6
Karen	7-8	7-8
Steppen-/Mähnenwolf	9-10	9-10
Strauß	11-14	11-14
Waran	15-16	15-16
Pfeifhase	17-18	17-18
Marder	19	19
Patzer / entkommen	20	20

ANGELN		
Talent: Fischen / Angeln		
Beispiele:	Tierwurf	W20
Hecht, Wels, Zander, Stör	1	1 groß
Karpfen, Forelle, Lachs	2-3	2-3
Makrele, Barsch, Saibling	4-6	4-6
Salzarele, Kabeljau	7-8	7-8
Schellfisch, Forelle	9-10	9-10 mittel
Tobritze, Aal	11-14	11-14
Blutfisch, Grundel	15-16	15-16
Plötze, Schleie, Barsch	17-18	17-18 klein
Hering, Sprotte, Krebs	19	19
Patzer / entkommen	20	20

Patzertabelle Jagd W10

1 gefährliche Raubtierbegegnung (z.B. Bär, Großkatze, Rudel)
2 Überfall von Strauchdieben
3 Beutetier greift an
4 Beute wurde von Raubtier angefressen
5 Beute entkommt
6 Falle/Ausrüstung beschädigt
7 Jagdunfall (z.B. Verletzung Jäger/Gefährte durch Falle, Stolpern)
8 tollwütiges/ansteckend krankes Tier
9 beim Wildern ¹ erwischt werden
10 Beute von Goblins/anderen Jägern gestohlen

¹ In Aventurien gehört Wild für gewöhnlich dem Adeligen, der das Land besitzt. Um "legal" zu jagen, müsste sich der Jäger erst die Erlaubnis des Besitzers einholen, alles andere gilt vor Gericht als Diebstahl.

Ein Adelige könnte auf den Jäger aufmerksam geworden sein und auf ihn gewartet haben. Es könnte in Verhaftung, Verhandlungen oder auch nur einer Geldstrafe enden, je nach Meisterentscheid könnte sogar ein Miniabenteuer daraus werden.

Bei Jagderlaubnis fällt der Patzer weg.

Qualitätswurf W20

1	hochwertig / seltene Art dickes/fleischiges Exemplar, gutes Fell, große Trophäen
2	
3	besser gut genährt, gepflegtes Fell, ansehnliche Trophäen
4	
5	
6	normal durchschnittlicher Vertreter seiner Art
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	minder Jungtier, kleiner Vertreter, schlecht genährt, struppiges Fell, kleine Hörner
15	
16	
17	
18	schlecht abgemagert, alt, krank, rüdiges Fell
19	
20	



Chance auf herausragende Qualität 1W6

Bei Ergebnis 1: Extrem seltenes Tier, z.B. Albino, prächtiges Geweih, wunderschöne Fellzeichnung

Verwendung von TaP als Verbesserung

Erfahrene Jäger können ihren Jagderfolg mithilfe ihrer übrig gebliebenen TaP positiv beeinflussen. (z.B. Fährtsuchen, Fallenstellen, u.Ä.).

Die übrig gebliebenen TaP können zu 50% sowohl bei dem Gattungswurf, wie auch dem Qualitätswurf zur Verbesserung der Ergebnisse eingesetzt werden. (frei nach Spielerentscheidung mit Ansage vor dem Wurf)

Beispielrechnung:

übrige TaP: 4

50%: 2 TaP zur freien Verfügung

Gattungswurf: 10 - 1 TaP = 9

Qualitätswurf: 6 - 1TaP = 5

Ergebnis: Tiergattung 9 mit Qualität 5

Trefferzontabelle W6 - Fernkampfaffen

- 1 Kopftreffer, sofortiger Tod
- 2 Kopftreffer, fatale Wunde Tier flieht falls möglich
- 3 Rumpf, blutende Wunde + Bewegungseinschränkung
- 4 vorder Rumpf ohne Wunde
- 5 hinterer Rumpf, ohne Wunde
- 6 Beine, Bewegungseinschränkung

Talentprobe kann bis zu 6 Punkte erschwert werden, um genau zu zielen

Erschwernis zählt bei bestandener Probe als Erleichterung

1. Bestandene Angriffsprobe (ggf. mit angesagter Erschwernis)
 2. Wurf auf Trefferzone
 3. Trefferzone - Erschwernis
- =tatsächlicher Treffer

Preisliste für Jagdtrophäen und Pelze in Aventurien

Erstellt von Zelendur

basierend auf den offiziellen Regelwerken "Zoo Botanica" und "Wege der Alchemie", sowie diversen Veröffentlichungen der DSA Community und Eigeninterpretationen. Diese Zusammenfassung dient als Hilfestellung für die Community und darf gerne von allen SLs nach Bedarf angepasst und erweitert werden. Viel Spaß bei Euren Abenteuern!

Qualität:

Gute Qualität: 100 % Grundpreis

Mittlere Qualität: 50 % Grundpreis

Schlechte Qualität: max. 30% Grundpreis (Meisterentscheid)

Fell und Leder

		Preis
Nagetiere		
	Kleinnager	bis zu 2 S je nach Tier
	Eichhörnchen	2 S
	Todeshörnchen	12 S
	Kaiserhörnchen	2 D
	Biber	5 S
	Ratte	0 - 5 K
	Wolfsratte	0 - 5 K
	Maulwurf / Wühler	2 S
Kaninchen		
	Kaninchen / Hase	5 S
	Riesenlöffler	10 S
	Rotpüschel	15 S
	Silberbock	15 S
Huftiere		
	Elch	5 D
	Reh	8 S
	Hirsch	25 S
	Firunshirsch (weiß)	10 D
	Antilope	8 S
	Wildschwein	5 S
	Dachs	5 S
	Marderartige	5S
	Marderartige, Luxus	1 D
Nutztiere		
	Ziege	6 S
	Esel	3 S
	Pferd	15 S - 3 D (je nach Größe und Rasse)
	Rind	15 S
	Schaf, Fell	9 S
	Schaf, Wolle	5 S
	Schwein, Leder	10 S
	Hund, klein	5 S

	Hund, groß	10 S
	Katze	15 S
Fuchs		
	Gelbfuchs/Steppenfuchs	5 H
	Rotfuchs	5 D
	Silberfuchs / Blaufuchs	50 D
Wolf		
	Wolf, normal	5 D
	Silberwolf	15 D
	Orkischer Kampfhund	0 - 5 S (je nach Zustand)
Bär		
	Bär, normal	25 D
	Firunsbär, Schwarzbär	120 D
	Orklandbär	2 D
Raubkatzen		
	Großkatze	25 - 80 D (je nach Art)
	Großkatze, exotisch	50 - 120 D (je nach Art)
	Luchs	8 D
	Firnluchs	35 D
Exotisch		
	Affe, klein	2 D
	Affe, mittel	4 D
	Affe, groß	15 D
	Einhorn	mind. 200 D
	Zwergelefant, Leder	30 D
	Elefant, Leder	150 D
	Mammut	200 D
	Kamel	25 D
Reptilien		
	Reptil, Leder, klein	9 Silber
	Reptil, Leder, groß	15 S
	Reptil, Leder, selten	10 S bis 5 D
	Krokodil, Leder	100 D
	Basilisk, Haut	200 D
	Flugechse, Haut	25 D
	Hornechse, Leder	150 D
	Schlänger, Leder	300 D
	Seeschlange, Leder	300 D
	Schlangenhaut	8 D
	Drachenhaut	30 D - 60 D (je nach Größe und Art)

Trophäen

Horn		
	Horn, klein	1 - 2 S
	Horn, groß	5 S
	Horn, prächtig	10 S - 2 D
	Horn, Einhorn	min. 300 D

	Horn, Nashorn	20 D
	Geweih, einfach	8 S
	Geweih, prächtig	10 S - 2 D
	Hornplatte, Hornechse	30 D
	Bein	4 S / Stein (bei Tulamiden bis zu 1 D)
Zähne		
	Zähne, normal	5H - 2 S
	Zähne, selten	5S
	Zähne, exotisch	10 S
	Säbelzahn	2 D
	Hauer, Wildschwein	5 H
	Stoßzähne	4 D je Stein
Klauen		
	Klauen, klein	2 S
	Klauen, groß	2 - 10 S
	Klauen, exotisch	10 S - 5 D (abhängig von Tier)
Gefieder		
	Gefieder, einfach	5 - 10 K
	Gefieder, besser	1 - 2 S
	Gefieder, prächtig	5 - 10 S
	Feder, Pfau	2 D pro Feder
	Gefieder Strauß	5 D
Eier		
	Ei, normal	2 - 3 K
	Ei, groß	5 H
	Ei, exotisch	1 S - 15 S
Exotisch		
	Zangen, Insekt	3 S je Zange, Beschädigte sind wertlos
	Gift	siehe Zoo Botanica
	Stacheln, Stachelschwein	5 K pro Stachel
	Knochen	3H pro Stein
	Tran	siehe Zoo Botanica
	Talg	siehe Zoo Botanica
	Duftdrüsen, Biber	2 S

Fleisch und Fisch

	Fleisch, zäh	1 H pro Ration
	Fleisch, einfach	4 H pro Ration
	Fleisch, delikat	6 H pro Ration
	Fisch	6 K pro Ration
	Fisch, delikat	6 H - 1S pro Ration, je nach Art
	Flusskrebs	2 H pro Ration
	Rogen	2 S