Vorwort

Alle Werteerhöhungen sind nicht permanent, außer es steht zusätzlich dort.

Abkürzungserklärung:

|  |  |
| --- | --- |
| Abkürzung | Name |
| GZ | Gegner Zahl |
| HA | Herbarium Aventuricum |
| BA | Bestiarium Aventuricum |
| CC | Codex Cantiones |
| MA | Mysteria Arkana |
| ST | Spieler Stufe |
| SC | Spieler Charaktere |
| m/w | männlich/weiblich |

Ich hoffe ich kann euch hiermit helfen!

MfG Ronimjan

1. Zufallstabelle: Wald;

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| W20 | Begegnung | Werte | LE/AE | Anzahl | Beute/Ergebnis |
| 1 | Pflanzenfund | - | - | W6-1; min. 1 (mit Ausnahme von Gulmondstrauch) | Siehe [Tabelle 2]; |
| 2-4 | Fahrender Krämer[[1]](#footnote-1) | AT: 9; PA: 12; RS: 2; MR: 2; TP 1W6+3; | 30/0 | 1 | W6 D; 1 Verkaufsgegenstand (Meisterentscheidung); |
| 5-6 | Sichtung eines Waldlöwen[[2]](#footnote-2) | AT: 15 (2x); PA: 9; RS: 1; TP: 2W6+4/1W6+4; | 40/0 | 1 | Fell [m] (5D), Fell [w] (15D); 20 Fleisch (4H); |
| 7-10 | Rudel Waldwölfe | AT: 9; PA: 6; RS: 2; MR: 0; TP: 1W6+2; | 22/0 | W6 + [SP] + ([höchste ST] /3); max. 16 | [GZ] Felle (7S); [GZ]\*10 Fleisch (2H); |
| 11-13 | Zerstörte Brücke[[3]](#footnote-3) | - | - | 1 | - |
| 14-17 | Wegkreuzung | - | - | - | Meisterentscheidung (rich. Weg, fal. Weg); |
| 18-19 | Fund eines alten Geldbeutels | - | - | 1 | W6 H + W6 S + W6 D; |
| 20 | Kobold | AT: -; PA: 18 (2x); RS: 1; MR: 20; TP: -; | 35/∞ | 1 | Bei freundlichem Gegenübertreten + 1 LE/AE (permanent); sonst nichts; |

1. Zufallstabelle: Pflanzen;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| W6 | Name | Wert/Stück | Wirkung | HA |
| 1 | Gulmondstrauch (2 W6 Blätter) | 8S | 3 Blätter -> +1 KK, +15 AU, + 1 LE; | S. 82f |
| 2 | Alraune | 1S | W6 SP, - 1 KK, -1 GE; | S. 08f |
| 3 | Wirselkraut  | 1D | Auf Wunde aufgelegt -> +10 LE, stoppt Blutung; eingenommen -> +5 LE; | S. 64f |
| 4-6 | Vierblättrige Einbeere | 3H | + W6 LE, stoppt Blutung; | S. 62f |

1. Verkauft: 10 Proviantrationen (5S); 20 Wirselkraut (2D); [↑](#footnote-ref-1)
2. Angriff je SC-Verhalten [↑](#footnote-ref-2)
3. Bei Schwimmprobenfehlschlag: KK und GE Probe, je nach Tiefe und Schnelle des Wassers erschwert [↑](#footnote-ref-3)