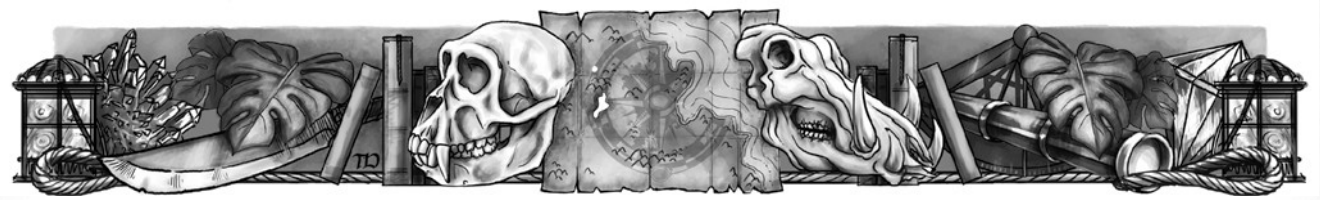


Magische Hilfe gegen schlechtes Wetter

Aventurische Zauberer kennen vielerlei Methoden, das Wetter zu beeinflussen. Die möglicherweise bekannteste ist der Zauber WETTERMEISTERSCHAFT, mit dem direkt ins Wetter eingegriffen werden kann. Der Volksmund kennt solche Zauberei vor allem als Schadenszauberei, aber natürlich kann sie auch dem Schutz vor Sturm und Unwetter dienen. Die geodische *Macht über den Regen* führt dazu, dass Wolken sich sofort leer regnen – der Geode kann also den Zeitpunkt des Regens bestimmen, was nützlich sein kann, wenn man gerade einen geschützten Ort gefunden hat, dort aber nicht allzu lange verweilen möchte, um den Regenbeginn abzuwarten. Geht es in erster Linie um Sturmwind, nutzen Elfen häufig die WINDSTILLE, im Kampf gegen eine Windhose kommt mitunter der REVERSALIS WINDHOSE zum Einsatz. Die Temperatur hingegen kann mit CALDOFRIGO wenigstens für kurze Zeit verändert werden. Alternativ kann auch ein Elementarwesen des Feuers oder des Eises gebeten werden, die Temperatur an sein Element anzupassen. Gegen Kälte und Hagel hilft der LEIB DES EISES, gegen Hitze entsprechend der LEIB DES FEUERS und gegen Wind der LEIB DES WINDES. Dichter Nebel kann mit dem REVERSALIS NEBELWAND aufgelöst werden, wenn es nötig sein sollte. Bei heftigem Regen verschafft auch der *Geodische Wasserbann* eine Schutzzone, der jedoch nicht gegen Hagel hilft, da es sich dabei um ein anderes Element handelt. Nicht zu diesem Bereich gehört hingegen der hexische Fluch *Hagelschlag*, der nicht schützt, sondern verheert.

Zufälliges Wetter

»Spuren! Wir haben menschliche Spuren gefunden. Sie sind zwar schon einige Tage alt, sagt Zoster, aber nichtsdestotrotz scheinen wir in die Nähe von menschlichen Ansiedlungen gekommen zu sein. Auch Praios scheint uns endlich wieder gewogen, denn kurz nach der freudigen Entdeckung brach die Wolkendecke auf, und der Herr der Götter wärmte uns mit seinen barmherzigen Strahlen. So mag alles nun doch noch zu einem guten Ende kommen, wenn das Wetter uns nicht doch noch einen Strich durch die Rechnung macht.«
—aus dem Reisetagebuch des hesindegefälligen Studiosus Anagon Birtenbichler

Zumeist wird das Wetter in Abenteuern als stilistisches Mittel eingesetzt: trübes Regenwetter, um triste Hoffnungslosigkeit zu verdeutlichen, warmer Sonnenschein in Situationen voller guter Laune und Zuversicht, der Schneesturm, um die Helden in einer Gaststätte oder Burg festsitzen zu lassen, der Gewittersturm, der Rondras Unzufriedenheit verdeutlicht. Meistens ist das auch völlig ausreichend.
Auf Reiseabenteuern ist das Wetter jedoch von größerer Bedeutung, denn es beeinflusst nicht nur die Reisegeschwindigkeit, sondern kann auch zahlreiche Probleme erzeugen, wie Sie auf den vorangegangenen Seiten lesen konnten.
Sie können das Wetter einfach festlegen, um die Helden gezielt vor entsprechende Probleme zu stellen. Alternativ können Sie es dem Zufall überlassen. Dazu sei angemerkt, dass es nicht möglich ist, die komplexen klimatischen Verhältnisse eines ganzen Kontinents wie Aventurien auf wenigen Seiten abzubilden. Es handelt sich um Zufallstabellen, deren Ergebnisse Sie jederzeit verändern können, wenn sie Ihnen nicht einleuchten. Außerdem sehen die Regeln nur eine tägliche Wetterermittlung vor, obwohl sich das Wetter natürlich auch im Laufe eines Tages ändern kann. Im Zweifelsfall sollten Sie auch hier die Würfelergebnisse freier auslegen.

Äußere Bedingungen

Als erster Schritt für die Wetterermittlung müssen Sie feststellen, zu welcher Klimazone der aktuelle Aufenthaltsort der Helden gehört und um welche Jahreszeit es sich handelt. Anschließend ermitteln Sie auf der Zufallstabelle das aktuelle Wetter, die Temperatur und die Windstärke. Für die Folgezeit würfeln Sie nur noch die Veränderungen im Vergleich zum Vortag.

Schritt I: Bewölkung

Legen Sie fest, wie dicht die Wolken am Himmel stehen. Davon hängen die weiteren Bedingungen ab.

1W20 in der Wüste	1W20 anderswo	Bewölkung	Temperaturveränderung tags/nachts
1–16	1–4	völlig wolkenlos	+10 °C / –10 °C
17–18	5–10	einzelne Wolken	+5 °C / –5 °C
19	11–16	bewölkt mit Wolkenlücken	+0 °C / +0 °C
20	17–20	geschlossene Wolkendecke	–5 °C / +5 °C

Schritt 2: Windstärke

Der zweite wichtige Faktor ist der Wind. Auch er wird mit einem Würfelwurf ermittelt, der aber von der Umgebung und der Jahreszeit abhängt: In Küstennähe, auf dem offenen Meer, im Flachland und auf Höhenzügen ist der Wind eher stärker, daher wird hier jeweils 1 zum Würfelergebnis addiert.

1W20* im Herbst	1W20* in anderen Jahreszeiten	Windstärke	Temperaturveränderung
1–3	1–4	windstill	+4 °C
4–5	5–7	leichter Wind	+2 °C
6–7	8–10	sanfte Brise	+0 °C
8–10	11–13	frische Brise	+0 °C
11–14	14–16	steife Brise	–2 °C
15–18	17–19	starker Wind	–4 °C
Ab 19	20	Sturm	–6 °C

*) 1W20+1 oder sogar 1W20+2 in besonders windreichen Gegenden wie Küsten, Berggipfeln etc.

Schritt 3: Temperatur

Die Temperatur geht von einem Durchschnitt aus, der von Region und Jahreszeit abhängt. In der folgenden Tabelle finden Sie die durchschnittliche Mittagstemperatur. Die nächtliche Tiefsttemperatur liegt 1W20+5 °C darunter. Sowohl Tages- als auch Nachttemperatur werden durch die Bewölkung und den Wind modifiziert (siehe dort).

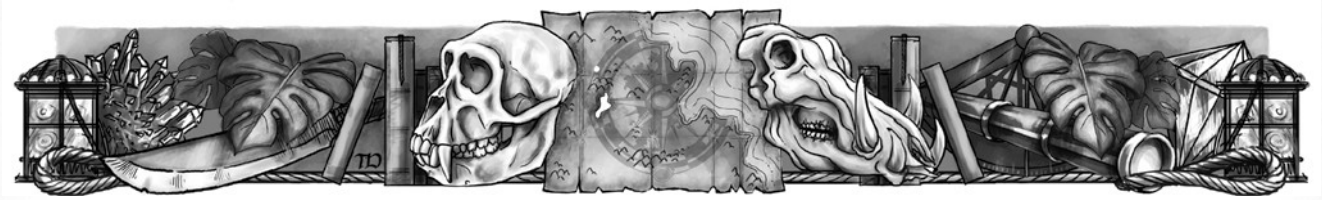
Durchschnittliche Mittagstemperatur

Region	Sommer	Frühling und Herbst	Winter
Ewiges Eis	–20 °C	–30 °C	–40 °C
Höhen des Ehernen Schwerts	–10 °C	–20 °C	–30 °C
Hoher Norden	–0 °C	–10 °C	–20 °C
Tundra und Taiga	5 °C	0 °C	–5 °C
Bornland, Thorwal	10 °C	3 °C	–5 °C
Streitende Königreiche bis Weiden	10 °C	5 °C	–0 °C
Zentrales Mittelreich	15 °C	10 °C	5 °C
Nördliches Horasreich, Almada, Aranien	20 °C	15 °C	10 °C
Höhen des Raschtulswalls	5 °C	0 °C	–10 °C
Südliches Horasreich, Reich der Ersten Sonne	25 °C	20 °C	15 °C
Khôm	40 °C	35 °C	30 °C
Echsensümpfe, Meridiana	30 °C	25 °C	20 °C
Altoum, Gewürzinseln, Südmeer	35 °C	30 °C	25 °C

Schritt 4: Niederschlag

Der dritte wichtige Punkt ist der Niederschlag. Bei einer negativen Temperatur handelt es sich um Schnee oder Hagel, ansonsten um Regen.

Bewölkung	Niederschlagswahrscheinlichkeit (1W20)
völlig wolkenlos	—
einzelne Wolken	1
bewölkt mit Wolkenlücken	1–4
geschlossene Wolkendecke	1–10



Art des Niederschlags

Wenn die Tabellen ergeben haben, dass es regnet (oder schneit), dann stellt sich die Frage, wie heftig dieser Niederschlag ist.

Windstärke	Nieselregen Ein paar Flocken	ergiebiger Regen ergiebiger Schneefall	Wolkenbruch Dauerschnee/Hagel
windstill	1–12	13–19	20
leichter Wind	1–9	10–18	19–20
sanfte Brise	1–7	8–17	18–20
frische Brise	1–5	6–16	17–20
steife Brise	1–3	4–15	16–20
starker Wind	1–2	3–13	14–20
Sturm	1	2–10	11–20

Schritt 5: Interpretation des Ergebnisses

Das Gesamtbild aus Bewölkung, Temperatur, Windstärke und Niederschlag sollten Sie passend zur Umgebung interpretieren. So ist beispielsweise Sturmwind ohne Niederschlag eine Windhose, mit Niederschlag ein Gewitter. Nieselregen bei geringer Bewölkung kann auch aus Nebel bestehen.
Natürlich vergeht Morgennebel nach gewisser Zeit, wenn es wärmer wird, und ein Gewitter dauert auch nicht den ganzen Tag: Vorher ist es (bei warmen Temperaturen) häufig schwül, danach kühlt es sich möglicherweise ab, es kann aber auch umso drückender werden.

Schritt 6: Veränderungen am Folgetag

Natürlich können Sie für jeden Tag das Wetter einzeln ermitteln, dadurch kann sich aber ein sehr eigenartiges Wettergemisch ergeben. Daher empfehlen wir, anhand der folgenden Tabelle zu ermitteln, was sich ändert, und dann nur diesen Bereich neu auszuwürfeln. Natürlich ist es auch dann möglich, dass das neue Ergebnis genau dem alten entspricht.

Veränderung (1W20)	Sommer/Winter	Herbst/Frühling
Keine	1–9	1–4
Windstärke	10	5
Temperatur	11	6
Niederschlag	12	7
Bewölkung, Niederschlag	13	8–9
Windstärke, Temperatur	14	10–11
Windstärke, Niederschlag	15	12–13
Niederschlag, Temperatur	16	14–15
Alles außer Bewölkung	17	16
Alles außer Windstärke	18	17
Alles außer Temperatur	19	18
Alles	20	19–20

Folgen des Wetters für andere Proben

Es ist selbstverständlich, dass viele andere Proben vom Wetter abhängen. Starker Regen verwandelt den Boden in Schlamm, auf dem man kaum vorankommt und leicht ausrutscht. Nasser Felsen ist nicht griffig, was das Klettern und Bergsteigen zu einem noch größeren Risiko macht, und Flüsse und Bäche schwellen an. Feuchter Untergrund und Regen machen die Suche nach einem Lagerplatz schwierig, oder aber die Nacht wird unangenehm und wenig erholsam. Dichte Regenwolken mindern auch die Fernsicht, ebenso natürlich Nebel. Bei großer Hitze wird jede körperliche Anstrengung zur Mühsal, der Durst wächst ebenso wie die Gefahr von Hitzschlag oder Sonnenbrand.
Manche Auswirkungen von Wetter sind bei den jeweiligen Proben schon als Modifikatoren genannt, im Folgenden finden Sie noch weitere Vorschläge zu diesem Thema.