

WILDES AVENTURIEN

eine Konvertierung
von Sebastian "Zwart" Schoo



„Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.“

Willkommen in Aventurien. Einem Kontinent der seit über 20 Jahren Abenteuer atmet und verkörpert wie kein anderer Fantasy-Kontinent. Mit dieser Konvertierung wird dieser Kontinent nun wieder ein Stück wilder. Vielleicht wilder als ihn sich so mancher wünscht. Für alle denen es nicht wild genug sein kann, ist diese Konvertierung jedoch genau das Richtige.

Diese Konvertierung richtet sich vor allem an diejenigen die Aventurien bereits kennen und auch das ein oder andere Hintergrundbuch bereits gelesen haben. Sie soll nicht alles abbilden was in Aventurien möglich ist und nicht jedes Detail einfangen, sondern vor allem die Charaktere und das Spiel ermöglichen das in den meisten Gruppen am Tisch meiner Meinung nach vorherrscht.

Deshalb ist es angebracht zu erläutern was diese Konvertierung alles nicht ist. Sie ist in gar keinem Fall vollständig und will das auch gar nicht sein. Denn die detaillierten und sehr variantenreichen Möglichkeiten die Aventurien und DSA einer Spielgruppe bietet, will Savage Worlds überhaupt nicht abbilden. Was dagegen zählt sind die Abenteuer und die (z.T. überlebensgroßen) Helden die diese Abenteuer erleben.

SETTINGREGELN

Bann des Eisens

In Aventurien werden Zauberer durch den Kontakt mit Eisen im Wirken der Magie sehr behindert. Tragen Zauberer Rüstungen aus Metall so ist für sie jede Probe die mit ihrem Arkanen Hintergrund zu tun hat um sechs Punkte erschwert.

Sprachen

In Aventurien werden viele Sprache gesprochen. Natürlich kennen die Helden nicht alle Sprachen geschweige denn das sie sie sprechen könnten. Denn jeder Held kann nur so viele Sprachen wie sein halber Verstand-Würfel angibt.

Talente und Handicaps

Eisenaffine Aura

Voraussetzung: Arkaner Hintergrund

Die magischen Energien des Zauberers werden nicht so stark durch Metall in ihrem Fluss behindert.

Durch dieses Hintergrund-Talent sinkt die Erschwerung durch das Tragen einer Metallrüstung

von sechs auf nur noch zwei Punkte.

Magischer Alltag

Voraussetzungen: Arkaner Hintergrund, (Zauberfertigkeit) W8

Mit diesem Talent ist es einem Zauberer möglich alltägliche Tätigkeiten wie das Waschen von Kleidung, Haare schneiden, Schneidern o.ä. auf magische Weise zu erledigen.

Was genau damit möglich ist entscheidet der SL. Du kannst dich an DSA-Zaubern wie dem Sapefacta oder dem Accuratum orientieren.

Analphabet

Dieses Handicap gibt es nicht in dieser Konvertierung, da kein Held von Haus aus lesen und schreiben kann.

Um Lesen und Schreiben und zu können, muss er das entsprechende Talent wählen.

Lesen und Schreiben

Mit diesem Talent ist der Charakter in der Lage zu lesen und zu schreiben. Er kann alle Sprachen lesen und schreiben die er selbst beherrscht.

Arkane Hintergründe

Arkaner Hintergrund (Fey)

Der arkane Hintergrund der Elfen funktioniert auf die gleiche Weise wie der arkane Hintergrund für Superkräfte (SW:GE 143). Für Elfen ist ihre Magie also wesentlich natürlicher und sie können wesentlich mehr zaubern als z.B. ein Magier, allerdings ist es auch teurer für sie die Zauber zu erlernen und zu steigern.

Arkaner Hintergrund (Psionik und Verrückte Wissenschaft)

Diese Hintergründe existieren in Aventurien (noch) nicht. Dementsprechend gibt es auch keine Talente die sich auf diese Hintergründe beziehen. Es gibt also keinen McGyver und keinen Bastler.

Arkaner Hintergrund (Wunder)

In Aventurien ist das Wirken der Götter ein Teil des täglichen Lebens. Durch ihre Geweihten greifen die Götter tagtäglich in das Geschehen auf dem Kontinent ein. Jeder der Götter hat andere Aspekte für die er Zuständig ist. Dieser Umstand spiegelt sich in unterschiedlichen Sünden und auch unterschiedlichen Sprüchen wider die den Geweihten einer Gottheit zur Verfügung stehen.

Welchen Lebensinhalt die Geweihten einer Gottheit haben ist ausführlich im WdH und WdG dargestellt. Da es hier ausschließlich um eine regeltechnische Umsetzung gehen soll, werde ich im folgenden nur die Sünden und Kräfte ausführen.

Praios

Sünden: Verstecke niemals deinen Glauben (Leicht) Jede Form der Lüge ist Praios ein Graus. Lüge also niemals! (Schwer). Sich auf die Seite von Frevlern, Verrätern und Dämonenbündlern stellen. (Todsünde)

Kräfte: Arkanes entdecken, Bannen, Eigenschaft stärken, Flächenschlag (nur gegen Dämonen und Paktierer), Geschoss (nur gegen Dämonen und Paktierer), Licht, Panzerung

Rondra

Sünden: Der Kampf mit „unrechten“ Waffen wie einer Armbrust oder mit Gift (Leicht). Kämpfe gegen Wehr- und Ahnungslose und das Töten selbiger (Schwer). Flucht vor Angreifern der 12 Kirchen und der Menschheit (Todsünde).

Kräfte: Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Panzerung, Schnelligkeit, Tierfreund Waffe verbessern

Efferd

Sünden: Essen von Dingen die mit oder auf Feuer gegart wurden und von Delphinen und Walen (Leicht). Die Entzündung von Feuer und die Duldung von offenem Feuer in Efferd-Tempeln (Schwer). Das Töten von Delphinen und Walen. Verseuchung von Wasser (Todsünde)

Kräfte: Barriere, Element manipulieren (Wasser), Licht, Schutz vor Naturgewalten (nur gegen Wasser), Strahl, Tierfreund (bei Meerestieren),

Travia

Sünden: Jemanden die Gastfreundschaft verwehren (Leicht). Störung des friedlichen Zusammenlebens, durch Unzuverlässigkeit, Vertrauensbruch, Unehrlichkeit, Aufreizendes Verhalten (Schwer). Jemanden das Heim rauben, z.B. durch Brandstiftung (Todsünde).

Kräfte: Ablenken, Eigenschaft stärken, Tierfreund, Schutz vor Naturgewalten (in Anwesenheit eines Lager- oder Herdfeuers), Healing, Light,

Boron

Sünden: Mehr als das aller nötigste Sprechen (Leicht). Einen Leichnam oder einen Toten ohne auffindbaren Leib nicht bestatten und die

Totenruhe stören (Schwer). Nekromantie durchführen oder Unterstützen (Todsünde).

Kräfte: Angst, Arkanes entdecken, Bannen, Eigenschaft stärken, Fesseln (nur gegen Untote), Flächenschlag (nur gegen Untote), Verschleiern

Hesinde

Sünden: Das Buch der Schlange vernachlässigen und schlampig führen (Leicht). Jemanden Wissen verwehren oder vorenthalten. Außerdem Wissen bewusst falsch auslegen und missbrauchen (Schwer) Wissen nicht bewahren sondern vernichten (Todsünde).

Kräfte: Arkanes entdecken, Bannen, Eigenschaft stärken, Sprache verstehen, Licht, Telekinese, Tierfreund

Firun

Sünden: Verspielt sein statt Ernsthaft und nicht mit dem Nötigsten auskommen (Leicht). Verwendung von Fallen und Giften während einer Jagd (Schwer). Störung der Natur, Sinnloses Töten von Jagdwild (Todsünde)

Kräfte: Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Gestaltwandel, Schnelligkeit, Schutz vor Naturgewalten (vorallem Kälte), Tierfreund

Tsa

Sünden: Nicht offen sein für Veränderung und Neuerung, Stillstand (Leicht), Benutzung einer Waffe, jemanden bewusst verletzen (Schwer). Jemanden Töten, das Unterstützen von Chimärologie (Todsünde).

Kräfte: Ablenken, Eigenschaft stärken, Fesseln, Heilung, Licht, Tierfreund

Phex

Sünden: Etwas ohne Gegenleistung tun und seine Heimlichkeit aufgeben (Leicht). Zügellose Habgier (Schwer). Unehrenhafte Verbrechen wie Vergewaltigung, Folter und Mord (Todsünde)

Kräfte: Ablenken, Arkanes entdecken, Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Fesseln, Geschoss, Unsichtbarkeit

Peraine

Sünden: Verschwendung, Prunk und Faulheit (Leicht). Einer Kreatur seine Hilfe verwehren (Schwer), Verseuchung des Landes und Verbreitung von Krankheiten (Todsünde).

Kräfte: Ablenken, Eigenschaft stärken, Heilen, Heilungsritual, Schutz vor Naturgewalten, Tierfreund

Ingerimm

Sünden: Löschung eines Feuers (Leicht). Unterdrückung des eigenen Wut und Grimm (Schwer). Eine Manufaktur betreiben (Todsünde).

Kräfte: Barriere, Eigenschaft stärken, Element manipulieren, Flächenschlag, Graben, Licht, Schutz vor Naturgewalten

Rahja

Sünden: Seinen Gleichmut vergessen und sich in Selbstmitleid baden (Leicht). Gefühlskälte (Schwer). Jemandem sexuelle Gewalt antun ohne beiderseitige Zustimmung (Todsünde).

Kräfte: Ablenken, Eigenschaft stärken, Fesseln, Marionette, Licht, Tierfreund

Einen Helden erstellen

Die Erschaffung eines Helden verläuft ganz genauso wie im Kapitel „Charaktererschaffung“ in der SW-GE vorgestellt.

Natürlich erhalten aventurische Helden keine Dollar in die Hand gedrückt, sondern 500 Silberstücke mit denen sie Ausrüstung kaufen können.

Die Rassen

Im Großen und Ganzen ist Aventurien von den Standardrassen eines jeden Fantasysettings bevölkert.

Die Angaben zu Menschen und **Zwergen** findest Du in der GE auf Seite 21 bzw. 23.

Wenn Du es wünschst kannst Du sogar aventurische Halborks spielen. Die Angaben dafür findest Du in der GE auf Seite 18 und können so übernommen werden.

Ein strittiges Thema könnten **Hügelzwerge** sein. Natürlich kannst Du sie einfach als normale Zwerge erschaffen. Aber warum sie nicht als das erschaffen als das sie gedacht sind? Als Halblinge? Die Angaben dafür findest Du in der GE auf Seite 17.

Elfen

Obwohl Elfen ebenfalls zu den Standardrassen gehören, haben die Elfen Aventuriens eine Eigenart die es nötig macht sie gesondert aufzuführen. Die Elfen in Aventurien zeichnen sich dadurch aus das alle Angehörigen dieses Volkes zaubern können.

Arkaner Hintergrund (Fey): s.o.

Nachtsicht: Die Augen von Elfen verstärken das

Licht wie die einer Katze, so dass sie im Dunkeln sehen können. Sie ignorieren Angriffsabzüge aufgrund schlechter Beleuchtung im Düsternen und im Dunkeln.

Elfische Nahrungsgewohnheiten: Elfen essen nichts was vergoren ist oder dessen Herstellung auf einem solchen Prozess beruht. Das schließlich jede Form von Alkohol, genauso wie Käse und sogar Brot ein.

Halbelfen

Aventurische Halbelfen haben dementsprechend ein anderes Erbe als in der GE (S. 16) angegeben wird.

Erbe: Halbelfen können zwischen dem Arkanen Hintergrund (Fey) ihres elfischen oder dem freien Talent ihres menschlichen Elternteils wählen.

Eigenschaften

Es werden im Rahmen dieser Konvertierung die normalen Eigenschaft aus Savage Worlds benutzt.

Fertigkeiten

Folgende Fertigkeiten kann ein Charakter auf Aventurien nutzen.

<i>Einschüchtern</i>	<i>Darstellen</i>
<i>Glücksspiel</i>	<i>Heilen</i>
<i>Heimlichkeit</i>	<i>Kämpfen</i>
<i>Klettern</i>	<i>Nachforschen</i>
<i>Provozieren</i>	<i>Reparieren</i>
<i>Schießen</i>	<i>Schwimmen</i>
<i>Schlösser knacken</i>	<i>Seefahrt</i>
<i>Spuren lesen</i>	<i>Überleben</i>
<i>Überreden</i>	<i>Umhören</i>
<i>Wahrnehmung</i>	<i>Werfen</i>
<i>Wissen</i>	

Statt auf Mumm wird auf Willenskraft gewürfelt. Denn letztlich ist übernatürlicher Horror nicht so häufig das eine eigene Fertigkeit dafür lohnen würde.

Ausrüstung

An Ausrüstung kann man auf Aventurien alles finden was in der GE unter „Mittelalterlich“ zu finden ist.

Man kann natürlich auch alle gewöhnlichen Gegenstände, Kleidung und Tiere dort finden und zu normalen Preisen kaufen.

Die Kosten für diese Ausrüstung sind selbstverständlich in Silberstücken angegeben.