

# WILDES AVENTURIEN

eine Konvertierung

von Sebastian "Zwart" Schoo

mit **besonderem Dank an** die User von Alveran.org

insbesondere **Rorkan, Auribel, Sphärenwanderer, Yehodan, Chaogirdja und Arivor**  
für ihre wundervollen Beiträge, Ideen und Kritik



„Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://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 fantastischen Kontinent der seit über 25 Jahren Abenteuer atmet und verkörpert wie kein anderer. Mit dieser Konvertierung wird dieser Kontinent nun wieder ein Stück wilder. Vielleicht wilder als ihn sich so mancher wünscht. Alle denen es nicht wild genug sein kann, sind hier genau richtig.

Dieses Dokument 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.

Das hier ist also in gar keinem Fall vollständig und das soll auch gar nicht so 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

Auch wenn Aventurien weitestgehend einer normalen Fantasywelt entspricht, gibt es in diesem Setting doch einige Eigenarten

### BANN DES EISENS

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

### KALTES EISEN

Wann immer bei Wesen von einer Verletzlichkeit gegen Kaltes Eisen geschrieben wird, sind im Zusammenhang mit dieser Konvertierung magische Waffen gemeint. Das können die Stäbe von Magiern, verzauberte Schwerter, schamanische Knochenkeulen oder auch Waffen auf die die Macht Waffe verbessern gewirkt wurde sein.

### MAGIE VS. KARMA

In Aventurien ist göttliche Zauberei etwas völlig anderes als normale Magie. Aus diesem Grund können Mächte die mit dem Arkanen Hintergrund

(Wunder) gewirkt werden nicht mit Mächten anderer Arkaner Hintergründe beeinflusst werden. Umgekehrt geht das aber sehr wohl.

## SPRACHEN

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

## MUMM

Aventurien ist kein Ort bei dem die Charakter hauptsächlich mit extremen Horror konfrontiert werden und Übernatürliches zum Alltag gehört. Dementsprechend hat die Fertigkeit Mumm keinen Platz in dieser Konvertierung. Es wird stattdessen auf Willenskraft gewürfelt.

## NEUE FERTIGKEITEN

In Aventurien sind einige Fertigkeiten nicht so wichtig als das sie Aufstiege wert wären. Deshalb werden einige von ihnen in neuen Fertigkeiten zusammen gefasst. Es gibt aber auch einige Wissensfertigkeiten die einer besonderen Erwähnung bedürfen.

### Gaunereien (Geschicklichkeit)

In dieser Fertigkeit sind **Glücksspiel** und **Schlösser knacken** zusammen gefasst. Aber auch Taschendiebstähle und Falschspiel werden mit dieser neuen Fertigkeit abgewickelt. Ein Taschendiebstahl ist vergleichender Wurf zwischen der Fertigkeit des Diebes und der Wahrnehmung des Opfers.

### Athletik (Stärke)

Mit dieser Fertigkeit wird sowohl Schwimmen als auch Klettern geregelt. Mit einem hohen Athletikwert kann auch versuchen schneller zu sprinten. Jeder Steigerung bei einer Probe erhöht den Sprintenwürfel um einen Typ.

### Wissen (Magiekunde)

Das Wissen um die Funktionweise der Magie ist für aventurische Zauberer unerlässlich. Diese Fertigkeit ist insbesondere für Beschwörer sehr wichtig. Ohne ein fundiertes Wissen um den genauen Ablauf von Beschwörungen, ist das Rufen einiger Dämonen ein sehr gefährlicher Zeitvertreib.

## Wissen (Alchemie)

Das Wissen um die Alchemie kann für Abenteurer sehr praktisch und manchmal sogar überlebenswichtig sein. Mit dieser Fertigkeit ist es möglich verschiedene Tränke, Salben oder Puder mit unterschiedlichen Wirkungen herzustellen. Wie das genau funktioniert wird im entsprechenden Absatz "Alchemie" beschrieben.

## 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.

### Profane Stabzauber

**Voraussetzungen:** Anfänger, Arkaner Hintergrund (Magie), Gildenmagier

Durch dieses Talent ist es möglich den Stab eines Magiers entweder in ein 10m langes Seil oder ein Ende in eine Fackel zu verwandeln. Außerdem kann der Stab auf die doppelte Länge gebracht oder auf die halbe Länge verkürzt werden.

Der Magier wird dieses Talent auch in die Lage versetzt seinen Stab zu sich zurück zu rufen. Der Stab kehrt innerhalb der Sichtweite des Magiers innerhalb von einer Aktion zu ihm zurück. Der Magier kann allerdings immer nur eine der Möglichkeiten nutzen. Ein Seil mit einem brennenden Ende oder ein verkürzter Stab der zum Magier zurück kommt sind nicht möglich.

Zusätzlich wird der Stab durch profane Gewalteinwirkung völlig unzerbrechlich

## Waffen Stabzauber

**Voraussetzungen:** Fortgeschritten, Arkaner Hintergrund (Magie), Gildenmagier

Durch diesen Stabzauber kann der Magier seinen Stab entweder in ein Flammenschwert verwandeln oder in den sogenannten Hammer des Magus. Das Schwert richtet Ver+W6 Schaden an und kann Dinge in Brand setzen. Der Hammer des Magus richtet Ver+W10 Schaden an, aber nur gegen Gegenstände.

## Schelm

**Voraussetzungen:** Anfänger

Ein Charakter der dieses Hintergrund-Talent wählt wurde als Säugling von Kobolden entführt und aufgezogen. Seine Zieheltern haben ihm allerlei magische Späße und die koboldische Lebensart beigebracht.

Er kann per Zauberei Dinge vollbringen wie Menschen nackt dastehen lassen, Kobolde rufen, Illusionen erscheinen lassen oder was ihm auch immer gerade einfällt um einen Spaß zu machen. Er braucht dazu keinen Arkanen Hintergrund oder Machtpunkte.

Schelme setzen diese Fähigkeit aber nur ein um sich selbst oder anderen Spaß zu bereiten, niemals um andere zu schädigen. Er kann sie aber für Tricks und geistige Duelle einsetzen.

## Beschwörer

**Voraussetzungen:** Fortgeschritten, Wissen (Magiekunde) W6, Zauberfertigkeit W8

Einige Zauberer haben sich ganz der Kunst der Beschwörung gewidmet. Sie haben sich so lange mit diesen Dingen beschäftigt das ihnen Beschwörungen wesentlich leichter von der Hand gehen. Sie bekommen einen Bonus von +1 wenn sie die Macht Beschwören nutzen. Außerdem sinken die Kosten für jede Steigerung beim Zaubern-Wurf um einen Punkt.

Dämonenbeschwörer können außerdem die Zahl einer Karte bei einer Beschwörung frei bestimmen, nicht jedoch die Farbe.

## Artefaktbauer

**Voraussetzungen:** Fortgeschritten, Verstand W8, Zauberei bzw. Glauben W8, AB (Zauberei oder Wunder)

Schon seit jeher stellen die Zauberer und Geweihten Aventuriens Talismane und Artefakte her. Ein solches Artefakt stellt auch einem nicht Zauberer eine Macht zur Verfügung. Das Herstellen eines

Artefakts dauert die doppelte Anzahl des Machtran- ges in Stunden. Um ein Artefakt herzustellen muss der Zauberer oder Geweihte die Macht ganz nor- mal wirken und die Kosten bezahlen. Der Zauber- Wurf ist allerdings um +2 erschwert und die Kos- ten sind doppelt so hoch wie normal. Gelingt der Wurf ist die Macht in dem Gegenstand gespei- chert. Das so entstandene Artefakt kann mit einem Verstand- (Zauberei) oder einem Willenskraft (Wunder)-Wurf aktiviert werden und löst dann die gespeicherte Macht aus. Steigerungen bei diesem Wurf wirken ganz normal. Ein Artefaktbauer kann nur einmal pro Spielsitzung ein Artefakt herstellen.

## **Dolch des Druiden**

**Voraussetzungen:** Anfänger, AB (Magie), Zauberei W8, Druiden

Der Vulkanglasdolch eines Druiden ist ihm ein mächtiges Werkzeug. Er wird kalt wenn dämoni- sche Presenzen in der Nähe sind, zeigt auf den Ort seiner Weihe oder günstige Orte in der Wildnis (+1 auf Überleben). Außerdem kann er mit dem Dolch Kraftlinien aufspüren. Ein Druiden kann so- gar, steckt er seinen Dolch in die Erde, einmal am Tag eine Erschöpfungstufe heilen.

## **Vertrauter**

**Voraussetzungen:** Anfänger, AB (Magie), Hexe  
Die Hexe hat ein Vertrautentier. Jede Schwester- schaft hat dabei unterschiedliche Vertrautentiere als Begleiter. Die Verbreitetsten Vertrauten sind Kat- zen, Eulen, Schlangen, Raben und natürlich Krö- ten. Vertrautentier und Hexe können sich untereinander verstehen. Die Hexe spricht dabei ganz normal, während der Vertraute sich für ande- re wie ein normales Tier anhört. Der Vertraute ge- horcht auf den Befehlen der Hexe, ist aber kein Sklave oder ähnliches. Er kann sich immer wei- gern einen Befehl auszuführen, vor allem wenn es ihn selbst zu sehr gefährdet.

Das Vertrauten Tier gilt als normale WildCard was Wunden und den Wild Die angeht. Hat aber selbst keine Bennies, die Hexe kann aber ihre für ihren Vertrauten ausgeben.

Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden, al- lerdings nur einmal in jedem Rang. Jedes mal wenn dieses Talent gewählt wird, kann der Charak- ter eine der folgenden Kräfte wählen.

- die Hexe kann Wunden oder Erschöpfung von sich auf den Vertrauten übertragen
- die Hexe kann ein Attribut ihres Vertrauten um einen Würfel steigern

- die Hexe kann die Sinne des Vertrauten wie ihre eigenen nutzen. Das erfordert allerdings Konzentra- tion. Die maximale Reichweite dieser Kraft be- trägt den Verstandswürfel der Hexe mal 100 Meter.

- jede Macht die die Hexe auf sich spricht, wirkt auch auf den Vertrauten.

- der Vertraute erhält 5 Machtpunkte die die Hexe wie ihre eigenen nutzen kann. Der Vertraute kann aber auch mit diesen Machtpunkten die Mächte der Hexe nutzen.

## **Elfenlieder**

**Voraussetzungen:** Anfänger, AB (Fey), Elf

Das Volk der Elfen kennt magische Lieder denen allerlei wundersame Effekte nachgesagt werden. Ein Elf mit diesem Talent ist der Lage mit Hilfe seines Seeleninstruments Lieder zu spielen die einen +1 Bonus auf eine vom Elf bestimmte Ei- genschaft verleihen solange das Lied gehört wird. Die Zauberlieder eines Elfen lösen in jedem Fall aber positive Gefühle und Verbundenheit in den Hörenden aus. Um eines seiner Elfenlieder zu wir- ken ist ein erfolgreicher Wurf auf Verstand nötig.

## **Knochenkeule**

**Voraussetzungen:** Fortgeschritten, AB (Schama- nismus), Schamanismus W8

Durch dieses Talent ist der Schamane in der Lage seine Knochenkeule mit besonderen Fähigkeiten zu versehen. Sie zählt fortan als Magische Waffe. Außerdem erleichtert eine so verzauberte Knochen- keule das Einstimmen auf die Geister und vermin- dert das Risiko sie zu verärgern. Der Schamane erleidet nur noch bei einer Eins (egal was der WildDie zeigt) die Auswirkungen einer leichten Sünde und nur noch bei einem kritischen Fehl- schlag die Auswirkungen einer schweren Sünde. Seine Krfäte verlieren kann er nicht mehr, wenn er seine Knochenkeule nutzt.

## **NEUE ZAUBER**

Auch wenn die Liste der Mächte in der GE schon recht umfangreich ist, so gibt es doch einige Mäch- te die hier gesondert aufgeführt werden sollten.

### **Dunkelsicht**

**Rang:** Anfänger

**Machtpunkte:** 1

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde (1/Stunde)

**Ausprägungen:** Glühende Augen, Katzenaugen, Sonar

Dieser Zauber verleiht dem Ziel die Fähigkeit in völliger Dunkelheit zu sehen.

Bei einem Erfolg der Zauberei-Probe werden die Abzüge für Dunkelheit halbiert (abgerundet). Bei einer Steigerung werden alle Abzüge bis maximal -6 völlig ignoriert.

### **Göttliche Gabe**

**Rang:** Anfänger

**Machtpunkte:** 5

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 3 (1/Aktion)

**Ausprägung:** Ein Moment der Konzentration, ein gemurmertes Gebet um Hilfe

Durch eine erfolgreiche Probe mit der Zauberei-Probe erhält der Anwender dieser Macht die Vorteile eines beliebigen Talents, ausgenommen Hintergrund- und Expertentalente. Der Anwender muss einen Rang höher oder gleich dem Talentrang sein, ansonsten gibt es aber keine Einschränkungen. Andere Voraussetzungen entfallen also, sogar wenn andere Talente als Voraussetzung angegeben sind.

### **Göttliche Berührung**

**Rang:** Anfänger

**Machtpunkte:** 2

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 10 Minuten (1/Minute)

**Ausprägung:** Eine Segnung, ein Gebet

Eine einfache Segnung kann den Willen der Gläubigen stärken und die Angst lindern. Eine erfolgreiche Anwendung dieser Macht gibt für die Wirkungsdauer einen +2 Bonus auf Willenskraft und alle Fertigkeiten die damit zusammen hängen.

### **Verständigung**

**Rang:** Fortgeschritten

**Machtpunkte:** 3

**Reichweite:** Verstand in Meilen

**Wirkungsdauer:** 3 (1/Runde)

**Ausprägungen:** Gedankenbilder, Projektionen an andere Orte, Auftauchen in Träumen, göttliche Kommunikation, dämonische Botenvögel

Der Zauberer kann mit dieser Macht eine Person in seinem Sichtfeld kontaktieren.

Ist die Person mit der Kontakt aufgenommen werden soll außer Sicht muss der Zauberer eine Verstandswurf ablegen um die Person dennoch kontaktieren zu können. Ist die Person mehr als eine Meile entfernt ist der Verstandswurf um -4 erschwert.

## **BESCHWÖREN**

Die Macht funktioniert grundlegend so wie in der GE angegeben. Ein Zauberer der diese Macht wählt muss sich jedoch entscheiden ob er damit Dämonen oder Elementare beschwören können möchte. Eine Hexe kann außerdem wählen mit dieser Macht Krähen herbei zu rufen.

Die Wesen welche beschworen werden können, müssen natürlich auch an die aventurischen Verhältnisse angepasst werden. In Klammern angegeben findest Du die Erschwerung sowie die Kosten die es verursacht ein Wesen pro Runde zu beschwören und zu kontrollieren.

**Anfänger** - Niederer Dämon, Elementarer Diener, 1W6 Krähen (-2, Kosten: 1)

**Fortgeschritten** - bis vier Hörner, 2 Elementare Diener, 2W6 Krähen (-4, Kosten 3)

**Veteran** - bis sieben Hörner, Dschinn, 3W6 Krähen (-6, Kosten 5)

**Legendär** - unbeschränkt, Meister der Elemente (-Anzahl der Hörner, -7, Kosten: Anzahl der Hörner, 7)

Die Diansbarkeit eines Dämons oder Elementar kann allerdings wesentlich verlängert werden. Um aus den Runden Stunden zu machen, erhöhen sich die Kosten auf das Vierfache, die Probe ist um weitere vier Punkte erschwert und die Zauberdauer erhöht sich auf (Anzahl der gewünschten Stunden) Minuten. Für eine Verlängerung von Runden auf Tage werden mal achtmal so hohe Kosten fällig, die Probe ist um sechs Punkte erschwert und die Zauberdauer erhöht sich auf (Anzahl der gewünschten Tage) Stunden. Während dieser Zeit bleibt der das beschworene Wesen ständig verfügbar und kann im Rahmen seiner Möglichkeiten handeln und Befehle ausführen.

Neben den o.g. Modifikatoren gibt es noch einige weitere Dinge die Einfluss auf die Schwierigkeit haben.

- 1 Wissen (Magiekunde) W4
- 0 Wissen (Magiekunde) W6
- +1 Wissen (Magiekunde) W8
- +2 Wissen (Magiekunde) W10
- +3 Wissen (Magiekunde) W12
- +1 für je 10 Dukaten Beschwörungsmaterialien
- +1 für das Beschwörer-Talent
- +1 für einen wahren Namen

Die Werte für ein paar beispielhafte Wesen findest Du im Abschnitt Das Chaos. Dort findest Du außerdem einen Baukasten um Dir schnell eigene Dämonen zusammenstellen zu können.

Nur Hexen können wählen ob sie mit dieser Macht Krähen herbeirufen können möchten, die sie für sich Kämpfen lassen können. Beim Rufen von Krähen ist eine Verlängerung der Dienstzeit allerdings nicht möglich.

Statt dem normalen Rückschlag ist das beschworene Wesen völlig frei in seinen Handlungen sollte bei der Probe eine Eins fallen (egal was der WildDie zeigt). Während Elementare dann meist einfach nicht erscheinen, greifen Dämonen dann sehr oft alles in ihrer Umgebung an und versuchen möglichst viel Schaden anzurichten. Bei einer Doppeleins wird ein Dämon sogar versuchen den Beschwörer direkt zu töten.

Ist ein Beschwörer im Besitz eines Wahren Namens so kann er einen Dämon beschwören der ganz spezifische und vorher festgelegte Merkmale hat anstatt bei der Beschwörung Karten für das Chaos zu ziehen. Außerdem erhält er den in der Tabelle genannten Bonus. Wahre Namen kann man in Büchern finden. Als Beispiel für einen vorgegebenen Dämon sei hier der Zant genannt, der sich bei vielen Schwazkünstlern großer Beliebtheit erfreut und im Absatz "Das Chaos" vorgestellt wird.

Sowohl Elementare als auch Dämonen sind neben ihren Diensten im Kampf natürlich auch für viele andere Dinge zu gebrauchen. Eisdsschinne könnten in der Lage sein Eis zu erschaffen und Dämonen kann man beauftragen eine dem Beschwörer bekannte Person zu suchen und zu töten. Das sind nur zwei Beispiele von vielen. Die Märchen von Dschinnen die drei Wünsche erfüllen kommen nicht ungefähr. Was genau beschworene Wesen für den Beschwörer zutun bereit sind entscheidet der Spielleiter. Du kannst Dich am Beschwörungswurf und dem Verhandlungsgeschick des Beschwörers orientieren um dies zu entscheiden.

## ALCHEMIE

Mittels der Alchemie ist es mögliche allerlei Mittel herzustellen die durchaus nützlich für eine Gruppe Abenteurer sein können. Im folgenden werden die einzelnen Schritte genannt die nötig sind um ein alchemistisches Mittel herzustellen.

### Die Wirkung

Bevor ein Alchemist sich an die Herstellung eines Mittels machen kann, muss er sich entscheiden welche Wirkung es haben soll. Die Zahl in Klammern gibt den Modifikator der Probe an um das Mittel herzustellen.

**Antibakteriell (+1):** Der Held bekommt während der nächsten Stunde +1 auf alle Konstitutionswürfe um einer Krankheit zu widerstehen.

**Antitoxin (+1):** Der Held bekommt während der nächsten Stunden +1 auf alle Konstitutionswürfe um einem Gift zu widerstehen.

**Gift I (-2):** Das Mittel wirkt wie Arsen (GE 178)

**Gift II (-4):** Das Mittel wirkt wie Zyanid (GE 178)

**Heilung (spezifisch) (+1):** Das Mittel gibt +1 auf einen (natürlichen) Heilungswurf um eine spezifische Art von Verwundung, wie Verbrennungen (Feuer, Frost), Schnittwunden (scharfe Waffen) oder Brüche (stumpfe Waffen), zu heilen.

**Heilung (Regeneration) (-4):** Das Mittel erlaubt einen Wurf für natürliche Heilung nach nur 24 Stunden. Mehrere Einnahmen innerhalb von 5 Tagen haben keinen Effekt.

**Magiebann I (-2):** Das Mittel raubt einem Charakter mit dem AH (Magie) 2W6 Machtpunkte, die aber normal regeneriert werden können.

**Magiebann II (-4):** Das Mittel raubt einem Charakter mit dem AH (Magie) 2W6 Machtpunkte, die erst nach 1W4 Tagen regeneriert werden können.

**Betäubung (-2):** Bei einem misslungenen Konstitutionswurf ist das Opfer für 1W6 Minuten betäubt. Bei einer Eins (Doppeleins bei WildCards) ist das Opfer sogar für 1W6 Stunden betäubt.

**Linderung I (-1):** Für die nächste Stunde kann der Held eine Wunde ignorieren.

**Linderung II (-2):** Die Auswirkung einer Wunde kann für einen Tag ignoriert werden.

**Linderung III (-4)** Die Auswirkung einer Wunde kann bis zum nächsten Wurf auf natürliche Heilung ignoriert werden.

**große Linderung (-2):** Die Auswirkungen von zwei Wunden können ignoriert werden. Dies kann zusätzlich zu den Wirkungen von Linderung I-III angewandt werden.

**Wiederherstellend (-2):** Das Mittel beseitigt sofort eine Erschöpfungsstufe aber nicht die Quelle der Erschöpfung.

**Stimulanz (+2):** Das Mittel gibt +2 auf Konstitutionswürfe um nach 12 Stunden noch hellwach zu bleiben. Ein Held der innerhalb von 24 Stunden mehr als eine Dosis zu sich nimmt bekommt für 6 Stunden das Handicap Gemein.

## Die Form

Der Alchemist muss sich nun entscheiden wie sein Mittel benutzt werden soll. Hier ein paar Beispiele.

- Puder, werden inhaliert oder geraucht
- Salben, werden auf die Haut aufgetragen
- Dämpfe, werden inhaliert
- Tränke, werden getrunken

## Zutaten finden

Als letztes gilt es die Zutaten für das Mittel aufzutreiben. Meist handelt es sich dabei um Kräuter, Samen, Blätter, Minerale oder ähnliches. Dabei gilt, je leichter die Zutaten zu finden sind, desto schwerer sind sie zu verarbeiten. Umgekehrt gilt dementsprechend, dass seltene Zutaten wesentlich leichter zu einem Mittel zu verarbeiten sind.

Um genügend passende Zutaten zu finden muss der Held einen erfolgreichen Wurf auf Überleben oder Wissen (Alchemie) ablegen. Der Wurf ist modifiziert nach der Seltenheit und der Jahreszeit.

**Seltenheit:** Der Spieler kann sich entscheiden seinen Wurf zu erleichtern oder zu erschweren. Für jedes +1 die er beim Suchen nimmt, muss er ein -1 bei der späteren Zubereitung hinnehmen. Er sucht eben nach recht leicht zu findenden Zutaten, die sich aber nur schwer verarbeiten lassen. Umgekehrt erleichtert ihm die Suche nach selteneren Zutaten die spätere Zubereitung des Mittels.

**Jahreszeit:** Im Sommer gibt es keinen Modifikator. Während im Herbst und Frühling die Suche um -1 erschwert ist. Im Winter ist die Suche sogar um -2 erschwert.

**Zeit:** Normalerweise dauert die Suche nach passenden Zutaten vier Stunden. Für jedes +1 beim Suchen wird eine Stunde von dieser Zeit abgezogen (min. aber 30 Minuten). Dementsprechend dauert die Suche für jedes -1 eine Stunde länger.

## Die Zubereitung

Als letztes muss das Mittel noch zubereitet werden. Je länger dafür Zeit ist desto besser. Die Probe um das Mittel zu zubereiten ist modifiziert durch die Wirkung, die Seltenheit der Zutaten und der Zeit die für die Zubereitung aufgewendet wird. Ohne ein kleines Labor ist die Probe um zusätzliche -2 erschwert. In einem gut ausgestatteten Labor bekommt ein Alchemist einen Bonus von +2.

## Zubereitungszeit

1W6 Minuten -2

1W6 Stunden	-1
2W6 Stunden	0
4W6 Stunden	+2
1W6 Tage	+4

Bei einem erfolgreichen Wurf wird eine Dosis des Mittels hergestellt, bei einer Steigerung sogar zwei Dosen. Ein erfolgreich zubereitetes Mittel ist bis zu einer Woche (7 Tage) haltbar, danach hat es keine Wirkung mehr.

## ARKANE HINTERGRÜNDE

Nur die hier genannten Arkanen Hintergründe finden in Aventurien Anwendung.

### Arkaner Hintergrund (Magie)

Dieser Arkane Hintergrund funktioniert genauso wie in der GE auf Seite 142 angegeben. Ein Charakter mit diesem Arkanen Hintergrund muss sich dafür entscheiden ob er ein Magier, eine Hexe, ein Druide oder ein Scharlatan ist. Diese Entscheidung ist wichtig um einige Talente erlernen zu können aber natürlich auch für die Ausprägungen der Mächte. Während ein Magier bspw. eher "klassische" Ausprägungen seiner Mächte hat, werden sie beim Scharlatan in Richtung Illusion verschoben. Beim Druiden hat man dagegen eher Ausprägungen die sich der Elemente bedienen.

Mit diesem Arkanen Hintergrund kann man folgende Mächte wählen: *Ablenken, Angst, Arkane entdecken, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Beschwören, Eigenschaft stärken/schwächen, Element manipulieren, Fesseln, Flächenschlag, Fliegen (nur Hexen), Geschoss, Gestaltwandel, Heilung, Licht, Marionette, Panzerung, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Sprache verstehen, Strahl, Telekinese, Teleport, Tierfreund (nicht als Magier), Unsichtbarkeit, Verschleiern, Verständigung, Waffe verbessern, Zombie*

### Arkaner Hintergrund (Fey)

**Arkane Fertigkeit:** Fey (Willenskraft)

**Machtpunkte:** 10

**Startmächte:** 2

Der arkane Hintergrund der Elfen funktioniert auf die gleiche Weise wie der arkane Hintergrund für Wunder. Doch ist es schwierig für Elfen feste Sünden hier aufzuschreiben. Denn Elfen verlieren ihre Magie je weltlicher oder menschlicher sie werden. Sie nennen dieses Konzept badoc, es wird ausführlich in der Spielhilfe "Aus Licht und Traum" behandelt. Badoc ist dabei so vielschichtig und

variantenreich das es schwer fällt es in einem Rahmen wie diesen zu erläutern und vor allem so festzulegen wie es bei anderen Wunderwirkern möglich ist.

Elfen haben Zugriff auf folgende Mächte: *Ablenken, Arkanes entdecken/verbergen, Barriere, Beschleunigen, Eigenschaft stärken (nicht schwächen), Fesseln, Flächenschlag, Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Heilungsritual, Licht, Marionette, Panzerung, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Tierfreund, Unsichtbarkeit, Verständigung*

### **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. Eines jedoch haben alle aventurischen Geweihten gemein, sie alle können, als einziger Arkaner Hintergrund, die Mächte Göttliche Berührung und Göttliche Gabe wählen.. Allen Geweihten können außerdem die Macht Verständigung erlernen.

### **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)

**Mächte:** Arkanes entdecken, Bannen, Eigenschaft stärken, Flächenschlag (nur gegen Dämonen und Paktierer), Geschoss (nur gegen Dämonen und Paktierer), Göttliche Gabe, Göttliche Berührung, Licht, Panzerung, Verständigung

### **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).

**Mächte:** Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Gött-

liche Gabe, Göttliche Berührung, Panzerung, Schnelligkeit, Tierfreund, Verständigung, Waffe verbessern

## FARBE INS SPIEL BRINGEN

Vor allem im Bezug auf die Mächte der verschiedenen Machtwirker ist es wichtig zu wissen das Mächte bei jedem Arkanen Hintergrund anders aussehen.

Während das Vertreiben eines Praiosgeweihten wohl ein blendender Bannstrahl der vom Himmel hinabfährt sein kann, ist das für das Vertreiben eines Boron Geweihten wohl eher unangebracht. Dieser wird wohl eher ein kleines Gebet murmeln und daraufhin wird die Wesenheit von Dere vertrieben.

Aber nicht nur um Geweihte einzelner Gottheiten einzigartig zu machen, sondern auch um Geweihte und Magier von einander abzusetzen sind Ausprägungen wichtig.

Bei der Macht Flächenschlag wird der Magier wohl einen Ignissphaero-artigen Feuerball werfen, während sich beim Ingrim-Geweihten vielleicht die Erde auftut und bebt oder sich ein Lavastrom über die Gegner ergießt.

Doch Ausprägungen bestimmen nicht nur das Aussehen und die Textur einer Macht. Eine Ausprägung kann auch durchaus andere Effekte haben. So kann man vielleicht mit einem Geschoss in der Ausprägung eines Wasserstrahls ein Feuer löschen, die selbe Macht mit einer Ausprägung in Richtung Feuer lässt sich unter Wasser nicht sprechen. Wenn eine Macht die Ausprägung besitzt das man ein Gebet sprechen muss um sie zu wirken, ist das nicht möglich wenn der Geweihte geknebelt ist. Eine Ausprägung kann also Vor- und Nachteile haben und verleiht einer Macht mehr Tiefe.

Die einzelnen Ausprägungen hier aufzuführen würde zum Einen den Rahmen sprengen und zum Anderen mag das auch gut und gerne der Kreativität der Spieler überlassen bleiben. Mit den vielen Zaubern die es in Aventurien gibt und in Büchern wie dem Liber Cantiones sollte es für Euch ein leichtes sein passende Ausprägungen zu finden.

## **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)

**Mächte:** Barriere, Element manipulieren (Wasser), Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Licht, Schutz vor Naturgewalten (nur gegen Wasser), Strahl, Tierfreund (bei Meerestieren), Verständigung

## **Travia**

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

**Mächte:** Ablenken, Eigenschaft stärken, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Tierfreund, Schutz vor Naturgewalten (in Anwesenheit eines Lager- oder Herdfeuers), Heilen, Licht, Verständigung

## **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).

**Mächte:** Angst, Arkanes entdecken, Bannen, Eigenschaft stärken, Fesseln (nur gegen Untote), Flächenschlag (nur gegen Untote), Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Verschleiern, Verständigung

## **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).

**Mächte:** Arkanes entdecken, Bannen, Eigenschaft stärken, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Sprachen verstehen, Licht, Telekinese, Tierfreund, Verständigung

## **Firun**

**Sünden:** Verspielt sein statt Ernsthaft und nicht mit dem Nötigsten auskommen (Leicht). Verwen-

dung von Fallen und Giften während einer Jagd (Schwer). Störung der Natur, Sinnloses Töten von Jagdwild (Todsünde)

**Mächte:** Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Gestaltwandel, Schnelligkeit, Schutz vor Naturgewalten (vor allem Kälte), Tierfreund, Verständigung

## **Tsa**

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

**Mächte:** Ablenken, Eigenschaft stärken, Fesseln, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Heilung, Licht, Tierfreund, Verständigung

## **Phex**

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

**Mächte:** Ablenken, Arkanes entdecken, Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Fesseln, Geschoss, Göttliche Berührung, Unsichtbarkeit, Verständigung

## **Peraine**

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

**Mächte:** Ablenken, Eigenschaft stärken, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Heilung, Heilungsritual, Schutz vor Naturgewalten, Tierfreund, Verständigung

## **Ingerimm/Angrosch**

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

**Mächte:** Barriere, Eigenschaft stärken, Element manipulieren, Flächenschlag, Graben, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Licht, Schutz vor Naturgewalten, Verständigung

## **Rahja**

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

**Mächte:** Ablenken, Eigenschaft stärken, Fesseln, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Marionette, Licht, Tierfreund, Verständigung

### **Kor**

**Sünden:** Um Gnade flehen oder solche geben (Leicht) Sich heilen lassen, egal ob durch Heiler oder Zauberei(Schwer) Verletzung der Söldnerethre (Todsünde)

**Mächte:** Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Panzerung, Marionette, Schnelligkeit, Verständigung, Waffe verbessern

### **Swafnir**

**Sünden:** Kritik verhehlen (Leicht), Delphine oder Wale angreifen. Mörder dieser Tiere nicht bestrafen (Schwer), Delphine oder Wale töten (Todsünde)

**Mächte:** Barriere, Element manipulieren (Wasser), Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Licht, Schutz vor Naturgewalten, Tierfreund, Verständigung, Waffe verbessern

### **Nandus**

**Sünden:** Sich vom Erwerb neuem Wissens abhalten lassen (Leicht), Geheimes Wissen an Außenstehende weitergeben oder an Menschen die es nicht verstehen (Schwer), Wissen vernichten und es nicht bewahren (Todsünde)

**Mächte:** Ablenken, Arkanes entdecken/verbergen, Eigenschaft stärken, Geöttliche Berührung, Göttliche Gabe, Licht, Telekinese, Verständigung

### **Ifirn**

**Sünden:** Nicht Hilfsbereit sein (Leicht), Sich gehen lassen und nicht in körperlich bester Verfassung sein (Schwer), Sich niederlassen und für immer an einem Ort verweilen (Todsünde)

**Mächte:** Ablenken, Element manipulieren, Gestaltwandel (Schwan), Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Heilung, Licht, Schutz vor Naturgewalten, Verständigung

### **Aves**

**Sünden:** Länger als nötig an einem Ort bleiben (Leicht), Einen Eid leisten der den eigenen Willen bindet (Schwer) Reisegefährten verraten und im Stich lassen (Todsünde)

**Mächte:** Beschleunigen, Eigenschaft stärken, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Heilung, Schutz vor Naturgewalten, Sprachen verstehen, Tierfreund, Verständigung

## **Arkaner Hintergrund (Schamanismus)**

**Arkane Fertigkeit:** Schamanismus

**Anfängliche Machtpunkte:** 10

**Anfängliche Mächte:** 2

Bei den naturverbundenen Völkern Aventuriens gibt es natürlich auch Schamanen. Der Arkane Hintergrund der Schamanen funktioniert wie der Arkane Hintergrund für Wunder. Was dem Geweihten aber seine Gebete und Gottesdienste sind, ist dem Schamanen der Tanz und die ekstatischen Geisterbeschwörungen, die Talismane, seine Kräutermischungen und Trommeln. Je nach Kultur aus der der Schamane entstammt.

Im Schamanismus gibt es allerdings keine Sünden. Wichtiger ist die Fähigkeit sich auf die richtigen Geister einstimmen zu können und die andere Geister nicht zu verärgern. Ein Misserfolg beim Zauberwurf bedeutet das die Geister verstimmt sind, es tritt für einen Tag der Effekt einer leichten Sünde ein. Bei einer Eins beim Zauberwurf (egal was der WildDie zeigt) leidet der Schamane für eine Woche unter den Auswirkungen einer schweren Sünde. Ein kritischer Fehlschlag bedeutet für sieben Tage den Verlust seiner Arkanen Kräfte.

Ein Schamane kann sich aber Zeit nehmen um sich auf die Geister einzustimmen. Zehn Minuten des Einstimmens und des Gutstellens mit den Geistern der Umgebung bedeuten eine Erleichterung von +1. Nimmt sich der Schamane gar eine Stunde Zeit erleichtert das den Wurf um +2.

Schamanen haben Zugriff auf eine enorme Anzahl von Mächten. Sie können alle Mächte erlernen die in der GE und in dieser Konvertierung aufgeführt sind.

## **Arkaner Hintergrund (Tiergeister)**

**Arkane Fertigkeit:** Speziell

**Anfängliche Machtpunkte:** 20

**Anfängliche Mächte:** 1

Manche Völker Aventuriens, namentlich die Ferkinas und Gjalsker, haben Techniken entwickelt mit Hilfe von Tiergeistern besondere Fähigkeiten zu nutzen. Sie können einige Merkmale der Tiere nutzen, können sich Fell oder Klauen wachsen lassen, sich in die Tiere verwandeln und noch einige andere Dinge.

Regeltechnisch bedeutet das, das die Charaktere mit diesem Arkanen Hintergrund Zugriff auf die Mächte Tierfreund, Gestaltwandel und Eigenschaft stärken haben. Weitere Mächte sind abhängig vom Tiergeist der genutzt wird. Von der Art

# TIERGEISTER

Tier	Eigenschaften	Mächte
Bär/Nashorn	Stä, Kon, Kämpfen	Panzerung
Rabe/Schneeeule	Ges, Ver, Wahrnehmung	Fliegen
Fischotter	Ges, Schwimmen, Wahrnehmung	Schnelligkeit
Gebirgsbock/ Hengst	Ges, Stä, Wil	Beschleunigen
Vielfraß	Wil, Stä, Klettern	Panzerung
(Sand)Wolf/ Berglöwe	Ges, Wahrnehmung, Kämpfen	Beschleunigen
Wildkatze/Luchs/ Mungo	Ges, Wahrnehmung, Schleichen	Schnelligkeit

## Anderthalbhänder

Der Anderthalbhänder, auch Bastardschwert genannt, kann entweder mit einer Hand benutzt werden (um zusätzlich eine zweite Waffe oder ein Schild nutzen zu können) oder mit beiden Händen ( +1 auf den Schaden )

**Schaden:** Stä+W8

**Gewicht:** 10

**Preis:** 350

**Anmerkungen:** Parade -1

## Kleines Labor

Das kleine Labor ist unerlässlich für einen reisenden Alchemisten. Es ist eine Sammlung von Kolben, Phiolen, Reagenzien, Destillen und anderen alchemistischen Geräten. Ohne dieses kleine Labor erhält ein Alchemist einen Abzug von -2 auf seine Alchemie-Proben.

**Gewicht:** 10

**Kosten:** 500

des Tiergeists ist außerdem abhängig welche Eigenschaften durch die Macht verstärkt werden können. Alle Mächte könnte Tiergeist-Nutzer nur auf sich selbst anwenden und niemals auf andere Ziele. Jede Macht muss wie eine einzelne Fertigkeit gesteigert werden, der kein Attribut zugeordnet. Dadurch liegt die Fertigkeit natürlich immer über dem Attribut und der Anwender zahlt immer einen vollen Aufstieg für jeden Würfel. Dafür hat dieser Arkane Hintergrund aber keinen Rückschlag. Entweder eine Macht funktioniert oder eben nicht. Während sich Nutzer dieses Arkanen Hintergrunds vom Volk der Gjalsker für ein Tier entscheiden und festlegen müssen, ist es Nutzern vom Volk der Ferkina möglich das Tier bei jedem Neumond zu wechseln. Er muss aber dennoch die Mächte normal steigern. Eine so gesteigerte Macht kann er aber erst wieder einsetzen wenn er einen entsprechenden Tiergeist nutzt.

## NEUE AUSTRÜSTUNG

In Aventurien gibt es einige Ausrüstung die nicht in der GE auftaucht. Das wird an dieser Stelle nachgeholt.

# HELDEN- ERSCHAFFUNG

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.

Der erste Schritt der Charaktererschaffung ist wie immer die Auswahl eines passenden Charakterkonzeptes. Im Folgenden werden eine beispielhaft genannt.

## KONZEPTE

### Krieger

Ein Krieger lernt sein blutiges Handwerk an einer der vielen Kriegerakademien Aventuriens. Dort werden ihnen nicht nur die moralischen Grundsätze der Rondrakirche nahegebracht sondern ihnen wird auch eine gute Allgemeinbildung zuteil.

Es kann sich aber auch um einen Krieger der Novadi, Waldmenschen, Trollzacker oder Gjalsker handeln deren Aufgabe es ist ihren Stamm zu beschützen.

### Streuner

Der Streuner ist ein urbaner Überlebenskünstler. In den dunklen Gassen und dreckigen Straßen der Städte ist sein Zuhause. Oft helfen ihm seine Verbindungen in die verbrecherische Unterwelt dabei sein Auskommen zu finden.

### Schamane

Schamanen sind die spirituellen Führer ihres Stammes. Sie sorgen für den Kontakt und Ausgleich mit den Geistern. Doch manchmal muss er seinen Stamm verlassen um einen besonders mächtigen Geist zu besänftigen.

### Söldner

Söldner stellen einen Großteil der aventurischen Heere. Sie sind die Handwerker des Krieges, die sich gut dafür bezahlen lassen das sie ihr Leben für einen Herren in die Wagschale der Schlacht werfen.

### Bandit

Aventurien ist für viele Einwohner härter als man denken mag und Wegelagererei ist weit verbreitet.

Ein Bandit kann ein ehemaliger Soldat sein der schlechte Zeiten durchmacht oder ein nobler Räuber der von den Reichen nimmt und den Armen gibt.

### Magier

Einer der angesehensten Berufsstände Aventuriens ist der Magier. In ihren oft abgeschiedenen Akademien lernen sie die Beherrschung der Magie in all ihren Spielarten. Sie unterliegen strengen Gesetzen was ihre Kleidung und die Ausübung ihrer Kunst angeht.

### Geweihter

Die 12 Götter und die zahlreichen Halbgötter Aventuriens haben derische Vertreter. Ein Geweihter ist einer dieser Vertreter. Er steht für die Ideale und den Glauben seines Gottes und seiner Kirche.

### Druide

Druiden sind Wächter alter Kultplätze, der Wälder und der sechs Elemente. Sie können aber auch Forscher sein, auf der Suche nach dem Sitz der Seele und der Emotionen. Manche von ihnen haben sich aber auch dem Glauben an Sumu, der Erdmutter, verschrieben und sind ihre Priester.

### Hexe

Magie ist keine staubtrockene Wissenschaft wie es die Magier behaupten, Magie ist göttlich, Magie ist weiblich, Magie ist Gefühl. So leben die aventurischen Hexen ihre Zauberei auf vielfältige Weise aus, einzig sind sich die Hexen nur in ihrem Glauben an Satuarua.

### Scharlatan

Reisende Jahrmarktszauberei, begnadete Illusionisten oder trickreiche Taschenspieler, das alles sind die Scharlatane. Sie setzen ihre Zauberei ein um damit Geld zu verdienen, welche kreative Mittel dazu auch immer taugen.

### Jäger

Jäger fühlen sich oft in der Wildnis wohler als in Städten unter vielen Menschen. Sie jagen um sich und ihrem Stamm das Überleben zu sichern oder um mit den Pelzen erlegter Tiere zu handeln. Auf jedenfall sind sie als einsame Waldläufer in den tiefen Wäldern Aventuriens zuhause.

### Glücksritter

Einige zog es schon immer hinaus in die Welt um ihr Glück zu suchen. Für Traum mussten einige ein Risiko eingehen. Sie sind auf der Flucht vor ihrem Lehnsherren oder nur vor einem langweiligen Leben als Adliger. So oder so, sind sie das Abenteuerer-material aus dem viele Geschichten gemacht sind.

## Seemann

Aventurien ist ein kleiner Kontinent und fast komplett umgeben vom Meer. Kein Wunder das es viele Seefahrer gibt. Ob als Pirat, Matrose eines Freihändlers oder Mitglied einer Marine, einen Seemann kann man fast überall antreffen.

## Schwertgeselle

Schwertgesellen suchen stets nach neuen Herausforderungen um ihre Kampfkunst zu perfektionieren. Die noch recht junge Bewegung findet vor allem bei jungen Adligen anklang.

## Entdecker

Aventurien ist voller alter Ruinen und Geheimnissen vergangner Zeitalter und Zivilisationen. Der Entdecker ist trachtet stets danach dieses Wissen wieder ans Tageslicht zu fördern. Vielleicht für Geld oder Ruhm oder einfach nur um mehr über die Welt um sich herum zu erfahren.

## Heiler

Wo Menschen sind, sind auch Krankheiten, Siechen und Verletzungen und irgendwer muss sich um diese Dinge kümmern. Heiler können Wundärzte, Zahnreißer, Bader oder Hebammen sein, ihnen allen ist die Gesundheit ihrer Mitmenschen auf die ein oder andere Weise wichtig.

## Handwerker

Manchmal treibt es auch einen Handwerker hinaus in Welt. Vielleicht auf der Walz oder einfach nur so um sich ein wenig in der Welt umzusehen. Geld verdient man schon irgendwie. Handwerk hat goldenen Boden, oder wie heißt es?

## 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 wünscht 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.

**Arkaner Hintergrund (Fey):** Die Elfen in Aventurien zeichnen sich dadurch aus das alle Angehörigen dieses Volkes zaubern können.

**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 schließt 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.

## FERTIGKEITEN

Folgende Fertigkeiten kann ein Charakter auf Aventurien nutzen.

<i>Athletik</i>	<i>Gaunereien</i>
<i>Einschüchtern</i>	<i>Heilen</i>
<i>Heimlichkeit</i>	<i>Kämpfen</i>
<i>Nachforschen</i>	<i>Provozieren</i>
<i>Reiten</i>	<i>Reparieren</i>
<i>Schießen</i>	<i>Seefahrt</i>
<i>Spuren lesen</i>	<i>Überleben</i>
<i>Überreden</i>	<i>Umhören</i>
<i>Wahrnehmung</i>	<i>Werfen</i>

## AUSRÜSTUNG

An Ausrüstung kann man auf Aventurien alles fin-

den 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. Außerdem natürlich die oben genannte Ausrüstung. Die Kosten für diese Ausrüstung sind selbst verständlich in Silberstücken angegeben.

## **CHARAKTERE KONVERTIEREN**

Viele Spieler wollen sicher ihren liebgewonnen Helden von DSA nach Savage Worlds übertragen. Deshalb stelle ich hier eine Möglichkeit vor einen Charakter zu konvertieren.

### **Die aufwändige Methode**

Diese Methode lässt quasi einen Charakter von Grund auf neu entstehen. Die Abenteuerpunkte des alten Helden werden in Erfahrungspunkte umgerechnet. Mit den durch die Erfahrungspunkte erhaltenen Steigerungen wird dann der alte Held im neuen System einfach nach gebaut.

Für je 100 AP die der alte Held hatte, erhält der neue Held im Wilden Aventurien einen Erfahrungspunkt. Anders ausgedrückt bekommt ein Held für je 500AP einen Aufstieg und alle 2500AP steigt er einen Rang auf.

## **HANDWERK?**

Einige (vor allem neue) Spieler werden vielleicht Fertigkeiten für handwerkliche Dinge wie Ackerbau, Töpfern oder Schmieden vermissen. An diese Spieler richten sich die folgenden Worte.

Savage Worlds kennt von Haus aus erst einmal keine Handwerks-Fertigkeiten oder ähnliches. Das gehört zu den Dingen die unter den anderen Kenntnissen (Allgemeinwissen) eines Charakters zusammen gefasst werden.

Was für andere Kenntnisse das sein können, sagt das Konzept eines Charakters aus. War ein Charakter z.B. Schmied bevor er als Abenteurer in die Welt hinaus zog, dann wird er in der Lage sein zu schmieden. Dafür ist keine besondere Probe oder ähnliches nötig.

Sollte es doch einmal spielrelevant sein ob ein Charakter es hinbekommt ein besonders schönes Hufeisen zu schmieden oder möglichst schnell eine Mauer zu bauen, so kannst Du, als Spielleiter, auf Geschicklichkeit würfeln lassen.

Legt das Konzept nahe das ein Charakter in der Lage sein könnte eine bestimmte Aufgabe besonders gut zu erfüllen, kann man eine Bonus von +2 auf diese Probe geben.

Vielleicht kann dieser Absatz auch als vertiefende Erklärung zu dem Absatz "Allgemeinwissen" auf Seite 28 der GE dienen.

## BESTIARIUM

Einige typische Monster und Bewohner Aventuriens tauchen nicht in der GE auf oder müssen in einigen Details angepasst werden.

### Krakenmolch

#### Attribute

Ges W10, Kon W12, Stä W12, Ver W4(A), Wil W12

#### Fertigkeiten

Kämpfen W10, Wahrnehmung W6, Athletik (Schwimmen) W10

**Bewegungsweite:** 1, **Parade:** 7, **Robustheit:** 12

#### Besondere Merkmale

**Größe +4**

**Biss:** Stä+W8

**Wasserwesen:** Bewegung im Wasser 6"

**Tentakel:** Stä (Robustheit 8), Ringenangriffe möglich

### Troll

#### Attribute

Ges W6, Kon W12, Stä W12+4, Ver W6, Wil W6

#### Fertigkeiten

Einschüchtern W10, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 9

#### Ausrüstung:

schwerer Knüppel (Stä+W8) oder Trollaxt (Stä+W12)

#### Besondere Merkmale

**Größe +4:** Trolle sind allesamt um die 4m groß

**Fäuste:** Stä+W4

**Treffsicherer Rundumschlag:** Kann alle direkt benachbart stehenden Gegner angreifen (siehe gleichnamiges Talent)

### Waldschrat

#### Attribute

Ges W6, Kon W12, Stä W12, Ver W6, Wil W6

#### Fertigkeiten

Heimlichkeit W12, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 5, **Parade:** 6, **Robustheit:** 11

#### Besondere Merkmale

**Größe +3:** Waldschraten werden ca. 3m groß

### Ork

Aventurische Orks sind etwas kleiner als ihre Vettern in der GE Seite 240. Sie haben deswegen nicht das Merkmal Größe +1. Das gilt auch für den Ork-Häuptling.

### Riesenamöbe

#### Attribute:

Ges W4, Kon W12, Stä W6, Ver W4(A), Wil W4

#### Fertigkeiten:

Wahrnehmung W4

**Bewegungsweite:** 1, **Parade:** 2, **Robustheit:** 10

#### Besondere Merkmale:

**Größe +2:** Riesenamöben sind bis zu 3m groß

#### Furchtlos

#### Unverwundbarkeit

**Schwäche:** Riesenamöben können nur durch Feuer und Waffen mit scharfer Schneide verwundet werden

**Träge:** Riesenamöben ziehen solange Ini-Karten bis eine Karte kleiner 5 gezogen wird

**Verschlingen:** Riesenamöben greifen mit ihrem Stärke-Würfel an, gelingt der Angriff ist das Opfer der Riesenamöbe vollständig verschluckt (von der Amöbe umschlossen) und erhält jede Runde 1W6 Schaden. Bei einer Steigerung ist das Opfer noch zusätzlich angeschlagen.

Das Opfer kann jede Runde versuchen sich mit einer vergleichenden Stärkeprobe zu befreien.

### Greif

#### Attribute

Ges W8, Kon W10, Stä W10, Ver W10, Wil W12

#### Fertigkeiten

Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Wahrnehmung W12, Überreden W8

**Bewegungsweite:** 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 7

#### Besondere Merkmale:

**Flug:** Greifen haben eine Flugbewegungsweite von 14" mit einer Beschleunigung und Steiggeschwindigkeit von 6". Mobilität am Boden ist aber nicht eingeschränkt

**Biss/Klauen:** Stä+W8

**Kühler Kopf:** Greifen ziehen die bessere von zwei Karten

**Arkaner Hintergrund** (Wunder, Praios): mit 40 Machtpunkten und allen entsprechenden Mächten. Greifen zaubern mit ihrem Verstandwürfel

### Elementare

Mit den Elementaren in der GE Seite 236 sind die aventurischen Dschinne ganz gut abgedeckt. Es gibt in Aventurien aber neben Feuer, Wasser, Erde (Erz) und Luft aber noch die Elemente Humus und Eis. Zusätzlich gibt es aber auch noch Elementar Geister und Meister der Elementare. All diese Wesen werden an dieser Stelle vorgestellt.

## Elementar, Humus

### Attribute

Ges W6, Kon W8, Stä W8, Ver W8, Wil W8

### Fertigkeiten

Kämpfen W6, Heilen W8, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6

### Besondere Merkmale:

#### Elementarwesen

**Heilen:** Humus-Elementare beherrschen sowohl die Mächte Heilung als auch Heilungsritual. Sie verfügen über 10 Machtpunkte und wirken die Mächte mit ihrem Willenskraftwürfel.

## Elementar, Eis

### Attribute

Ges W6, Kon W10, Stä W10, Ver W6, Wil W8

### Fertigkeiten

Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 4, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7

### Besondere Merkmale:

#### Elementarwesen

**Eisschwert:** Stä+W10

**Eisiger Hauch:** Wirkt wie die Macht Schock aber mit der Reichweite 1/2/4.

**Eispfeil:** Eissplitter schießen auf einen Gegner zu und verursachen 2W6 Schaden mit einer Reichweite von 4/8/16.

## Elementargeister

Elementargeister sind kleine Ausformungen eines Elements und oft nicht sonderlich intelligent. Sie können sich nicht weiter als 7 Meilen vom Ort ihrer Beschwörung entfernen.

### Attribute

Ges W6, Kon W6, Stä W6, Ver W10 (T), Wil W4

### Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

### Besondere Merkmale:

**Schlag:** Stä+W4

#### Elementarwesen

**Erz:** Graben (5")

**Feuer:** Feurige Berührung (Stä+W4), es besteht die Gefahr dass, das Ziel Feuer fängt

**Luft:** Flug: Luftgeister fliegen mit einer Bewegungsweite von 6" und einer Steigeschwindigkeit von 4".

**Wasser:** Sickern (siehe Elementar, Wasser)

**Humus:** Humusgeister können einmal die Heilmacht wirken mit dem Willenskraftwürfel

**Eis:** Eispfeil (2W4 Schaden; Reichweite 2/4/8)

## Meister des Erz

### Attribute

Ges W8, Kon W12, Stä W12+1, Ver W8, Wil W6

### Fertigkeiten

Kämpfen W10

**Bewegungsweite:** 4, **Parade:** 7, **Robustheit:** 14 (6)

### Besondere Merkmale:

#### Elementarwesen

**Graben (20"):** Meister des Erzes können mit dem Boden verschmelzen und wieder hervortreten.

**Panzerung +6:** Felsige Haut

**Schlag:** Stä+W10

## Meister der Luft

### Attribute

Ges W12+2, Kon W8, Stä W8, Ver W8, Wil W6

### Fertigkeiten

Kämpfen W10, Schießen W8, Wahrnehmung W10

**Bewegungsweite:** - , **Parade:** 7, **Robustheit:** 6

### Besondere Merkmale:

#### Elementarwesen

**Flug:** Meister der Luft fliegen mit einer Bewegungsweite von 8" und einer Steigeschwindigkeit von 6". Sie können nicht sprinten.

#### Körperlos

**Stoßen:** Ein Meister der Luft kann ein einzelnes Ziel 1W10" von sich wegstoßen indem er einen konzentrierten Luftstoß auf ihn richtet. Das Opfer kann eine vergleichende Stärke-Probe gegen den Kämpfenangriff ablegen. bei der pro Erfolg und Steigerung die er erzielt die Entfernung die er weggestoßen wird um 1" reduziert wird.

**Unverwundbarkeit:** Gegen alle Angriffe außer gegen Feuer immun

**Windstoß:** Meister der Luft können mit einem Schießen-Wurf gerichtete Luftstöße entlang der Kegelschablone loslassen. Die Gegner können eine vergleichende Geschicklichkeitsprobe gegen den Schießenwurf ablegen um dem Stoß auszuweichen. Der Schaden beträgt 2W6 Betäubungsschaden.

**Wirbelwind:** Wenn sich ein Meister der Luft eine Runde nicht bewegt kann er versuchen einen Gegner innerhalb der mittleren Schablone mit dem Meister der Luft als Zentrum mitzureißen. Würfe eine vergleichende Stärkeprobe. Falls der Meister der Luft gewinnt wird sein Gegner in den wirbelnden Sog seines Körpers gezogen. Während es gefangen ist erhält das Ziel -3 auf all seine Würfe, inklusive Schadens-, Angriffs-, sowie Stärkewürfe,

um sich selbst zu befreien. Der Meister der Luft kann sich nicht bewegen während jemand in ihm gefangen ist.

## **Meister des Feuers**

### **Attribute**

Ges W12+2, Kon W8, Stärke W6, Ver W10, Wil W10

### **Fertigkeiten**

Kämpfen W12, Klettern W10, Schießen W10

**Bewegungsweite: 8, Parade: 8, Robustheit: 6**

### **Besondere Merkmale:**

#### **Elementarwesen**

**Feurige Berührung:** Stä+W8, Es besteht die Möglichkeit dass, das Ziel Feuer fängt.

**Flammenstoß:** Meister des Feuers können einen sengenden Feuerschwall entsprechend einer Kegelschablone auf Gegner loslassen. Gegner müssen eine vergleichende Geschicklichkeitsprobe gegen den Schießen bestehen oder sie erhalten 2W12 Schaden und es besteht die Gefahr das sie Feuer fangen.

**Unverwundbarkeit:** Meister des Feuer sind gegen alle nichtmagischen Angriffe immun. Sie erhalten aber 1W6 Schaden wenn sie mit 5 Litern Wasser übergossen werden, +2 für jede weiteren 5 Liter.

## **Meister des Humus**

### **Attribute**

Ges W8, Kon W10, Stä W10, Ver W10, Wil W10

### **Fertigkeiten**

Kämpfen W8, Heilen W10, Wahrnehmung W10

**Bewegungsweite: 6, Parade: 6, Robustheit: 7**

### **Besondere Merkmale:**

#### **Elementarwesen**

**Heilen:** Meister des Humus beherrschen sowohl die Macht Heilung als auch Heilungsritual und besitzen 20 Machtpunkte um diese Mächte einzusetzen.

**Ranken:** wirkt wie die Macht Fesseln

## **Meister des Eises**

### **Attribute**

Ges W8, Kon W12, Stä W12, Ver W8, Wil W10

### **Fertigkeiten**

Kämpfen W10, Wahrnehmung W8

**Bewegungsweite: 5, Parade: 7, Robustheit: 8**

### **Besondere Merkmale**

#### **Elementarwesen**

**Eisschwert:** Stä+W10

**Eissturm:** Ein Meister des Eises kann in der mittleren Schablone einen Wirbel aus Eis und Schnee hervorrufen. Alle Gegner in der mittleren Schablone zentriert auf dem Meister des Eises erhalten 2W6

Schaden.

**Eispfeil:** Ein tödlicher Hagel aus Eissplintern trifft einen Gegner und verursacht 3W6 Schaden mit einer Reichweite von 5/10/20.

## DAS CHAOS

Unzählige Dämonen bringt das Chaos der siebten Sphäre hervor und nur wenige davon sind die aventurischen Beschwörern bekannt. Anstatt an dieser Stelle die Werte und Eigenheiten dieser vielen Dämonen niederzuschreiben, möchte ich hier einfach einen Baukasten anbieten mit dem jeder Spielleiter leicht seine eigenen Dämonen erstellen kann. Alles was Du brauchst ist dein Actiondeck.

Die Grundform eines Dämons sieht folgendermaßen aus:

### Niederer Dämon

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Wahrnehmung W4

**Besonderheiten:**

Dämon

Größe -1

Arkane Resistenz

Klauen: Stä + W6

zwei weitere Karten vom Actiondeck

Dieser Grundform werden nun weitere Merkmale verliehen. Ziehe für jedes Horn das der neue Dämon haben soll eine Karte vom Actiondeck und sieh in der Tabelle für Dämonen Merkmale auf der folgenden Seite nach.

Es steht einem Spielleiter natürlich auch frei keine Karten zu ziehen und die angebotenen Bausteine so zusammen zu setzen wie es ihm passt und er es für sein Abenteuer braucht.

## DAEMONEN MERKMALE

Karte	Merkmal
2	Rot: Arkaner Hintergrund(10MP);Schwarz: Arkaner Hintergrund(20 MP)
3	Größe verändert sich (Kreuz +1, Karo +2, Herz +3, Pik +4)
4-5	Attributs- und Fertigungspunkte* (Kreuz +5, Karo +7, Herz +9, Pik +12)
6	Körperlos
7	Immunität (Kreuz: Feuer, Karo: Wasser, Herz: Humus, Pik: Erz)
8	Schaden natürlicher Waffen steigen um einen Würfel
9	Pik: Giftig, Herz: Schockend, Karo: Ansteckend, Kreuz: Lähmend
10	Flug
Bauer	Panzerung (Kreuz +1, Karo +2, Herz +3, Pik +4)
Dame	Schnelle Regeneration
König	Rot: Zäh; Schwarz: Pflanzenwesen
Ass	Wandläufer
Joker	ziehe zwei neue Karten, beide als eine Eigenschaft

\* Mit diesen Punkten können auch neue Fertigkeiten gekauft werden.

Als Beispiel für einen typischen niederen Dämon sei hier der Zant vorgestellt.

### Zant

**Attribute:** Ges W6, Kon W8, Stärke W10, Ver W6, Wil W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W4, Kämpfen W12, Wahrnehmung W6

**Besondere Merkmale**

Dämon

Arkane Resistenz

Klauen: Stä+W6

