



## DER UNGLÜCKSWOLF: POCKENNARBENHEILUNG

Eine Excel-Tabelle

erarbeitet von Dirk Kostrzewa  
[webmaster@aventurischehelden.de]

© Dirk Kostrzewa



**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 Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“ und zur Welt Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Der Unglückswolf

### Tool: (Excel-Tabelle) Pockenheilung

Im Abenteuer „Der Unglückswolf“ können sich die Helden mit den Zorgan-Pocken infizieren. In diversen Foren war man der Meinung, dass ein BALSAM binnen 7 Tagen nach Überleben der Krankheit noch die Narbenbildung verhindern kann. Ein Xordai-Absud kommt ja zumeist nicht in Frage, weil die Rinde nur von maraskanischen Bäumen geerntet werden kann. Erst nach diesen 7 Tagen sei die Matrix (d.h. das astrale Gegenbild des Lebewesens in der Astralwelt) des Lebewesens so durch die Narben verändert, dass die Narben dann fest zum Bild des Lebewesens gehören. Der Zauber BALSAM orientiert sich dabei an der Matrix und stellt diese wieder her. Wenn die Narbe also einmal zur Matrix gehört, dann stellt der BALSAM die Narben wieder her.

Ein TRANSMUTARE KÖRPERFORM kommt leider nicht in Betracht, da bei diesem Zauber extra dabei steht, dass der Nachteil „Unansehnlich“ nicht durch den Zauber abgemildert werden kann.

Ich habe mich deshalb entschieden nur den BALSAM in den ersten 7 Tagen in meiner Gruppe zuzulassen.

Nun war mir nicht klar, wie viel ASP ein Zauberer in die Pocken- bzw. Narbenheilung stecken muss, um den Nachteil „Unansehnlich“ oder gar „widerwärtiges Aussehen“ zu vermeiden, der ja automatisch entsteht, wenn man die Pocken unbehandelt überlebt. Ich habe daher eine kleine Exceltabelle entworfen, die die Oberfläche des Menschen anhand der Körpergröße und des Gewichts berechnet. (siehe Wikipedia unter [http://de.wikipedia.org/wiki/Daten\\_des\\_menschlichen\\_K%C3%B6rpers](http://de.wikipedia.org/wiki/Daten_des_menschlichen_K%C3%B6rpers) ). Zusätzlich kann man nun im Tool eingeben wie viele Pocken = Narben pro Quadratdezimeter entstanden sind (je nach Schwere der Krankheit). Ich habe hier 1W6 angenommen. Das kann natürlich noch jeder selbst so machen wie er es für richtig hält. Zudem habe ich angenommen, dass 1 ASP = KO Pocken abheilen lassen kann. Somit lässt sich die gesamte Anzahl der zu investierenden Astralpunkte (in diesen 7 Tagen) ermitteln. Gelingen die Zaubersprüche, so kann man die Herabstufung von „normalem“ in „unansehnliches“ Aussehen und von „unansehnlichem“ Aussehen in „widerwärtiges“ Aussehen wieder rückgängig machen.

Anschließend habe ich noch die Oberfläche des menschlichen Körpers in einzelne Bereiche unterteilt, damit man sich als Zauberer auch nur auf die Heilung der sichtbaren Körperteile beschränken kann. Dabei kann es zu Rundungsdifferenzen kommen, da nur ganze AsP und immer mindestens 1 AsP pro Körperteil angezeigt und addiert wird. So kann man den Nachteil „unansehnlich“ oder „widerwärtiges Aussehen“ abmildern. In meiner Gruppe habe ich es zugelassen, dass nach einer Heilung der sichtbaren Körperteile (wie z.B. Gesicht, Hand, Unterarm, etc.) die Probenerschwernisse nur zum Tragen kommen, wenn der Gegenüber entweder von der Krankheit des Helden weiß oder die Pockennarben gesehen hat bzw. sieht.

#### Alternative:

Man kann pro gelungenem Zauberversuch des BALSAM einen permanenten AsP dem Spielerhelden abziehen, für die lebenslange Wirkungsdauer. Ist an sich nicht schlüssig, da normale Wunden auch für immer geheilt sind und diese eben keinen permanenten AsP einfordern. Aber im LC steht die Narbenheilung des BALSAM in der Variante: „Heilung von Vertümmelungen“. und diese kostet nun mal permanente AsP. Wer's braucht....

Das alles ist nur eine grobe Richtlinie, so wie ich sie in meiner Gruppe verwendet habe. Natürlich kann jeder die Tabelle so abändern, dass ein für ihn stimmigeres Bild wiedergegeben wird.

Ich hoffe, ihr könnt die Tabelle brauchen. Für Fragen und Anregungen mailt mir doch: [webmaster@aventurischehelden.de](mailto:webmaster@aventurischehelden.de) oder besucht unsere Website.

Grüße

Webmaster [www.aventurischehelden.de](http://www.aventurischehelden.de)