



WAIDMANNSHEIL

DSA Meisterhilfe zu Jagd und Beute



©2011 Ulisses Spiele GmbH



DAS SCHWARZE AUGEN, 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

Inhaltsverzeichnis:

Vorwort	1
Beute aufspüren und in die Falle gehen lassen	2
Bestimmung der Beute	2
Bestimmung der Beutequalität.....	3
Erlegen des Tiers / Trefferzonentabelle.....	4
Wert und Verkauf von Fellen und Trophäen.....	5
Anlagen:	
Würfeltabellen Beutetiere	7
Würfeltabelle Qualität	8
Trefferzonentabelle.....	9
Preisliste für Felle und Jagdtrophäen	10

Vorwort:

Diese Spielhilfe für Jagd und Beute startete als Übersicht für unsere Hausregeln zur Jagd, bis ich beschloss, es mit der Community zu teilen. Daher muss es nicht unbedingt den offiziellen Regeln entsprechen, sondern ist vielmehr eine Sammlung an Ideen, Tipps und Musterregeln zur Erleichterung und Auflockerung des komplexen Jagdthemas. Jeder Meister ist daher mehr als Willkommen, den Guide individuell auf seinen Geschmack und seine Gruppe anzupassen oder zu vereinfachen

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 der Guide 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.

Der Guide dient dazu, den Jagderfolg etwas mehr dem Zufall zu überlassen und dem Meister ein Werkzeug zur konstanten Abwicklung in die Hände zu geben, ohne die Gefahr von Willkürvorwürfen. 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 unschönes 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!

Beute aufspüren und in die Falle gehen lassen

Um ein Tier erlegen zu können, muss dieses natürlich erst einmal in der Wildnis aufgespürt werden – was sich je nach Region als mehr oder weniger schwierig gestalten kann. Eine goldene Lösung gibt es hierfür nicht, hier aber ein paar Anregungen und Tipps:

Beutereichtum der Umgebung

Saftige Wälder in gemäßigttem Klima beherbergen sicherlich mehr Beutetiere als karge Wüsten oder das Ewige Eis. Je nach Umgebung kann das Aufspüren der Beute für den Jäger erschwert oder erleichtert werden, dies sollte der Meister nach eigenem Ermessen beurteilen. (Hilfreich sind die Landschaftstabellen in der Zoo Botanica ab Seite 277)

Passende Talente zur Jagd, z.B.

Fährtenlesen: Spuren von Tieren finden u. Verfolgen, Wildwechsel erkennen
Tierkunde: Wissen über örtliche Fauna und wo man sie am Besten findet
evtl. Sinnenschärfe: Entdecken von Spuren, Tierbauten, etc.
evtl. Wildnisleben: Erfahrungswerte d. Jägers in der Wildnis
Fallenstellen: Auslegen von Schlingfallen u.Ä., um Beute zu fangen
Sich Verstecken: Versteck finden, um Tiere nicht zu verscheuchen
evtl. Klettern: falls der Jäger sich auf einem Baum verbergen möchte
Schleichen: Heranschleichen an Wild für eine bessere Schussposition
Abrichten: Training und Anweisen eines Jagdhundes, -falken, etc.
Fischen&Angeln selbsterklärend

Je nach Vorgehensweise könnte man fehlende Talente mit Geschicklichkeit oder Fingerfertigkeit substituieren. Um die Jagd zu keiner reinen Würfelorgie ausarten zu lassen, empfehle ich, dem Jäger rollenspielerische Handlungsfreiheit zu lassen und zum Testen des Erfolgs passende Würfe zu verlangen.

Bestimmung der Beute

Hat der Jäger seine Pirsch erfolgreich abgeschlossen, gilt es nun, die Beute zu bestimmen. Um phexgefälliger Weise den Zufall und das Glück des Jägers auf die Probe zu stellen, habe ich eine Würfeltabelle für verschiedene Tierarten für verschiedene Regionen zusammengestellt. Gelingt dem Jäger also sein ausschlaggebender Jagdwurf (je nach Situation unterschiedlich), darf er mit einem W20 auswürfeln, welches Tier ihm in die Falle gegangen ist.

Beachten Sie bitte, dass die Beutetabellen absichtlich recht allgemein gehalten und die Regionen großzügig zusammengefasst wurden: sie dienen zum Zweck, die Beutefindung etwas zufälliger zu gestalten. Schließlich könnte man in der Realität auch nicht beeinflussen, welches Tier einem in die Falle geht. Es empfiehlt sich, die Beutetiere ggf. anhand des aktuellen Aufenthaltsortes anzupassen: Auch hierfür sind die Landschaftstabellen in der Zoo Botanica (ab S. 277) ein wundervolles Hilfsmittel. Die Patzertabelle lockert das Jagderlebnis schließlich noch etwas auf, da eben nicht jeder Jagdausflug von Erfolg gekrönt sein muss und durchaus interessante, gefährliche oder peinliche Begegnungen oder gar ein Miniabenteuer zur Folge haben kann. Haben Spieler und Meister keine Lust auf Patzer-Konsequenzen, kann eine 20 auch grundsätzlich das Entkommen des Beutetiers bedeuten.

Was nun, wenn der Jäger gezielt nach einem bestimmten Beutetier sucht?

Auch dies soll dem Spieler nicht verboten werden. Der Wurf auf die Beutetabellen fällt damit natürlich weg. In dem Fall empfehle ich, wieder den Rollenspielaspekt in den Vordergrund zu stellen und dem Spieler die Möglichkeit zu geben, die Fähigkeiten seines Charakters geschickt auszunutzen. Da die Suche nach einem bestimmten Tier schwieriger ist, als einfach *irgendein* Beutetier zu fangen, sollten die Talentproben zum Aufspüren der Beute erschwert werden – die Höhe ist dabei abhängig von der Vorgehensweise, der Umgebung und nicht zuletzt von der Seltenheit des gewünschten Beutetiers.

TaP zur Verbesserung des Beutetiers

Mit dem Hintergedanken, dass erfahrene Jäger durchaus in der Lage sind, gezielter nach lukrativen Beutetieren zu suchen und beispielsweise Fallen an günstigen Stellen zu platzieren, kam mir die Idee, dass Jäger mithilfe ihrer übrigen TaP ihre Beute aufwerten können. Damit lohnt es sich für Jäger, ihre Fähigkeiten zu schulen und die verwendeten AP für die Jagdfertigkeiten zahlen sich auch aus. Die Beutetabellen sind so angelegt, dass gute Würfe tendenziell größere und wertvollere Beute abwirft, damit sollte sich eine Besserung durch TaP meist lohnen.

Mein Vorschlag, um Powergaming zu verhindern, ist folgender:

50% der übrig gebliebenen TaP stehen dem Jäger zur Verfügung, um wahlweise Beutewurf, Qualitätswurf oder beides aufzubessern. Um Rosinenpickerei zu verhindern, muss der Jäger VOR den Würfeln ansagen, wofür und in welcher Höhe er seine TaP verteilen möchte.

Eine Doppel-Eins auf sein Jagdtalent könnte als Belohnung beispielsweise eine freie Auswahl auf die Art des Beutetiers beinhalten.

Beispiel: Talentprobe auf Fallenstellen wurde mit 4 übrigen Punkten bestanden und damit stehen dem Jäger 2 Verbesserungspunkte zur Verfügung

Er kann nun *vor seinem Wurf* frei entscheiden, ob er nur die Tierart, nur die Qualität, oder beides in frei bestimmbarer Verteilung aufbessern möchte. Ist der Jäger mit dem Würfelergebnis zufrieden, muss er die TaP nicht verwenden.

Qualität des Beutetiers bestimmen

Auch hiermit soll das Glück des Jägers seinen Erfolg mitbestimmen – schließlich gibt es in der Wildnis viele Faktoren, die den Zustand eines Tiers beeinflussen. Alter, Geschlecht, Zustand, Seltenheit – und auch dort lässt es sich selten beeinflussen, ob nun ein gut genährtes oder ein krankes Tier in die Falle tappt.

Die Qualität und Seltenheit des Tiers lässt sich mit einem W20 auswürfeln. Anhand der Würfeltabelle kann man also herauslesen, mit welchem Exemplar man es zu tun hat. Eine besondere Chance bekommt der Glückspilz, der eine 1 oder 2 Würfelt: Dieser erhält die Chance auf ein ganz besonderes Exemplar und darf einen weiteren W6 würfeln. Gelingt ihm eine 1, hat er ein richtig seltenes und firunsgefälliges Tier vor sich: Etwa ein ganz besonders fettes Tier, eine sehr seltene Art, eine besondere Mutation wie Albino oder Melanismus oder beispielsweise einen Hirsch mit makellosem, prächtigen Geweih.

Nehmen wir doch einmal einen Fuchs als Beispiel:

Bei einem Wurf zwischen 10 und 20 wird es sich wohl um einen Steppenfuchs handeln, der je nach genauem Ergebnis in durchschnittlichem bis schlechtem Zustand ist. Bei 9 und besser könnte es ein scheuer Rotfuchs mit dichtem Pelz sein und gelingt dem Jäger der Exotenwurf mit einer Eins, könnte er sogar einen seltenen, wertvollen Blau- oder Silberfuchs ergattern. Die genaue Bestimmung des einzelnen Tiers unterliegt hier dem Wohlwollen des Meisters.

Auch die Qualität kann der Jäger fairerweise mit seinen übrigen TaP aufbessern – dies ist zwar nicht ganz so realistisch, aber die Helden sollen schließlich dank ihrer investierten AP auch einen spürbaren Vorteil genießen dürfen.

Qualitätsminderung durch unprofessionelle Verwertung

Nicht immer kann die Beute durch einen gezielten Schuss getötet werden. Auch wenn der Qualitätswurf des Tiers und der Kürschnerwurf gut gelungen sind, könnte eine unprofessionelle Tötung des Tiers die Qualität mindern: Jeder zusätzliche Pfeil und jeder Nahkampfangriff hinterlassen weitere Beschädigungen im Pelz und jede Verletzung reißt Löcher ins Fleisch. Starke Blutungen könnten den Pelz verunreinigen, Bisse durch Jagdhunde durchlöchern. Beachten Sie bei der Vergabe der Rationen und der Qualität der Häute, wie stark das Tier durch den Jagdprozess in Mitleidenschaft gezogen wurde.

Auch bei der Häutung des Tiers oder der Entnahme der Trophäen können dem Helden Fehler unterlaufen. Schlechte Würfe auf das Talent Kürschnern, sowie das Fehlen eines Kürschnerwerkzeugs mindert die Qualität und auch fehlende Fingerfertigkeit beim Heraustrennen der Trophäen könnte Beschädigungen hinterlassen. Auch dies unterliegt wieder dem Urteilsvermögen des Meisters.

Passende Talente/Eigenschaften zum Verwerten von Tieren wären z.B.:

Gerber/Kürschnern: Häuten und Gerbern von Fellen, Häuten, Leder
Fleischern: Ordnungsgemäßes Ausnehmen und Zerteilen von Fleisch
Alternativ: Kochen, Anatomie,
Tierkunde: Anatomisches Wissen, welche Teile verwertbar sind
Fingerfertigkeit: Entfernen von Trophäen, ohne diese zu beschädigen
Körperkraft: Heraushebeln von festsitzenden Trophäen, etwa Hörner, Schuppen, Klauen, etc.

Trefferzonentabelle für Fernkampf

1	Tödlicher Treffer (z.B gelungener Blattschuss, fast sofortiger Tod)
2	Fataler Treffer (verursacht Wunde u. starke Blutung, Wild flieht und bricht nach kurzer Zeit zusammen)
3	Rumpftreffer (Wunde, Bewegungseinschränkung, Wild kann fliehen)
4	Rumpftreffer (Wild flieht ohne starke Bewegungseinschränkung)
5	Beintreffer (Wild flieht, ist eingeschränkt)
6	Streifschuss (minimal verletzt, Wild flieht)

Besserer Schuss durch Erschwernis:

Gute Jäger haben die Möglichkeit, ihren Schuss durch eine angesagte Erschwernis beim Würfeln zu verbessern und genau zu zielen. Der Wurf kann um bis zu 5 Punkte erschwert werden, um einen besseren Treffer zu garantieren. Die angesagte Erschwernis kann das Würfelergebnis verbessern. Ein nicht bestandener Fernkampfangriff verfehlt das Tier und schreckt es auf.

Beispiel: Schusswurf um 2 Punkte erschwert, bestanden; Trefferzone 4 gewürfelt. Ergebnis: Treffer 2

Dabei sind jedoch auch die Umstände und Position des Jägers ausschlaggebend: Dichtes Unterholz, eine zu große Entfernung zum Wild oder eine ungünstige Schussposition könnten den Schuss zusätzlich erschweren, während ein Hochsitz oder ein gut gelungener Wurf auf (An-)Schleichen den Schuss erleichtern. Fragen Sie den Spieler am Besten, wie sich sein Charakter beim Jagen anstellt und vergeben Sie entsprechende Erschwernisse / Erleichterungen. Beachten Sie auch die Größe des Beutetiers: Ein Kaninchen oder Fasan ist ein kleines Ziel und damit schwerer zu treffen, wird durch einen Treffer jedoch auch schneller getötet als z.B. ein Hirsch. Detaillierte Informationen zu den Größenverhältnissen findet man in der Zoo Botanica. Die angegebene Würfeltabelle dient dabei eher als Basis, anstatt als absolute Regel.

Und wenn das Wild flieht?

Ein Schuss, der nicht perfekt sitzt, ist nicht unbedingt ein Fehlschlag. Fliehendes Wild hinterlässt Spuren im Wald, blutet oder bricht vielleicht nach einer kurzen Flucht zusammen. Erlauben Sie dem Jäger, seiner Beute nachzustellen: Mögliche Talente hierfür wären Fährtensuchen, Sinnenschärfe und Wildnisleben. Ggf. kann man dem Jäger eine Chance auf einen zweiten Schuss gewähren. Ein Jagdhund könnte das Tier aufspüren oder sofort hinterher hetzen. Gutes Rollenspiel des Spielers sollte mit Chancen und Erfolg belohnt werden.

Wert und Verkauf von Fellen und Trophäen

Nach dem vielen Aufwand ist es nur gerecht, dass der Jäger nun die Früchte seiner Arbeit ernten darf. Mit seinen Fellen, Trophäen und Rationen im Gepäck besucht er die nächsten Händler, um seine Münzen einzusacken.

Im Anhang befindet sich eine Preisliste mit Vorschlägen für Grundverkaufspreise verschiedenster Jagderzeugnisse. Hierzu sei gesagt, dass es sehr schwierig war, zwischen den Angaben der Zoo Botanica, gängigen Preislisten und Realismus eine goldene Mitte zu finden, da die Vorgaben teilweise recht inkonsistent waren. Die Liste dient daher als Vorschlag für Grundpreise, die noch von vielen Faktoren beeinflusst werden. Die Preise beziehen sich dabei, falls nicht anders bezeichnet, auf **1 Stck**; bzw. **1 ganzes Fell, bzw. bei Großdrachen einzelne Schuppen**. Die Ausnahme bilden hier sehr exotische Tiere, deren Wert nur extrem schwer einzuschätzen ist – schon allein, weil es ab einer gewissen Größe nahezu unmöglich ist, das Tier im Ganzen zu häuten oder zu transportieren. (z.B. Mammut, Hornechsen, Drachen) Hierfür dient es eher als Richtwert, um ein Gefühl für den Wert zu bekommen. Wie auch beim Rest des Guides steht es jedem Meister frei, die Preise nach seinem Gusto frei anzupassen, zumal Verkaufspreise in Aventurien sowieso von äußerst vielen Umständen abhängig sind.

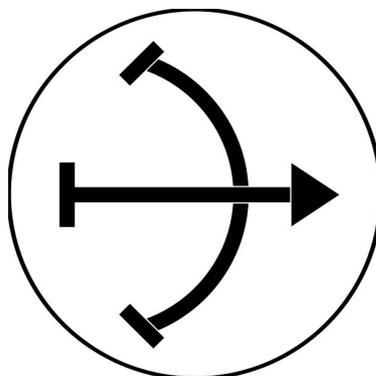
Der Handel mit Trophäen

Ganz unabhängig von dem „Listenpreis“ sind schließlich die Preise, die ein Händler bereit ist, für ein Stück auszugeben. Denn selbst, wenn ein exotisches Fell oder ein prächtiges Geweih theoretisch hundert Goldstücke wert wäre, wird es schwer sein, einen Händler zu finden, der genug Gold lose im Säckel hat, um es mal einfach so zu kaufen. Schließlich sind die Händler in Aventurien keine NPCs aus Videospiele, die mit einem endlosen Bestand an Goldmünzen wahllos alles kaufen, was ihnen die Helden auf den Tresen legen.

Gewitzte Händler werden also immer versuchen, den Preis so weit es nur geht zu drücken, weisen auf jeden Makel hin und verzichten lieber auf einen Kauf, als sich in den Ruin zu treiben. Damit wird der Held nicht unbedingt genau den Erlös erzielen, den die Tabelle vorgibt. Scheuen Sie also nicht davor zurück, den Jägern unverschämt niedrige Preise anzubieten und sie ordentlich feilschen zu lassen – das ist schließlich Grundsatz eines Rollenspiels.

Ein weiterer Faktor wäre die regionale Verbreitung – während z.B. ein Kleinaffenpelz im tropischen Südaventurien vermutlich zum Alltagsanblick gehört, wird er im hohen Norden als selten und exotisch gelten und höhere Preise erzielen. Ein tulamidischer Händler exotischer Waren wird an einem seltenen Pelz wohl mehr Interesse zeigen als ein mittelständischer Schneider, der für solche exotischen Kleider sowieso keinen Käufer finden würde und ein anderer Händler vermutet vielleicht hinter dem „seltsam aussehenden“ Pelz eine Fälschung und jagt den Helden verärgert davon.

Auch Trophäen brauchen spezielle Interessenten – wenn nicht gerade ein Händler auf diese seltenen Güter spezialisiert ist, wird er selten so viel Geld für einen eventuellen Ladenhüter ausgeben, während vielleicht ein reicher Adelige einen lockeren Geldbeutel besitzt, um sich mit fremden Federn zu schmücken. Die Jäger dürfen ihre Beute ruhig etwas mit sich herumtragen, ehe sie einen geeigneten Käufer finden oder feststellen, dass man sie auch handwerklich weiterverarbeiten kann: so könnte man aus einem exotischen Stück Leder auch eine besondere Rüstung mit besserem Rüstungswert herstellen lassen, oder seine Trophäen beim nächsten Zechabend in der Taverne herumzeigen und sich mit spannenden Jagdgeschichten einen Namen machen. Oder aber sie lernen, dass es sich vielleicht gar nicht lohnt, jedes Beutetier vollends auszuschlachten und dann einen Rucksack voll wertlosem Krempel mit sich herumschleppen zu müssen, der den Aufwand nicht wert ist.



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
Riesenlöfller	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
Zwergelopard	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	schlecht abgemagert, alt, krank, rüdiges Fell
18	
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 - 1 TaP = 5

Ergebnis: Tiergattung 9 mit Qualität 5

Trefferzonentabelle für Fernkampf

1	Tödlicher Treffer (z.B gelungener Blattschuss, fast sofortiger Tod)
2	Fataler Treffer (verursacht Wunde u. starke Blutung, Wild flieht und bricht nach kurzer Zeit zusammen)
3	Rumpftreffer (Wunde, Bewegungseinschränkung, Wild kann fliehen)
4	Rumpftreffer (Wild flieht ohne starke Bewegungseinschränkung)
5	Beintreffer (Wild flieht, ist eingeschränkt)
6	Streifschuss (minimal verletzt, Wild flieht)

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