Vorwort

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 |
| […] | variierende Zahl |
| DGsL | Drachen, Greifen, schwarzer Lotus |
| SP | Schadenspunkte |
| (?) | Meisterentscheidung |

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

Zum Erhalten von Beute ist bei Tieren & Pflanzen eine Probe in Tier- bzw. Pflanzenkunde nötig. Auch ist das jeweilige Fell, Ei oder Fleisch mit dem Tiernamen zu betiteln (Straußenei, Löwenfleisch, usw.). Dies erklärt auch die unterschiedlichen Preise.

Ich hoffe ich kann euch hiermit helfen!

MfG Ronimjan

P.S.: Die Tabellen sollten nicht zu häufig verwendet werden, sie dienen nur dem Ausspielen einiger Reisen. Bei zu häufiger Nutzung wird es für die Spieler langweilig, da sie zum 20sten Mal eine zerbrochene Brücke überqueren, gegen einen Rudel Wölfe kämpfen oder mit einem Krämer verhandeln müssen. Ggf. kann natürlich modifiziert werden!

* 1. Zufallstabelle: Wald;

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| W20 | Begegnung | Werte | LE/AE | Anzahl | Beute/Ergebnis |
| 1 | Pflanzenfund | - | - | W6-1, min. 1 (mit Ausnahme von Gulmondstrauch, da 1) | Siehe Tabelle (1.2); |
| 2-4 | Fahrender Krämer[[1]](#footnote-1) | AT: 9; PA: 12; RS: 2; MR: 2; TP 1W6+3; | 30/0 | 1 | W6 D; ein Verkaufsgegenstand (Meisterentscheidung); |
| 5-6 | Sichtung eines Waldlöwen[[2]](#footnote-2) (BA S. 81f) | AT: 15 (2x); PA: 9; RS: 1; TP: 2W6+4/1W6+4; | 40/0 | 1 | Fell (m) (5D), Fell (w) (15D); 20 Fleisch (7H); |
| 7-10 | Rudel Waldwölfe (BA S. 111) | AT: 9; PA: 6; RS: 2; MR: 0; TP: 1W6+2; | 22/0 | W6 + [SC] + ([höchste ST] /3); max. 16 | [GZ] Felle (7S); [GZ]x 10 Fleisch (2K); |
| 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 (BA S. 235f) | AT: -; PA: 18 (2x); RS: 1; MR: 20; TP: -; | 35/∞ | 1 | Bei freundlichem Gegenübertreten + 1 LE/AE (permanent); sonst nichts; |

* 1. Zusatztabelle: 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 (Anzahl x 3) | 3H | + W6 LE, stoppt Blutung; | S. 62f |

(2.1) Zufallstabelle: Steppe;

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| W20 | Begegnung | Werte | LE/AE | Anzahl | Beute/Ergebnis |
| 1 | Dumpfschädel | - | - | - | Ein SC (auswürfeln) erkrankt an Dumpfschädel[[4]](#footnote-4) (DGsL S.82f) |
| 2-4 | Nomadenlager | - | - | - | Siehe Tabelle 2.3 |
| 5-6 | Straußennest (BA S.128) | AT: 13/65; PA: 8; RS: 1; MR: 5; TP: 1W6+5 (Tritt)/1W6+2(Biss);[[5]](#footnote-5) | 25/0 | 1 (m) + (W6-1) (w) | [GZ] Gefieder (W6 D); 5 Eier (5H); [GZ] x 20 Fleisch (1H); |
| 7-10 | Banditen[[6]](#footnote-6) | AT: 14; PA: 12; RS: 4; MR: 2; TP: 1W6+4; | 35/0 | 1 W6+3 | [GZ] Langschwert (10D); [GZ-3] Kettenhemd (kurz) (12D) |
| 11-13 | Nichts | - | - | - | - |
| 14-17 | Verendetes Pferd | - | - | - | - |
| 18-19 | Noralecotternangriff | AT: 15; PA: 2; RS: 0; MR: 8; TP: 2W6 | 13/0 | W6+3 | [GZ] Haut (5D); [GZ] Gift (10D); |
| 20 | Pflanzenfund | - | - | W6-1 (min 1) | Siehe Tabelle 2.2 |

(2.2) Zusatztabelle: Pflanzen;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| W6 | Name | Wert/Stück | Wirkung | HA |
| 1-2 | Thonnys | 1D, 2S | Ermöglicht Nichtmagiern die astrale Meditation; Umwandlung von LE in AE: LE:AE = 1:1 | S. 58f |
| 3 | Zwölfblatt | 5D | Schutz vor Ansteckungen durch alle nichtmagischen Krankheiten | S. 68f |
| 4 | Naftanstaude[[7]](#footnote-7) | 8D | 2 Tropfen Saft verursachen 2W6 +4 SP | S. 84f |
| 5-6 | Messergraß | - | 1W6+5 SP beim Durchschreiten | S. 108f |

(2.3) Zusatztabelle: Nomadenlager;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nomade | Werte | Stellung | Verkaufsangebote | Anzahl |
| Jäger(-in) | LE: 35; AE:0; AT: 14/13[[8]](#footnote-8); PA: -/118; RS: 2; MR: 1; TP: 1W6+3/1W6+28; | 3 | (?-)Fleisch (2H); | W6 |
| Schamane | LE: 25; AE: 30; AT: 14; PA:9; RS: 1; MR: 4; TP: 1W6+1; | 1 | Kristallkugel (nutzlos) (1D); Astraltränke (+ 1W6+2 AE) (2D); | 1 |
| Kind | LE: 15; AE: 0; AT: 7; PA: 5; RS: 1; MR: 0; TP: 1W6-2; | 4 | - | W6-2 (min 0) |
| Schmied(-in) | LE: 40; AE: 0; AT: 14; PA: 13; RS: 2; MR: 1; TP: 1W6+5; | 2 | Messer (5S); Jagdspieß (8D); | 1 |
| Gerber(-in) | LE: 30; AE: 0; AT: 12; PA: 10; RS: 1; MR: 1; TP: 1W6+1; | 2 | Lederkleidung (4D); Lederzeug (8D); | 1 |
| Töpfer(-in) | LE: 25; AE: 0; AT: 10; PA: 10; RS: 1; MR: 1; TP: 1W6 | 3 | Karaffe (2S); Tasse (5H); Teller (5S);  | 1 |

1. Verkauft: 10 Proviantrationen (5S); 20 Wirselkraut (2D); Kartenset (Skat, nicht gezinkt) (2S); [↑](#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)
4. Vergleichbar mit einer leichten Grippe [↑](#footnote-ref-4)
5. „Der Strauß versucht, den Gegner mit einem Tritt niederzustoßen, und setzt bei Erfolg mit einer zweiten AT beißend nach“ (BA S. 128) [↑](#footnote-ref-5)
6. Lassen sich mit 20D bestechen [↑](#footnote-ref-6)
7. Zum Ernten wird eine Pflanzenkundeprobe +2 benötigt, bei Fehlschlag 2W6+4 SP; Geerntet wird die Staude, nicht die Blüte oder Blätter [↑](#footnote-ref-7)
8. Kämpft mit Pfeil und (Kurz-)Bogen (15 Schuss Munition) oder mit Kurzschwert; [↑](#footnote-ref-8)