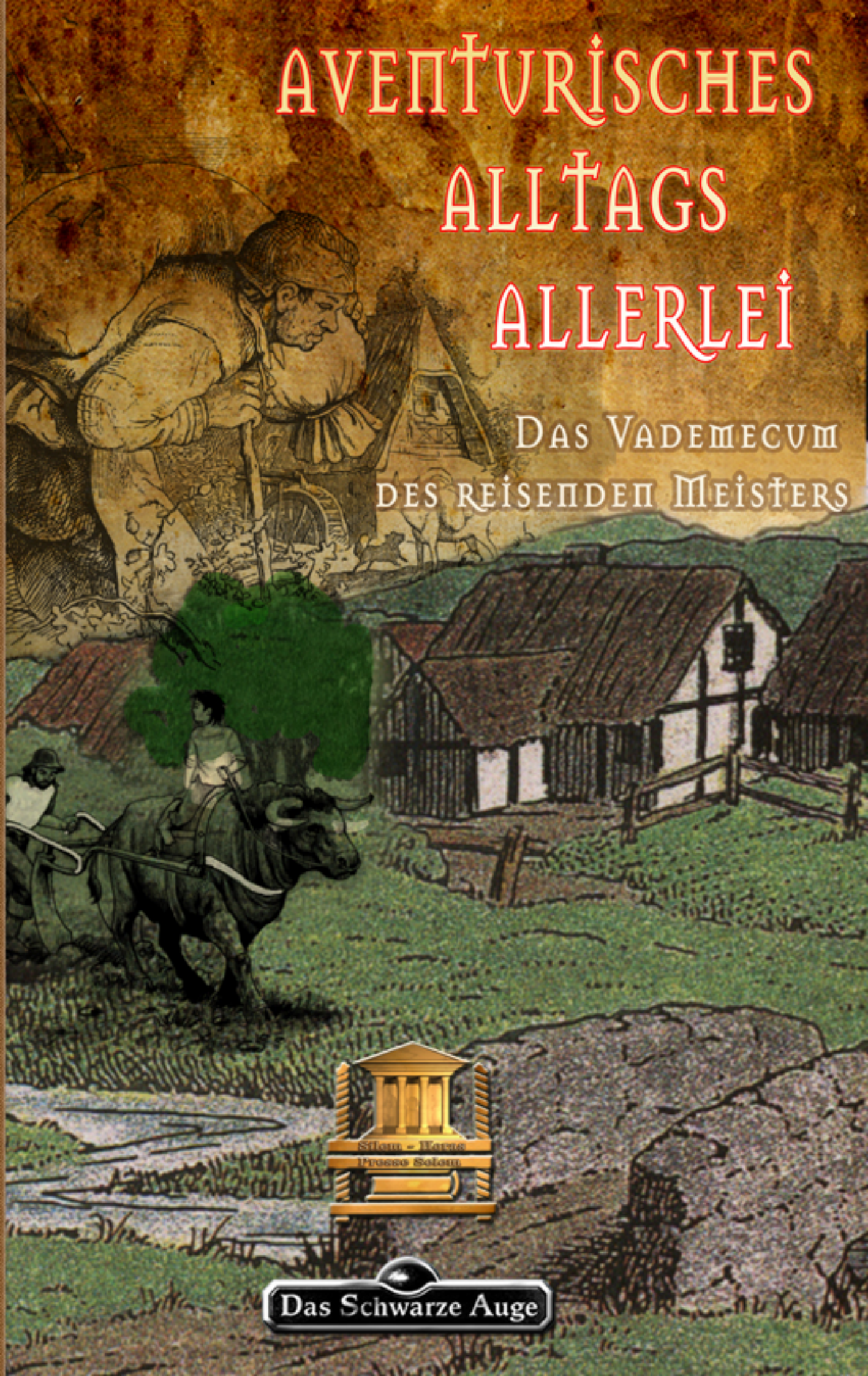
Selemer Tagebücher

Aventurisches Alltags Allerlei

Das Vademecum des reisenden Meisters



Das Schwarze Auge

Eine Spielhilfe zur Ausgestaltung von Alltäglichkeiten

Aventurisches Alltags Allerlei

Das Vademecum des reisenden Meisters

Eine Abhandlung aventurischer Alltagssituationen –
so wie sie einem reisenden Abenteurer widerfahren können

von Christian Jeub

mit Dank an meine Frau Silke für ihre grenzenlose Geduld
und an Ulrich Lang für Kritik und Anregungen.

Die folgende Zusammenstellung soll sowohl dem Meister als auch dem Spieler stimmungsvoll vor Augen führen, wie vermeintlich Alltägliches und Gewohntes aus dem Blickwinkel eines Aventuriers einen gänzlich anderen Stellenwert erfährt.
Der Autor will das typische Bild einer mittelaventurischen Region wiedergeben, erhebt jedoch keinen Anspruch auf allumfassende Verbindlichkeit. Zur besseren Übersicht sind die prägnantesten **Stichworte hervorgehoben**. Daneben finden sich diverse kleinere Anregungen zur Umsetzung im Spiel, die bisweilen in verschiedenen Publikationen bereits veröffentlicht wurden und hier nur der Vollständigkeit halber zusammen gestellt und ergänzt wurden.

Aventurische Impressionen

Das beschauliche Leben eines einfachen Landmannes oder einer örtlichen Krämerin ist durch eine grundlegende **Eintönigkeit** geprägt – nicht im Sinne der Lebensfreude, sondern vielmehr im Bezug auf die Farben und Werkstoffe der eigenen Gebrauchsgegenstände.

Es herrschen **braune, beige und graue Farben** vor, da diese entweder als naturgegebene Farben vorliegen oder durch den steten Gebrauch in solche Töne wechseln. Farbige Materialien sind äußerst rar und kostbar. Sie finden sich zumeist in erlesener Kleidung, kostbaren Teppichen oder seltenen Gemälden wieder, so dass bereits ein einzelnes Stück roten Stoffes in einer Menschentraube hervorsticht. Doch auch ein reines weiß oder ein tiefes schwarz zeugen von Reichtum und Macht, da einerseits das Herstellen und Konservieren jener Farben bereits ein kostspieliges Unterfangen an sich darstellt. Andererseits wird das Verwenden jener lauteren Farben als Statussymbol des Adels und der Kirche streng reglementiert. Während dem einfachen Landmanne daher die Verwendung ohnehin verboten ist, scheren sich gerade die Fahrensleut keinen Deut darum und nutzen in gewissem Rahmen ihre Unabhängigkeit und Freizügigkeit um dem starren Reglement zu entkommen. Das überraschende Eintreffen einer Schar bunt gekleideter Vaganten ist somit bereits für viele Sesshaften ein Grund, die eigene Arbeit einen Moment beiseite zu legen und sich des Anblickes zu erfreuen.
Als Werkstoffe finden sich vorrangig **Holz, Leder und Leinen**, mithin verderbliche Materialien, die stetig erneuert werden müssen. Eherne Gegenstände bilden daher eine begehrte Ware, versprechen diese doch eine robuste und haltbare Anwendung. Nicht zuletzt aufgrund dieses Umstandes verspricht das Finden eines verlorenen Hufeisens Glück, da eben jenes bereits an sich ein glückliches Ereignis darstellt. Doch auch eiserne Gerätschaften bringen aufgrund ihrer **Rostanfälligkeit** keine Farbvielfalt in den Alltag, so dass als begehrliche Rarität wohl all jene Gegenstände angesehen werden dürfen, die dauerhaft eine **glänzende Oberfläche** aufweisen, seien es polierte Metalloberflächen in Form von Spiegeln oder gar Edelmetalle. Letztere sind zumeist als Münzen verbreitet, wobei bei einem Handwerker nur **selten genügend Wechselgeld** vorhanden ist, um eine mit einem Golddukaten bezahlte Dienstleistung auszugleichen.

Regeltechnisches:

Insbesondere bei Völkern und Kulturen, die überwiegend nur unveredelte Materialien nutzen können, wie Mohas, Nivesen und diverse Barbarenvölker, erzeugt die übliche Ausrüstung eines fahrenden Helden zumeist Beachtung und weckt oft manche Begehrlichkeiten, so dass hier der örtliche Sozialstatus der entsprechenden Helden um einige Punkte angehoben werden sollte: SO +1 bis +5 Punkte

Als zweites markantes Merkmal beherrscht die Sorge um die Nahrung das Leben des gemeinen Mittelaventuriers. Insbesondere die **Verderblichkeit der Viktualien** verlangt ein stetes Augenmerk auf Lagerung und Verarbeitung. So bestehen nur einige wenige Möglichkeiten, frische Nahrungsmittel dauerhaft einzulagern. Neben dem gemeinen Aufbewahren in trockenen Schobern und kühlen Kellern ist es möglich, Obst und Gemüse mittels **Dörren, Säuern und Brennen**, Fleisch und Fisch mittels **Pökeln, Trocknen und Räuchern** und die verschiedenen Getreidearten als Tränke mittels **Brauen und Vergären** zu behandeln. Diese Verfahren verändern jedoch alle mehr oder weniger gewollt den Eigengeschmack der Ware. Es ist daher ein seltener Festtag, an dem frisches und vor allem geschmacklich unbehandeltes Fleisch und Gemüse auf den Tisch kommt. Dies geschieht zwangsläufig nur während der Erntezeiten im Spätsommer und Herbst bzw. unmittelbar nach einer Schlachtung. Ein frischer Fleischeintopf in einer Wegherberge stellt mithin einen Gaumenschmaus ungeahnten Ausmaßes dar.

Regeltechnisches:

Gerade in Szenarien, die eine längere Abschottung von frischen Lebensmitteln mit sich bringen, wie z.B. auf Schiffsreisen, im Belagerungszustand oder einfach nur während der Wintermonate, sollte darauf geachtet werden, dass eine vorausschauende Konservierung unabdingbar ist. Die oben genannten Methoden zur Haltbarmachung und die damit einhergehende Geschmacksveränderungen mögen zwar den ein oder anderen auf die Dauer zermürben. Mit voller Härte trifft dies jedoch jene, die den Nachteil sensibler Geruchsinn besitzen, mithin Vertreter der verschiedenen Elfenvölker.

Überlandreisen leicht gemacht

Ein reisender Geselle bewegt sich in zivilisierten Gegenden zumeist auf den mehr oder weniger gut ausgebauten Karrenwegen oder Landesstraßen. Doch um das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren, ist es oft unumgänglich einen ortskundigen Führer anzuheuern, da es ungemein schwierig ist, **ohne Wegweiser** den rechten Weg zu wählen. Auch der Besitz einer Karte bewahrt nicht davor, in die Irre zu gehen, geben jene doch oft nur die grobe Zuordnung größerer Städte zueinander wieder, ohne deren wegemäßige Verbindungen oder hinderliche Landschaftsformationen zuverlässig anzuzeigen.

Unterwegs sind die Reisenden gezwungen sich über die notwendige **Verpflegung für Mensch und Tier** Gedanken zu machen. Während generell das Problem besteht, dass **Nahrung verderblich** und **Jagen zeitaufwendig** ist, schränken in den zivilisierten Regionen zudem weitreichende **Jagdprivilegien** des örtlichen Adels die Proviantierung ein.

Regeltechnisches:

Vereinfachend – so die Helden denn nicht über jede Dauerwurst buchführen möchten – wiegt eine übliche Tagesration 40 Unzen, zuzüglich ca. 3 Liter Wasser (also weitere 120 Unzen), und hält sich in etwa für 7 Tage frisch. Danach sollte rund die Hälfte der Vorräte als verdorben angesehen werden, während die restlichen Vorräte dann nochmals für etwa eine Woche genießbar sein dürften. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um eingelagerte, sprich in Fässern eingelegte Nahrungsmittel, welche weit längere Zeiten überdauern können, sondern um reiseüblichen, meist getrockneten, Proviant.

Jedem Reisenden sollte zudem bewusst sein, dass sich eine mehrtägige Reise nicht immer unter dem strahlenden Praiosauge abspielt, sondern bisweilen auch Efferds Segen den Reisenden begleitet, so dass man unter Umständen stundenlang in **regennasser Kleidung** einher zieht und sich des Abends meist vergeblich an einem Feuer zu trocknen versucht. Dass diese zusätzliche Strapaze an der Konstitution zerrt ist offensichtlich. Krankheiten bleiben da oft nicht aus, wobei der Flinke Difar wohl noch zu den leichtesten zu zählen ist. Kommt es jedoch zu einer schwerwiegenden Erkrankung mit **Fieber und Kräfteverlust** steht oft die Weiterreise in Frage. In diesem Fall ist es gut, wenn man sich mit eigenen Kräutern zu helfen weiß, denn eine örtliche Suche nach nützlichen – und vor allem wirksamen – Heilkräutern ist oft vergebens, da neben der Standortwahl meist die **Jahreszeit** nur in den seltensten Fällen zur Ernte passen will.

Regeltechnisches:

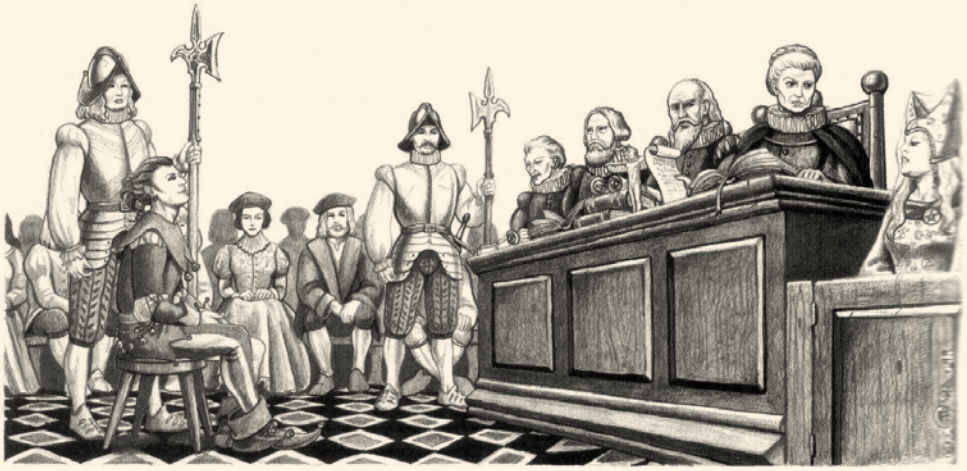
Eine allabendliche Routine kann helfen, den Gesundheitszustand der Helden festzuhalten. Diese Routine setzt sich aus folgenden Schritten zusammen:

Nach einer allgemeinen Wundversorgung (Talentprobe Hlk. Wunde) folgt der nächtliche Regenerationswurf und gegebenenfalls eine Probe auf Wundheilung, jeweils modifiziert durch die Umgebungsbedingungen. Abschließend noch eine Kontrollprobe auf Wundfieber sowie je nach Umstand auf weitere mögliche Krankheiten wie Triefnase, Flinker Difar, Dumpfschädel und dergleichen mehr. Während das Wundfieber ein stete Bedrohung eines Helden darstellen sollte, sind die übrigen Krankheiten vom Meister immer mit sehr viel Vorsicht und Fingerspitzengefühl einzusetzen, da eine Krankheit eine sehr heldenuntypische Situation darstellt und den Spielspaß oft unnötig schmälert – es sei denn, eben jene, bewusst vom Meister ausgesuchte, Krankheit stellt einen nicht unerheblichen Anreiz für den weiteren Verlauf des Abenteuers dar.

Als kleine Hilfe und Anregung findet sich im Anhang dieser Spielhilfe eine tabellarische Tagesroutine, mit der sich leicht die Strapazen einer entbehrungsreichen Kampagne abbilden lassen.

Das Stadtleben in der Fremde

Helden sind Reisende, die nur selten ein ‚Auftrag' in ihren jeweiligen Heimatort führen wird. Vielmehr ziehen sie durch die Lande und verweilen oft nur wenige Tage in einer für sie unbekannten Stadt. In dieser werden sie zumeist direkt **als Fremde erkannt** – sofern es sich nicht um eine Großstadt mit mehr als 5000 Einwohnern handelt. Die Helden werden daher durch die ansässigen Bürger mehr oder weniger **stetig beobachtet** – je nachdem, wie viele Ortsfremde die Stadt üblicherweise durchqueren. Von den Reisenden, die **weder Leumund noch Bürgerrechte** ihr Eigen nennen können, wird ein erhöhter Respekt gegenüber der örtlichen Obrigkeit erwartet, während offenkundige **Vaganten ohnehin rechtlos** sind – und entsprechend behandelt werden: Auffällige Vorfälle und Gaunereien werden meist unmittelbar mit den unliebsamen Durchreisenden in Verbindung gebracht. Ohne den Besitz der Bürgerrechte oder eines angemessenen Standes ist es in den meisten Städten sehr schwer, ungehindert seiner Arbeit als Held nachzugehen. Hinzu kommen noch die verschieden strengen **Waffen- und Aufenthaltsrechte**, denen sich die Reisenden beugen müssen.



Regeltechnisches:
Bei Ankunft der Helden in einer Ortschaft, in der die Helden bislang ein unbeschriebenes Blatt darstellen, sollte der Sozialstatus im Umgang mit den gemeinen Einwohnern um bis zu 3 Punkte gesenkt werden, bis sich die Fremden in ‚heldentypischer Manier' präsentiert haben – zum Guten oder auch Negativen. Örtliche Geweihte und Vertreter der Obrigkeit werden Höhergestellte unter den Helden dabei recht schnell auf die ihnen zustehende Art begegnen, während für sie Herumtreiber mit niedrigem SO ungleich länger als suspekte Fremde gelten. Beachten Sie als Meister in diesem Zusammenhang auch die oft sehr sensiblen Waffengesetze, die zumeist auf Privilegien beruhen und mitunter sehr restriktive wider dem fahrendem Volk durchgesetzt werden.

Der einfache Bürger erkennt indes recht schnell – manch einer könnte auch denken zu schnell – von wessen Stand der Reisende ist, gibt es doch drei unverkennbare Erkennungsmerkmale, die über das Ansehen entscheiden: Neben der **Art und dem Zustand der Kleidung** als augenscheinliches Merkmal zeugen auch das **Benehmen** und die **Wortwahl** von der Kinderstube, der man entstammt. Daneben nennen es gerade fahrende Helden ihr Eigen, eine deutliche **Wehrhaftigkeit** an den Tag zu legen, die ebenfalls über das Ansehen entscheiden kann. So wird ein elegantes Schwert weit eher einem ehrbaren Manne von Stand zugeschrieben als eine wuchtige Hiebwaffe, die vielmehr dem grobschlächtigen Kriegshandwerk eines Söldlings zugerechnet wird. Infolgedessen wird stets die am besten gekleidete Person einer Gruppe als deren Anführer gesehen und entsprechend behandelt. Daher fällt es weder dem einfachen Bürger noch einem Herren von Stand schwer, einen Geadelten als solchen zu erkennen – auch ohne dass jener ein Wappen offen führt. Doch in manch zivilisierten Städten kann es unter Umständen von Vorteil sein, in einem weniger hohen Stand geboren zu sein, um seine Ziele zu erreichen. Das Vortäuschen eines fremden Standes scheitert indes oft bereits an der Wahl der rechten Worte, die sich zwischen Vertretern des Adels und des gemeinen Volkes stark unterscheiden. Der erworbene und gewohnte Sozialstatus birgt zudem die Verpflichtung mit sich, einen **angemessenen Lebensstandard** zu führen, der es oft mit sich bringt, dass das sauer verdiente Geld schneller zwischen den Fingern zerrinnt, als es einem lieb ist.

Regeltechnisches:
Vereinfachend sollten Proben auf Sich Verkleiden, Überreden, Etikette, etc. mit einem Malus in Höhe des Doppelten der Differenz des eigenen Sozialstatus zum vorgetäuschten Sozialstatus belegt werden.
Die Lebenshaltungskosten, also Kosten für angemessene Kost und Logis, sollten Sie als Meister auf das übliche Budget Ihrer Gruppe abstimmen. Als Anhaltswert sollte je Monat Aufenthalt in einer zivilisierten Gegend eine pauschale Ausgabe je Held in Höhe von mindestens SO x10 Silbertaler gelten.

Manch ein Nachtschwärmer sieht sich auf seinem Weg durch die nächtlichen Gassen unvermittelt einer Gruppe Straßenräuber gegenüber – vielmehr er hört den Zuruf, denn sehen kann man sein Gegenüber nicht, sofern es nicht gerade eine wolkenlose Vollmondnacht ist, oder man wohl weißlich seine eigene Laterne bei sich trägt. Andernfalls herrscht von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang **eine bleierne Dunkelheit** vor, die nur sehr selten durch vereinzelte Lichtpunkte aus Klappläden unterbrochen wird. Eine nächtliche Suchaktion oder gar Verfolgung ist daher nur mit äußerster Mühe zu bewerkstelligen. Doch auch das Mitführen von passendem Beleuchtungsmaterial hemmt eine effektive Aktion ungemein, da besagte Lampen nur selten einen einigermaßen passablen Lichtschein weiter denn fünf Schritt werfen.

Regeltechnisches:
Für nächtliche Aktivitäten bei Fackelschein sollte ein Malus zwischen 2 und 8 Punkten auf alle optisch relevanten Talente, mithin Kampfhandlungen, erhoben werden. Oft ist zudem zu beachten, dass jene, welche die Fackeln tragen, zudem nur noch über eine freie Hand verfügen.

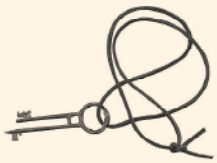
Hilfreich bei einer Spurensuche ist hingegen, dass neben den wenigen Hauptstraßen die vielen Gassen und Hinterhöfe nur selten gepflastert sind, sondern oft eher einer **schlammigen Suhle** gleichen, die durch **frei laufende Schweine** und versickernde Jauche aufgewühlt und glitschig ist.
Neben den beschriebenen Fährnissen bietet eine Stadt die einzigartige Gelegenheit, Waren und Dienstleistungen zu erstehen – oder anzubieten. Für Letzteres ist jedoch Vorsicht geboten, da ein stadtfremder Geselle oft als **unzünftiger Pfuscher** durch die ortsansässigen Zünfte und Gilden beschimpft, bedroht und im schlimmsten Fall gar davon gejagt wird. Zünftige Handwerker können indes recht einfach an der **örtlichen Zunftkleidung** erkannt werden.

Regeltechnisches:

Um dem rollenspielerischen Umgang mit Einkäufen mehr Freiraum zu geben, sollte den Spielern stets bewusst sein, dass es in Aventurien keine Listenpreise gibt. Der Preis einer Ware oder Dienstleistung ist stets von der örtlichen Verfügbarkeit und den politischen Verhältnissen, aber auch der entsprechenden Jahreszeit abhängig. Daher sollte man sich Eingangs darauf einigen, in wie weit die Preisangaben auf den Ausrüstungslisten die allgemeinen ortsüblichen Preisen darstellen, ob man vereinfachend eine pauschale Preisanpassung auf alle Waren unternimmt, oder man bewusst den Kauf jeder Handelsware ausspielt. Je zurückhaltender der Meister dabei die Verfügbarkeit der verschiedenen Waren handhabt, desto mehr Anreize und Ziele bleiben für die Spieler bestehen.

Die Stadt bietet zudem eine der seltenen Möglichkeiten, fernab von unwirtlichen Nachtlagern in freier Wildnis eine angenehme Unterkunft zu beziehen. Doch neben den unsäglichen **Flöhen und Wanzen**, die sich oft in den diversen Bettstätten tummeln, kennzeichnet eine gänzlich **fehlende Privatsphäre** das Leben des gemeinen Bürgers und Gastiers. Dies drückt sich zum einen darin aus, dass die verschiedenen Behausungen entweder gar keinen eigens vorgesehenen Schlafraum vorweisen können und stattdessen die Stube nächtens als Schlafquartier fungieren muss, oder statt dessen eine einzelne Kammer vorgesehen ist, die gemeinsam von allen Bewohnern als Lagerstatt dient. Findet sich hingegen in nobleren Etablissements gar Zimmer mit ausgewiesenen Bettgestellen für nur wenige Personen, so fehlt selbst hier oft die Möglichkeit, jenes kleine Refugium gegen die Außenwelt abzuschirmen, da eine Absperrung des Zuganges am Fehlen eines sicheren Riegels scheitert. Meist dienen **einfache, hölzerne Riegel als Verschluss**, die entweder geschoben oder geklappt mittels eines schmalen Messers oder Spatels leicht entriegelt werden können. Die seltenen mechanischen Schlösser mit Schnappriegel und Falle aus Eisen finden sich meist hingegen nur zur Sicherung von Kontoren mit wertvollem Inventar. Eine verbreitete Möglichkeit all jenen gierigen Fingern das wenige Wertvolle vorzuenthalten besteht hingegen darin, eine solide Eichentruhe, beschlagen mit Eisenbändern und geschmiedeten Scharnieren, mit einem teuren Vorhängeschloss zu versehen.

Regeltechnisches:



Zum Öffnen einer gemeinen Türe reicht es oft aus, mittels eines schmalen Messers den Riegel beiseite zu schieben. Die Schlösseröffnen-Probe sollte demnach einen Aufschlag bis maximal +3 erhalten. Oft reicht auch eine erschwerte Fingerfertigkeitsprobe aus. Handelt es sich hingegen um ein klobiges Metallschloss, das einen entsprechenden Schlüssel zum Öffnen benötigt, sind bereits stabile Drähte erforderlich und die Probe kann mit bis zu +7 beaufschlagt werden. Feinmechanische Kunstwerke hingegen sollten nur mittels speziell angefertigter Dietriche zu öffnen sein, wobei die Talentproben mindestens mit einer Erschwernis von +10 auszuführen ist.

Jene einfachen Sicherungen reichen in friedlichen Regionen aus, die wenige Habe zu schützen. Dies ändert sich derweil, wo **Krieg, Krankheit oder Hunger** drohen oder gar zu argen Nöten geführt haben. Vielerorts zeugen dann die vielen **Versehrten** von vergangenen Gewalttaten. Verkrüppelte, mit fehlenden Gliedmaßen, buckeliger Statur oder von Narben verunstalteten Gesichtern, kauern in Mauernischen und klauben das wenige auf, dass man ihnen zugedacht. Doch auch jene, die nicht die Wirren eines Krieges erdulden mussten, oder von einer langen Krankheit gezeichnet sind, zeugen meist nicht von erhabener Schönheit, da das entbehrungsreiche Leben des einfachen Bürgers bereits in jungen Jahren markante Spuren hinterlassen hat. So gibt ein offenherziges Lächeln oft genügend Auskunft über den Stand einer Person, zeigen jene Münder doch bisweilen hässliche Lücken, die jede natürliche Schönheit zu überstrahlen vermögen. Dieses abstoßende Äußere scheint zumeist einherzugehen mit einer grundlegenden Unbedarftheit, die durch viele Vorurteile und engstirnigen Bräuche und Sitten geprägt ist. Diese Borniertheit wird noch dadurch verstärkt, dass man selbst in einer kleineren Stadt längere Zeit des Suchens bedarf, ehe sich jemand finden lässt, der **des Schreibens und Lesens mächtig** ist.

Wohin mit den Devisen?

Manch einem Held ist es vergönnt, ein wenig seines hart erarbeiteten Salärs – nach Abzug von **Zöllen, Tempelzehnt, Wechselkursverlusten, Kost und Logis** – zu horten, so dass es bisweilen recht schwer in dessen Geldkatze werden kann. Doch Phex zum Gefallen hat man die lobenswerte Einrichtung des Bankenwesens erfunden. Hier ist es möglich, die schweren Geldstücke im Austausch gegen einen Einzahlungswechsel einzulagern und gegebenenfalls in einer weit entfernten Filiale – oft gegen eine kleine **Gebühr** – wieder abzuheben. In wie weit das Kreditinstitut Filialen unterhält ist unterschiedlich, ebenso wie die Anerkennung eines Fremdwechsels.

Regeltechnisches:

Sofern Sie es als Meister für nötig erachten, Ihre betuchten Helden ein wenig zu schröpfen, sollte bereits bei der Einzahlung eine Gebühr von den Einlagen abgezogen werden. Die Höhe der Gebühr sollte sich sowohl am Ruf des Bankinstitutes als auch an der Anzahl und der Verbreitung der Filialen orientieren und in etwa 5 bis 10 % der Einlagen bei einer Lagerung bis zu einem Jahr betragen.

Das Prozedere sieht dabei vor, den Einzahlungswechsel als Legitimation vorzulegen. Dieser weist lediglich die Menge und den Ort der Einzahlung aus, nicht jedoch den Besitzer des Geldes. Daher ist der Wechsel prinzipiell wie Bargeld zu verstehen – abgesehen von der Einschränkung, dass man keinen Krämer finden wird, der eine Bezahlung mit einem Stückchen Papier akzeptieren würde. Von der Form her ähneln sich die verschiedenen Wechsel. Gemein ist allen, dass sie aus einem **großformatigen Pergament** oder Büttenpapier gefertigt, kunstvoll beschriftet und mit **mehreren Siegeln** versehen sind. Dies führt jedoch dazu, dass diese kostbaren Schreiben sehr anfällig für die Fährnisse einer Reise sind. So können von herber **Witterung**, über **Unfälle** bis hin zu **Überfällen** unzählige Ereignisse zu einem schmerzlichen Verlust führen, obschon man sein Gold in sicherer Verwahrung wähnte. Ohne einen intakten Einzahlungswechsel wird es indes ungemein schwierig sein, den Kontoristen zu einer Auszahlung zu bewegen. Ebenso kann es zu unschönen Szenen kommen, wenn ein äußerlich heruntergekommener Bankkunde eine Auszahlung mehrere Golddukaten gegen Vorlage eines schäbigen Wechsels fordert. Auch hier entscheidet das **äußere Erscheinungsbild** über das Ansehen und die weitere Handhabung.

Ich hoffe, die Lektüre der vorangegangen Zeilen war unterhaltsam, informativ und anregend für das persönliche Rollenspiel.

Über erbauliche Kritik, Anregungen und Diskussionen freue ich mich.

Christian Jeub
im Oktober 2008
zankenblatt@garetien.de

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Ulisses-Spiele. Copyright (c) 2008. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Text enthält nicht-offizelle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Zeichnungen von caryad, © www.caryad.de und Mia Steingräber, © www.mia-steingraeber.de

Kampagnen-Datenblatt:

	Datum																
Körperlicher Zustand																	
	Proviantierung: Nahrung																
	Wasser																
	Tagesration: Nahrung																
	Wasser																
	Auszehrung: Hunger																
	Durst																
	Traglastüberschreitung:																
	Tageserschöpfung:																
	Konstitution:																
	Überanstrengung:																
	zusätzliche Behinderung:																
Gesundheitszustand																	
	Tagesschadenssumme																
	Wundfieberanfälligkeit																
Seelischer Zustand:																	
	Entsetzen																
	Entrückung																
	Schicksalspunkte																
Andenken: (spezielle Erfahrungen, Verbindungen, Phobien, Ortskenntnis)																	

Auszehrung:

Hunger = + (1 / 1 / 1 / 1 / 1 / usw. +1 pro Tag) x Sättigung
Durst = + (2 / 4 / 6 / 8 / 10 / 12 / usw. + 2xTag-Nr.) x Sättigung
Sättigung = (1 – vorhandene Ration / erforderliche Ration)
gezählt werden die Tag-Nr. immer beginnend mit 1
Abbau der Auszehrungen mit -1 / Tag bei voller Ration
→ Tod bei Auszehrung > 2xKO

Tageserschöpfung (je Std.):

Marsch bzw. Eilritt = +1 / Eilmarsch = +2
+ Zuschläge für Klima (Schwüle, Gegenwind, Hitze, etc.) = + 2
+ Zuschläge für Traglastüberschreitung = +1 je 50%TK
+ Schlafmangel +1 je Std. (mind. 6Std/24Std.)

Überanstrengung:

= Auszehrung + allgemeine Erschöpfung - Konstitution
→ BE +1 und KO-Proben +1 je Punkt Überanstrengung
→ Zusammenbruch bei Überanstrengung = KO

Tragkraft (TK):

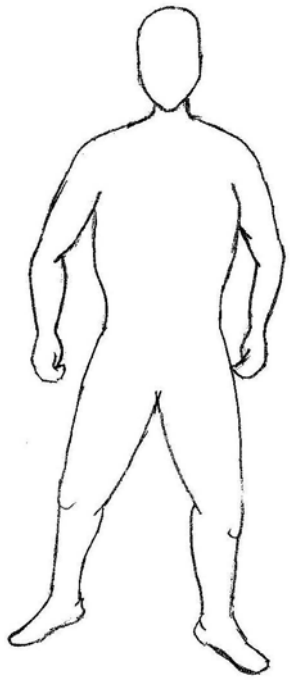
Traglast = Ausrüstung + 1/2xgetragene Kleidung in Stein
Tragkraft = KK in Stein
Traglastüberschreitung: BE+1 je 50%TK-Überschreitung in Stein

Schicksalspunkte (max. 1 pro Stufe):

Würfelwurf wiederholen: 1 Schicksalspunkt
Würfelergebnis festlegen: 6 Schicksalspunkte
Dem sicheren Tod entgehen: 9 Schicksalspunkte
Ein göttliches Eingreifen erflehen: 12 Schicksalspunkte

Makel & Narben Körperschema:

Jeder dritte Treffer in einer Körperzone hinterlässt Narben nach Meisterentscheid



Tägliche Routine:

1. Tagesrationen verteilen
2. Sättigung ermitteln
3. Auszehrung bestimmen
4. Tageserschöpfung bestimmen
5. allgemeine Wundversorgung
6. LE-Regenerationsprobe KO-Probe
7. Wundbehandlung
8. Wundheilungsprobe KO-Probe
9. Wundfieberprobe KO-Probe
10. AE-Regeneration IN-Probe
11. Erschöpfung abbauen

Wundfieber:

Stufen: Erkennen 2/ Behandeln 6/ Widerstehen 3
sofern am Tag mindestens 5 SP durch Verwundungen:
KO-Probe mit +1 / +2 für 25% / 50% LE-Verlust
mit +3 für Krallen, Schmutz
mit +4 für Untote etc.
mit +3 für Heilk. Wunde misslungen
mit -7 für Resistenz Krankheiten
mit +1 je Punkt Überanstrengung
Dauer bis Ausbruch: 1 Tag
Dauer der Krankheit: 2W6 Tage
Schaden je Tag: 2W6-Tageszahl an SP & AU-Verluste
KO-Probe mißlungen: KK - Tageszahl, Fieberschlaf
Behandlung: allgemeine Fiebermittel; Bettruhe (-1 SP)
KO-Probe + 3: → ½ Tagesschaden

Entsetzen:

Mut-Probe + Entsetzenwert des Dämons / Situation
modifiziert um die eigene Erfahrung
+ eventuell eigene Ängste / Phobien
Ergebnis: einfach misslungen → MU -1
um 10 Punkte misslungen → Schock
Schock: MU – (1W6+1) und Auswirkungen W6:
1 Lähmendes Entsetzen bis Mu-Probe +10
2 Katatonie Starre für W20+10KR
3 Furcht vor Gegenstand des Entsetzens
4 Panik und Flucht mit max. GS bis AU=0
5 Kampfrausch wider den Urheber mit AT+3,PA-3
6 keine offensichtlichen Auswirkungen
Regeneration des Mutverlustes:
+1/Monat in Ruhe bzw. +1/Woche im Kloster
+gesamtes Entsetzen bei Genugtuung
Permanente Auswirkungen bei Mut-Wert unter 8!

Rast & Erholung:

Ausruhen / Schlafen = Erschöpfung -2 / -4 je Std.	
Regeneration für 6 Std. Schlaf / 24 Std.	LE / AE:
Probe KO / IN + Überanstrengung	+1 / +1
Vorteil gute Regeneration	+2 / +2
Nachteil schlechte Regeneration	-1 / -1
unter freiem Himmel bzw. Schlafsaal	+0 / +0
schlechtes Wetter bis	-5 / -5
schlechter Lagerplatz	-1 / -1
nächtliche Ruhestörung (pro Std.)	-1 / -1
Wache gehalten (pro Std.)	-1 / -1
luxuriöse Schlafstätte bis	+2 / +2

© Oktober 2008, Text & Zeichnung: Christian Jeub
(zankenblatt@garetien.de) – Version 22.10.2008