

Wildes AVENTURIEN



◆ EINE SAVAGE WORLDS-CONVERSION ◆



V2.1A

eine Konvertierung von **SEBASTIAN „ZWART“ SCHOO**
Kopfillustration von **SPHÄRENWANDERER**
„Wildes Aventurien“-Logo von **BIRGER „CARTHINIUS“ LAMBRECHT**
Die übrigen Illustrationen stammen aus dem DSA-Fanpaket,
von **VERENA SCHNEIDER** und **JENNIFER S. LANGE**
aus dem Nandurion Heldenatelier
sowie das Coverbild von **SILVER STYLE STUDIOS** für Herokon Online
Layout von **BIRGER „CARTHINIUS“ LAMBRECHT**
Lektorat von **ONNO „BELCHION“ TASLER**
Zusätzliche Dämonen von **SKYROCK**
Das Abenteuer „Begraben!“ stammt von **SVEN „EIN“ LOTZ**
und wurde von **CHRISTIAN „CHRISCHIE“ EBEL** konvertiert.

mit besonderem Dank an die User von Alveran.org
insbesondere Rorkan, Auribiel, Sphärenwanderer, Yehodan,
Chaogirdja, Arivor und Xetolosch sowie dem ganzen Zwergenhort
für ihre wundervollen Beiträge, Ideen und Kritik

DAS SCHWARZE AUGEN, 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.

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.





INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN IN AVENTURIEN!	4	BEISPIELCHARAKTERE	29
SETTINGREGELN	4	Rondrian von Hesindelburg	29
Heldenhaftes Spiel	4	Rashid ibn Omar	30
Neue Fertigkeiten	5	Zafra Mirabor	31
Neue Handicaps	5	Quin	32
Neue Talente	5	Mira, Tochter der Dargrima	33
MACHTTALENTE	5	Mandrion Wieselherz	34
Wissensfertigkeiten	6		
HINTERGRUNDTALENTE	8	ABENTEUER & ONE-SHEETS	
EXPERTENTALENTE	9	DER MÖRDERSTEIN	35
Zauber	9		
Beschwören	11	DER UNBEKANNTE SEEMANN	37
Alchemie	12		
Krankheiten	13	BEGRABEN!	39
Arkane Hintergründe	14	Zum Geleit	39
Farbe ins Spiel bringen	14	Die Zwergenhallen	41
Ausrüstung	18	Anhang I	46
Magische Metalle	18	Anhang II	47
Fahrzeuge	18		
HELDENERSCHAFFUNG	20		
Konzepte	20		
Handwerk?	20		
Rassen	21		
Fertigkeiten	22		
Ausrüstung	22		
Charaktere konvertieren	22		
BESTIARIUM	23		
DAS CHAOS	26		
HELDENBOGEN	28		



WILLKOMMEN IN AVENTURIEN!

Einem fantastischen Kontinent, der seit fast 30 Jahren auf einzigartige Weise Abenteuer atmet und verkörpert. Mit dieser Konvertierung wird dieser Kontinent nun wieder ein Stück wilder. Vielleicht wilder als ihn sich so mancher wünscht, aber 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 eine oder andere Hintergrundbuch gelesen haben. Es soll nicht alles abbilden, was in Aventurien möglich ist und nicht jedes Detail einfangen, sondern vor

SETTINGREGELN

Aventurien entspricht zwar weitestgehend einer normalen Fantasywelt, hat aber doch einige Eigenarten.

AUFRECHTERHALTENE MÄCHTE

Mächte in Aventurien haben keine garantierte Wirkungsdauer, sie gelten sofort nach Eintritt des Effekts als aufrechterhalten. Dementsprechend kann diese Zahl bei der Wirkungsdauer ignoriert werden bzw. wird in der Konversion auch nicht angegeben. In der ersten Runde zahlt der Charakter die üblichen Machtpunkte.

BANN DES EISENS

In Aventurien behindert der Kontakt mit Eisen die meisten Zauberer daran, ihre Magie zu wirken. Wenn sie mehr als fünf Stein Metall oder eine metallische Rüstung tragen, so sind ihre Magieproben um -6 erschwert. Charaktere mit dem *Arkanen Hintergrund (Wunder)* sind vom Bann des Eisens nicht betroffen.

KALTES EISEN

Einige Wesen lassen sich nur mit Kaltem

allen die Charaktere und das Spiel ermöglichen, das in den mir bekannten Gruppen am Tisch vorherrscht.

Dieses Dokument ist also in gar keinem Fall vollständig und soll es auch gar nicht sein. Denn die detaillierten und sehr variantenreichen Möglichkeiten, die Aventurien und DSA einer Spielgruppe bieten, will Savage Worlds überhaupt nicht abbilden. Was dagegen zählt, sind die Abenteuer und die (zum Teil überlebensgroßen) Helden, die diese Abenteuer erleben.

Eisen verletzen. Im Rahmen dieser Konversion gelten alle Waffen als Kaltes Eisen, die unter der Wirkung einer Macht stehen. Dazu gehören unter anderem die *Sträbe von Magiern*, verzauberte Schwerter, schamanische Knochenkeulen, gesegnete Waffen und Waffen, auf die die Macht *Waffe verbessern* gewirkt wurde.

MAGIE VS. KARMA

In Aventurien sind göttliche Wunder etwas völlig anderes als normale Magie. Aus diesem Grund können Mächte, die mit dem *Arkanen Hintergrund (Wunder)* gewirkt werden, nicht von Mächten anderer *Arkaner Hintergründe* beeinflusst werden. Umgekehrt funktioniert dies aber sehr wohl.

REGENERATION VON MACHTPUNKTEN

Charaktere mit einem *Arkanen Hintergrund* erhalten alle sechs Stunden 2W6 Machtpunkte zurück. Das Talent „Schnelle Machtregeneration“ senkt diese Zeit auf vier, „Schnellere Machtregeneration“ auf zwei Stunden.

HELDENHAFTES SPIEL

Aventurien ist für viele Spieler sicherlich der Kontinent der Helden. Helden haben die Eigenschaft, sich nicht so leicht unterkriegen zu lassen und sich auch von schweren Verletzungen schnell wieder zu erholen. Denn das nächste Abenteuer und die nächste Heldentat warten bereits.

Spieler, die diese Art von Helden bevorzugen und denen das System wie in der GE präsentiert etwas zu realistisch und hart ist, stelle ich hier einige Anpassungen als optionale Settingregeln vor. Es steht Euch frei, diese Möglichkeiten beliebig miteinander zu kombinieren. Außerdem sei hier nochmals auf die Hinweise für *Heroische Settings* in der GE auf Seite 219 hingewiesen, wo man zusätzliche Vorschläge finden kann.

SCHNELLE HEILUNG: Helden erholen sich auch von schweren Verletzungen wesentlich schneller und sind wieder einsatzbereit ohne von *Mali* eingeschränkt zu sein. *WildCards* dürfen bereits nach einem Tag (24 Std.) einen Wurf für natürlich Heilung durchführen.

KEINE PERMANENTEN VERLETZUNGEN: Auch wenn ein entsprechendes Ergebnis auf der *Außer Gefecht*-Tabelle erwürfelt wird, ist die Verletzung spätestens zu Beginn des nächsten Kapitels des Abenteuers wieder verschwunden. Verstümmelungen und Amputationen sind dementsprechend zu interpretieren. Schließlich wachsen abgehackte Arme und Beine nicht einfach wieder nach - Held hin, Held her.



SPRACHEN

In Aventurien werden viele Sprache gesprochen, teilweise sind diese kaum bekannt. Dies gilt auch für Helden, daher kann jeder Held kann nur so viele Sprachen, wie sein halber Verstand-Würfel angibt. Schriften zählen in diesem Sinne als eigene „Sprache“, wenn ein Charakter Garethi sprechen und Kusliker Zeichen schreiben können soll, muss er dafür zwei Sprachen erlernen.

Neue Fertigkeiten

In Aventurien sind einige Fertigkeiten nicht so wichtig, als dass sie Aufstiege wert wären. Deshalb werden einige von ihnen in neuen Fertigkeiten zusammengefasst. Aber auch einige Wissensfertigkeiten bedürfen einer besonderen Erwähnung.

ATHLETIK (STÄRKE)

Diese Fertigkeit umfasst *Klettern* und *Schwimmen*. Mit einem erfolgreichen Wurf auf diese Fertigkeit kann man zudem den Sprintenwürfel um einen Typ zu verbessern.

GAUNEREIEN (GESCHICKLICHKEIT)

Diese Fertigkeit umfasst *Glücksspiel* und *Schlösser knacken*, zudem ist sie für Taschendiebstähle und Falschspiel zuständig. Ein Taschendiebstahl ist vergleichender Wurf zwischen der Fertigkeit des Diebes und der Wahrnehmung des Opfers.

Neue Handicaps

nicht benötigte Handicaps:

ANALPHABET

ARTEFAKTGEBUNDEN (LEICHT)

Der Zauberer hat einen Fehler bei der Bindung seines Traditionsartefakts (Magierstab, Druidendolch) gemacht. Er muss sein Traditionsartefakt berühren, wenn er Magie wirkt, ansonsten ist der Wurf auf die Zauberei-Fertigkeit um -6 erschwert. Dieses Handicap können nur Charaktere mit dem *Arkanen Hintergrund (Magie)* wählen.



Neue Talente

MACHTTALENTE

DOLCH DES DRUIDEN

Voraussetzungen: Anfänger, Arkaner Hintergrund (Magie), Zauberei W8, Druiden
Der Vulkanglasdolch des Druiden ist ein mächtiges Werkzeug. Er wird kalt, wenn dämonische Präsenzen in der Nähe sind, er weist die Richtung zum Ort seiner Weihe oder zu günstigen Orten in der Wildnis (+1 auf *Überleben*) und zeigt Kraftlinien an. Druiden können einmal pro Tag eine Erschöpfungsstufe heilen, wenn sie den Dolch in die Erde stecken und ein kurzes Ritual ausführen.

ELFENLIEDER

Voraussetzungen: Anfänger, Arkaner Hintergrund (Fey), Elf oder Halbelf
Das Volk der Elfen kennt magische Lieder, denen allerlei wundersame Effekte nachgesagt werden. Ein Elf mit diesem Talent ist der Lage mithilfe seines Seeleninstruments Lieder zu spielen, die +1 auf eine vom Elf bestimmte Eigenschaft verleihen, solange das Lied gehört wird.

Die Zauberlieder eines Elfen lösen in jedem Fall positive Gefühle und Verbundenheit bei den Hörern aus. Um ein Elfenlied zu wirken, ist ein erfolgreicher Wurf auf Verstand nötig.

HEXENFLÜCHE

Voraussetzungen: Anfänger, Arkaner Hintergrund (Magie), Hexe, Zauberei W8

Hexen sind in der Lage, lang anhaltende Flüche auszusprechen. Ein solcher Hexenfluch kostet keine Magiepunkte, allerdings ist der Zauberwurf um -2 erschwert. Für einen Bennie können Hexen die Wirkungsdauer der Mächte *Eigenschaft schwächen* oder *Fesseln* so lange aufrechterhalten, wie sie wünschen, allerdings müssen sie zu Beginn jeder Sitzung für jeden aufrechterhaltenen Fluch einen Bennie ausgeben.



WISSENSFERTIGKEITEN

Im Wilden Aventurien sind Wissensfertigkeiten die praktische Seite des *Allgemeinwissens*. Ein Schmied kann daher durch einen Wurf auf *Allgemeinwissen* die Güte eines Schwerts einschätzen, um selbst ein Schwert zu schmieden, benötigt er hingegen die entsprechende Wissensfertigkeit.

In der folgenden Übersicht werden diejenigen Wissensfertigkeiten aufgeführt, die im Wilden Aventurien geläufig sind. Wenn ein Charakter eine Wissensfertigkeit besitzt, sollte der SL dafür sorgen, dass sie auch regelmäßig zum Einsatz kommt.

ALCHEMIE

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.

BELAGERUNGSWAFFEN

Die Fertigkeit wird für den Einsatz von Belagerungswaffen genutzt.

GESCHICHTE

Diese Fertigkeit deckt das Wissen von der Geschichte des Kontinents ab. Je weiter ein bestimmtes Ereignis zurück liegt, desto schwieriger ist die Probe, um darüber etwas zu wissen.

GÖTTER & KULTE

Das Wissen über die verschiedenen Götter Aventuriens und ihrer Kirchen. Für Geweihte und Schamanen gehört das Wissen über ihre eigene Religion zum *Allgemeinwissen*.

HANDWERK

Jedes Handwerk, wie Töpfern, Weben, Schmieden, Ackerbau usw. ist eine eigene Fertigkeit. Die Fertigkeit wird genutzt, um die entsprechenden Güter herzustellen und deren Qualität einzuschätzen.

HERALDIK

Der Charakter weiß Bescheid über die Banner, Wappen und Fahnen der verschiedenen Adelshäuser, Stämme, Orden und Kirchen.

KRIEGSKUNST

Zur Kriegskunst gehören das Wissen von Rekrutierung, Logistik, Strategie und Taktik in Kriegen und Schlachten, aber auch Kenntnisse über bedeutende historische Schlachten, Feldherren und Taktiken.

MAGIEKUNDE

Theoretisches Wissen um die Funktionsweise der Magie ist für aventurische Zauberer unerlässlich. Dies gilt insbesondere für Beschwörer, denn ohne fundiertes Wissen des genauen Ablaufs von Beschwörungen ist das Rufen von Dämonen ein sehr gefährlicher Zeitvertreib. Diese Fertigkeit ersetzt außerdem die in der GE erwähnte Fertigkeit *Wissen (Übernatürliches)*.

RECHT

Ein Einblick in die Gesetze und das Recht aller Regionen Aventuriens. Die Gesetze und das Recht der Heimatregion gehören zum *Allgemeinwissen*.

REGION

Das Wissen um eine bestimmte Region, seine Einwohner, Kultur und Geografie. Je größer das Gebiet ist, das mit dieser Fertigkeit abgedeckt werden soll, desto höher die Erschwernis für spezifische Informationen. Ein Charakter mit *Wissen (Mittelreich)* erleidet einen Abzug von -4 , wenn er eine gute Taverne in Gareth sucht, ein Charakter mit *Wissen (Gareth)* erleidet hingegen keinen Abzug.

SAGEN/LEGENDEN

Die Sagen und Legenden Aventuriens enthalten oft mehr als nur ein Körnchen Wahrheit, es ist daher oft sehr gut, darüber Bescheid zu wissen. Die Sagen und Legenden seiner Heimatregion gehören zum *Allgemeinwissen* eines Charakters.

TIER- UND PFLANZENKUNDE

Deckt das Wissen über die Tier- und Pflanzenwelt ganz Aventuriens ab. Tiere und Pflanzen seiner Heimatregion werden vom *Allgemeinwissen* eines Charakters abgedeckt.



KNOCHENKEULE

Voraussetzungen: Fortgeschritten, Arkaner Hintergrund (Schamanismus), Schamanismus W8, Willenskraft W8

Mit diesem Talent versteht der Schamane seine Knochenkeule mit besonderen Fähigkeiten, sie zählt fortan als magische Waffe. Außerdem erleichtert eine so verzauberte Knochenkeule das Einstimmen auf die Geister und vermindert das Risiko, sie zu verärgern. Der Schamane erleidet nur noch bei einer 1 (egal, was der Wild Die zeigt) die Auswirkungen einer leichten Sünde und nur noch bei einem kritischen Fehlschlag die Auswirkungen einer schweren Sünde. Seine Kräfte verlieren kann er nicht mehr, wenn er seine Knochenkeule nutzt.

KRAFTFOKUS

Voraussetzungen: , Arkaner Hintergrund (Magie), Gildenmagier, Zauberei W8

Mit Hilfe seines Zauberstabs ist es dem Magier zukünftig möglich, die magischen Energien besser zu kontrollieren. Der Magier würfelt in Zukunft einen W8 statt einen W6 als Wild Die, wenn er auf seine Zauberei-Fertigkeit würfelt und seinen Zauberstab in der Hand hält.

KRAFTLINIENMAGIE

Voraussetzungen: Held, Arkaner Hintergrund (Magie), Willenskraft W8, Wissen (Magiekunde) W8

Aventurien wird von einem Netz aus magischer Energie durchzogen. Zauberer mit diesem Talent können sich dieses Netz zunutze machen und die Energien anzapfen. Wer mit diesem Talent auf einer Kraftlinie zaubert, für den sind die Zaubereiwürfe um +2 erleichtert, auf einem Kreuzungspunkt zweier Kraftlinien sogar um +4, für jede weitere Kraftlinie auf einer Kreuzung erhöht sich der Bonus um weitere +1. Allerdings steigt auch das Risiko beim Zaubern auf einer Kraftlinie, der Rückschlag tritt schon bei 1 und 2 auf dem Zauberei-Würfel (egal was der Wild Die zeigt) ein.

Erst mit diesem Talent ist es einem Zauberer überhaupt möglich,

Kraftlinien mittels *Arkanes entdecken* aufzuspüren. Hexen, die dieses Talent und einen Vertrauten besitzen, können jenen auf die Suche schicken.

KUGELZAUBER

Voraussetzungen: , Arkaner Hintergrund (Magie), Zauberei W6, Magier oder Scharlatan

Magier und Scharlatane können Kristallkugeln verzaubern und danach für allerlei nützliche Dinge verwenden. So kann man die Kugel als Brennglas nutzen, mit ihr Bilder der Umgebung aufnehmen und wiedergeben. Außerdem kann die Kugel in einem Umkreis von Verstandswürfel $\times 10$ m vor Untoten warnen, indem sie rot aufleuchtet. Je heller und intensiver das Rot, desto näher sind die Untoten. Eine solche Magierkugel wird häufig am Ende des Magierstabs befestigt.

MAGISCHER ALLTAG

Voraussetzungen: Arkaner Hintergrund (Magie oder Fey), (Zauberfertigkeit) W8

Mit diesem Talent kann ein Zauberer alltägliche Tätigkeiten wie Kleidung reinigen oder schneiden, Haare schneiden u.ä. auf magische Weise erledigen.

Dieses Talent deckt Zauber wie den *Sapfacta* oder den *Accuratum* ab, aber der SL entscheidet im Einzelfall, was genau möglich ist und ob es ein oder zwei Machtpunkte kostet.

MIRAKEL

Voraussetzungen: Anfänger, Arkaner Hintergrund (Wunder), Glaube W6

Durch ein kurzes Stoßgebet können Geweihte sich der Unterstützung ihres Gottes für eine Aktion versichern. Um ein Mirakel zu wirken, gibt der Spieler vor einem Wurf einen Bennie aus, im Gegenzug erhält er den

Bonus, der bei seiner Gottheit unter Mirakel angegeben ist.





PROFANE STABZAUBER

Voraussetzungen: Anfänger, Arkaner Hintergrund (Magie), Gildenmagier

Durch dieses Talent ist es möglich, den Stab eines Magiers entweder in ein 10 m langes Seil oder eine Fackel zu verwandeln, ihn auf die doppelte Länge vergrößern oder auf die halbe Länge verkürzen.

Der Magier kann durch dieses Talent zudem seinen Stab zu sich zurückrufen, wenn er dafür eine Aktion aufwendet und der Stab sich in Sichtweite befindet. Diese Möglichkeiten lassen sich aber nicht kombinieren, ein Seil mit einem brennenden Ende oder ein verkürzter Stab, der zum Magier zurückkommt, sind nicht möglich.

Zusätzlich wird der Stab durch mundane Gewaltwirkung völlig unzerbrechlich.

VERTRAUTER

Voraussetzungen: Anfänger, Arkaner Hintergrund (Magie), Hexe

Die Hexe hat ein Tier als Vertrauten, besonders verbreitet sind Katzen, Eulen, Schlangen, Raben und natürlich Kröten. Hexe und Vertrauter können normal miteinander sprechen, auch wenn es für Außenstehende so klingt, als ob die Hexe ihre Muttersprache spricht und das Tier normalerweise gehorcht der Vertraute seiner Hexe, kann ihre Befehle aber auch verweigern. Normalerweise wird er dies aber nur tun, wenn dieser ihn in große Gefahr bringt.

Der Vertraute hat einen eigenen Wild Die und ebenso viele Wundstufen wie eine Wildcard, aber keine eigenen Bennies, sondern nur die, welche die Hexe ihm gibt.

Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden, allerdings nur einmal pro Rang. Jedes Mal wenn dieses Talent gewählt wird, kann der Charakter 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, solange sie

sich darauf konzentriert. Die maximale Reichweite dieser Kraft beträgt 100 m × Verstandswürfel der Hexe.

- 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 mit diesen Machtpunkten auch die Mächte der Hexe nutzen.

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.

ZAUBERSPEICHER

Voraussetzungen: Veteran, Arkaner Hintergrund (Magie), Gildenmagier, Zauberei W8, Verstand W10

Mittels des Zauberspeichers kann ein Magier bis zu fünf Machtpunkte in seinem Stab speichern. Diese Machtpunkte sind an eine bestimmte Macht gebunden, die bei der Wahl des Talents ausgewählt werden muss, und stehen ihm nur zu Verfügung, wenn er seinen Zauberstab berührt. Er kann die Machtpunkte in seinem Stab und seine eigenen kombinieren. Die Machtpunkte regenerieren gemeinsam mit den Machtpunkten des Magiers.

HINTERGRUNDTALENTE

EISENAFFINE AURA

Voraussetzung: Arkaner Hintergrund

Der Bann des Eisens behindert Zauberer mit diesem Talent weniger stark, die Erschwernis durch behinderndes Metall sinkt von -6 auf -2.

MAGIEDILETTANT

Voraussetzungen: Anfänger, Willenskraft

W6

Der Charakter hat einen Schutzgeist, eine unbewusste oder verkümmerte magische Begabung oder eine abgebrochene oder sehr spezielle magische Ausbildung (Zaubertänzer, Derwisch etc.). Der Spieler kann zwei Mächte aus der folgenden Liste auswählen: *Ablenken, Arkane entdecken, Eigenschaft stärken, Heilung, Schnelligkeit, Telekinese, Tierfreund, Verschleiern*. Um eine ausgewählte Macht zu wirken, muss der Spieler einen Bennie ausgeben und einen Willenskraftwurf machen. Die Macht kann so lange aufrechterhalten werden, wie der Magiedilettant es wünscht.

SCHELM

Voraussetzungen: Anfänger

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

Er kann per Zauberei Menschen nackt dastehen lassen, Kobolde rufen, Illusionen hervorrufen oder ähnliche Dinge tun, um einen Spaß zu machen. Er braucht dazu weder einen Arkanen Hintergrund noch Machtpunkte.

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

EXPERTENTALENTE

ARTEFAKTBAUER

Voraussetzungen: Fortgeschritten, Verstand W8, Zauberei bzw. Glauben W8, Arkaner Hintergrund (Zauberei oder Wunder)

Schon seit jeher erstellen die Zauberer und Geweihten Aventuriens Talismane und Artefakte, mit dem auch Nichtzauberer die darin gespeicherte Macht nutzen können. Das Herstellen eines Artefakts dauert die doppelte Anzahl des Machtranges in Stunden. Um ein Artefakt herzustellen, muss der Zauberer oder Geweihte die Macht mit



einem Malus von -2 wirken und die doppelten Kosten bezahlen. Für jedes Artefakt muss der Erschaffer zudem einen Bennie ausgeben. Gelingt der Wurf, wird die Macht in dem Gegenstand gespeichert. Das so entstandene Artefakt kann mit einem Wurf auf *Verstand* (Zauberei) oder *Willenskraft* (Wunder) aktiviert werden, was die gespeicherte Macht auslöst. Steigerungen bei diesem Wurf wirken ganz normal.

Nachdem das Artefakt ausgelöst wurde, ist es nutzlos.

Zauberer mit dem selben magischen Hintergrund wie der Erschaffer können das Artefakt allerdings wieder aufladen, indem sie die darin gespeicherte Macht erneut wirken. Die Erschwerung des Zauberei-Wurfes entfällt bei der Aufladung.

BESCHWÖRER

Voraussetzungen: Fortgeschritten, Wissen (Magiekunde) W6, Zauberkraft W8

Einige Zauberer haben sich ganz der Kunst der Beschwörung gewidmet, weshalb ihnen Beschwörungen wesentlich leichter von der Hand gehen. Sie bekommen einen Bonus von $+2$, 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.

PROPHEZEIEN

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8, Willenskraft W6

Aventurien ist ein Ort, wo Sterndeuter Horoskope erstellen, Zahori aus der Hand lesen oder thorswalsche Godi ihre Runen werfen. Alle mit der Hoffnung, einen kleinen Blick in die Zukunft zu erhaschen. Mit diesem Talent ist ihnen das tatsächlich möglich. Der Spieler, dessen Charakter dieses Talent besitzt, darf einen Bennie ausgeben und dem Spielleiter dann drei Fragen stellen, die sich mit *Ja* oder *Nein* beantworten

lassen und sich klar auf die Zukunft beziehen. Gleichzeitig muss der Spieler bei jeder Frage eine Karte vom Actiondeck ziehen, die verschiedene Auswirkungen haben kann.

Pik - der Spielleiter muss die Wahrheit sagen

Karo - der Spielleiter darf bei der Antwort lügen (darf, wohl gemerkt, muss aber nicht).

Herz - der Spielleiter darf auch mit einem *Vielleicht* antworten

Kreuz - der Spielleiter darf die Antwort verweigern

Joker - der Spieler darf eine zusätzliche Frage stellen, muss aber auch eine zusätzliche Karte ziehen

Zauber

Auch wenn die Liste der Mächte in der GE schon recht umfangreich ist, so gibt es doch einige Mächte, die hier gesondert aufgeführt werden sollten. Außerdem sind hier Mächte aufgeführt, die für Aventurien, vor allem in ihrer Wirkungsdauer, verändert werden mussten. Es werden nur die Änderungen aufgeführt, ansonsten funktionieren die mit einem Sternchen markierten Mächte wie in der GE angegeben.

Zauberdauer: Dieser Wert gibt an, wie lange ein Charakter benötigt, um den Effekt einer Macht zu entfalten. Fehlt diese Angabe, so braucht ein Charakter nur eine Runde zum Wirken der Macht. Es ist nicht möglich, während der Zauberdauer andere Aktionen (außer Freien Aktionen) zu unternehmen. Es wird erst am Ende der Zauberdauer geprobt, ob die Macht erfolgreich gewirkt wurde.

BARRIERE*

Zauberdauer: 2 Runden

Wirkungsdauer: 1 / (Rang) Minuten

BESCHWÖREN

Siehe Abschnitt „**BESCHWÖREN**“, S. 11.

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 Abzüge bis maximal -6 völlig ignoriert.

EIGENSCHAFT STÄRKEN*

Zauberdauer: 6 Runden

Wirkungsdauer: 1 / (Rang) Minuten

Die Wirkungsdauer und die Kosten von *Eigenschaft schwächen* bleiben aber unverändert.



ELEMENT MANIPULIEREN

Diese Macht wird um die aventurischen Elemente **Humus** und **Eis** ergänzt, die in der GE fehlen.

Humus: Das Wachstum einer Pflanze kann beschleunigt werden; man kann z.B. einen Setzling innerhalb von Minuten zum Blühen bringen oder man einer Pflanze eine beliebige (auch unnatürliche) Form geben.

Eis: Der Charakter kann etwa einen Liter Wasser gefrieren. Auf Lebewesen angewendet verursacht dieser Effekt 1W4 Schaden, feste Materialien werden spröder und verlieren einen Punkt Robustheit.

FLÄCHENSCHLAG*

Zauberdauer: 3 Runden

FLIEGEN*

Zauberdauer: 3 Runden

Wirkungsdauer: 1 / (Rang) Stunden

Magier erschaffen mit dieser Macht eine Zone in Größe der großen Schablone, in der Schwerelosigkeit herrscht. Das bedeutet, dass nicht nur der Magier, sondern auch alle nicht befestigten Gegenstände fliegen. Ein gesteuerter Flug ist so natürlich sehr schwierig.

Hexen wirken diese Macht, als ob sie von Legendärem Rang wären, und fliegen mit einer Bewegungsweite von 120". Sie müssen allerdings ihr Fluggerät benutzen, um die Macht zu wirken, und jedes halbe Jahr ein Hexentreffen besuchen, um sich eine neue Portion Flugsalbe zu besorgen.

GESCHOSS*

Statt eines zusätzlichen W6 verursacht ein Geschoss in der Variante „Mehr Schaden“ 2W10 Schaden.

GESTALTWANDEL*

Zauberdauer: 5 Runden

Wirkungsdauer: 2 / (Rang) x 10 Minuten

Für eine Erschwernis von -2 kann der Zauberer die Reichweite auf „Berührung“ erhöhen, in dieser Variante dauert es zwei Aktionen, die Macht zu wirken. Ein unfreiwilliges Ziel darf einen vergleichenden Willenskraft-Wurf machen. Gelingt dieser, wird das Opfer nicht verwandelt.

Es ist nur die Verwandlung in ein Tier möglich, das dem Charakter bekannt ist. Im Zweifel kann man auf *Wissen (Tierkunde)* würfeln lassen, um zu sehen, ob der Charakter das Tier kennt.

GÖTTLICHE BERÜHRUNG

Rang: Anfänger

Machtpunkte: 2

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: (Rang) Minuten

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 Bonus von +2 auf Willenskraft und alle Fertigkeiten, die damit zusammenhängen.

GÖTTLICHE GABE

Rang: Anfänger

Machtpunkte: 5

Reichweite: Berührung

Zauberdauer: 2 Runden

Wirkungsdauer: 3 (1/Aktion)

Ausprägung: Ein Moment der Konzentration, ein Stoßgebet

Durch eine erfolgreiche Probe auf Zaubererei erhält der Anwender dieser Macht die Vorteile eines beliebigen Talents, ausgenommen Hintergrund- und Expertentalente. Der Anwender muss einen Rang höher oder gleich dem Talentrang haben, andere Voraussetzungen entfallen, sogar wenn andere Talente als Voraussetzung angegeben sind.

LICHT*

Wirkungsdauer: 1 / (Rang) x 10 Minuten

MARIONETTE*

Zauberdauer: 2 Runden



PANZERUNG*

Wirkungsdauer: 1 / (Rang) Minuten

SCHUTZ VOR NATURGEWALTEN*

Zauberdauer: 5 Runden

SCHWARMRUF

Rang: Anfänger

Machtpunkte: 3+

Reichweite: Verstand

Wirkungsdauer: 1 Minute

Ausprägungen: Tierschwarm passend zur Hexe

Mit dieser Macht kann die Hexe einen Schwarm von der Größe der kleinen Schablone herbeirufen. Der Schwarm hat die Werte, die in der in der GE angegeben sind. Je nach Vorliebe der Hexe kann der Schwarm aus Krähen, Spinnen, Fledermäusen, Nesselvipern oder Hornissen bestehen.

Auf höheren Rängen sind auch größere Schwärme möglich. Für eine Erschwernis von -1 können Charaktere des Rangs Veteranen einen mittleren Schwarm herbeirufen, Charaktere des Rangs Held mit -2 sogar große Schwärme.

TELEKINESE*

Wirkungsdauer: 1 / (Rang) Minuten

TELEPORT*

Zauberdauer: 3 Runden

Die Reichweite dieser Macht wird massiv erhöht. Für jeden ausgegebenen Machtpunkt ist der Zauberer in der Lage, sich pro Erfolg und Steigerung eine Meile zu teleportieren.

UNSICHTBARKEIT*

Zauberdauer: 3 Runden

Wirkungsdauer: 1 / (Rang) x 5 Minuten

VERSTÄNDIGUNG

Rang: Fortgeschritten

Machtpunkte: 3

Reichweite: Verstand in Meilen

Wirkungsdauer: sofort

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 einen Verstandswurf ablegen, um die Person dennoch zu kontaktieren, und den vollständigen Namen der Person kennen. Ist die Person mehr als eine Meile entfernt, ist der Verstandswurf um -4 erschwert.

WAFFE VERBESSERN*

Dieser Macht wird eine Variante hinzugefügt. Man kann sich entscheiden, der Waffe einfach nur das Attribut „Magisch“ zu geben. In dieser Variante hat die Macht eine Wirkungsdauer von Tagen statt Runden.

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.

Die Wesen, welche beschworen werden können, müssen natürlich auch an die aventurischen Verhältnisse angepasst werden. In Klammern stehen Erschwernis sowie Kosten, die es verursacht, ein Wesen pro Runde zu beschwören und zu kontrollieren. Die angegebenen Erschwernisse beziehen sich ausschließlich auf Elementare; bei der Beschwörung von gehörnten Dämonen ist die Erschwernis abhängig von der Anzahl der Hörner, bei einem Dreiehörnten also um -3 .

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

Fortgeschritten - bis vier Hörner, Elementare Diener (-4 , Kosten 3)

Veteran - bis sieben Hörner, Dschinn (-6 , Kosten 5)

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

Die Dienstbarkeit eines Dämons oder Elementars kann 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 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 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.

SCHWIERIGKEITSMODIFIKATOR

-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
+2	für das Beschwörer-Talent
+1	für einen wahren Namen

Auch wenn die Dienstbarkeit eines beschworenen Wesens verlängert wird, zählt das nicht als Aufrechterhalten der Macht.

Sollte bei der Beschwörungsprobe eine Eins fallen (egal was der Wild Die zeigt), kann ein beschworenes Wesen statt des normalen Rückschlags völlig frei entscheiden, wie es mit dem Beschwörer verfährt. Während Elementare zumeist einfach nicht erscheinen, greifen Dämonen 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 spezifische und vorher festgelegte Merkmale hat, anstatt bei der Beschwörung Karten für das Chaos zu ziehen. Ist der wahre Name von guter Qualität, gewährt er außerdem einen Bonus von einem Punkt auf die Beschwörung. Wahre Namen kann man in Büchern finden oder von Lehrmeistern erlernen. Als Beispiel für einen vorgegebenen Dämon sei hier der Zant genannt, der sich bei vielen Schwarzkünstlern 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. Beispielsweise können Eisdschinne Eis erschaffen und kann man Dämonen beauftragen, eine dem Beschwörer bekannte Person zu suchen und zu töten. Die Märchen von Dschinns, die drei Wünsche erfüllen



len, kommen nicht von ungefähr. Was genau beschworene Wesen für den Beschwörer zu tun bereit sind, entscheidet der Spielleiter. Eine gute Orientierung bietet die NSC-Reaktionstabelle samt den Regeln für Überreden, wobei Elementare sich erst einmal Neutral verhalten und Dämonen unkooperativ sind. Ein Fehlschlag, und erst recht ein Patzer, können bei Dämonen fatale Folgen haben. Der Beschwörer könnte angegriffen oder gar in einen Pakt gezwungen werden.

Im Abschnitt „**DAS CHAOS**“ (S. 26) befindet sich ein Baukasten, um schnell ein paar Dämonen zusammenzustellen.

Alchemie

Mittels der Alchemie ist es möglich, 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 I (+1): Der Held bekommt während der nächsten 5 Tage +1 auf alle Konstitutionswürfe, um einer Krankheit zu widerstehen.

Antibakteriell II (0): Der Held bekommt während der nächsten 5 Tage +2 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.

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

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 Arkanen Hintergrund (Magie) 2W6 Machtpunkte, die aber normal regeneriert werden können.

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

Linderung I (-1): Die Auswirkung einer Wunde kann für eine Stunde ignoriert werden.

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.

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.

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

DIE FORM

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

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

ZUTATEN FINDEN

Dann 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 sind seltene Zutaten wesentlich leichter zu einem Mittel zu verarbeiten.

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, erleidet er ein -1 bei der späteren Zubereitung. 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, wobei die Suche min. 30 Minuten dauert. 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 zuzubereiten, wird modifiziert durch die Wirkung, die Seltenheit der Zutaten und die 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 verliert es seine Wirkung.

KONSERVIERUNG

Gesammelte Zutaten können auch für eine spätere Verwendung haltbar gemacht werden, dafür ist ein weiterer Wurf auf Alchemie nötig. Bei einem Erfolg sind die Zutaten für weitere sieben Tage haltbar, eine Steigerung macht sie permanent haltbar. Bei einer Eins (egal was der Wild Die zeigt) sind die Zutaten verdorben.

Krankheiten

Auch in Aventurien gibt es so manche Krankheit, die dem unvorsichtigen Helden das Leben verleiden oder es gar beenden kann. Die gefährlichsten und häufigsten Krankheiten werden an dieser Stelle vorgestellt.

Wann immer eine Gelegenheit für eine Ansteckung gegeben ist, würfelt der SL mit einem W10. Wird die in Klammern bei den Ursachen angegebene Zahl erwürfelt, müssen die Helden bei Tagesende einen Konstitutionswurf machen. Dieser Wurf ist erschwert um die Zahl, die in Klammern hinter dem Namen der Krankheit steht. Ist der Wurf erfolglos, bricht die Krankheit aus. Um eine Krankheit auszukurieren, sind weitere Konstitutionswürfe nötig, diese Würfe sind zusätzlich zum Krankheitsmodifikator durch Heilungsmodifikatoren erschwert, die auf Seite 132 der GE angegeben sind.

BLAUE KEUCHE (-4)

Ursachen: Erkrankung mit Dumpfschädel oder blutiger Rotz (1), Pflege eines Kranken (1)

Die blaue Keuche äußert sich durch starke Schmerzen im Brustkorb und starken Husten. Einen Tag nach Ausbruch der Krankheit Ausbruch der Krankheit und Konstitution um einen Würfel (Minimum W4). Sinkt einer der Werte auf einen W4, verursacht die Krankheit jeden Tag 2W4 Schaden. Jede Woche nach Ausbruch darf ein weiterer Konstitutionswurf gemacht werden. Gelingt der Wurf, regenerieren Stärke und Konstitution jeden Tag einen Würfel. Gelingt er nicht, sinken die Attribute wieder.

BLUTIGER ROTZ (-1)

Ursachen: Längerer Aufenthalt im Regenwald (1-2), Nähe eines Kranken (1-3)

Rötlich-braune Schleimabsonderungen durch Mund und Nase sowie Hustenanfälle sind Symptome dieser Krankheit. Alle 1W6 Tage nach Ausbruch der Krankheit muss eine Konstitutionsprobe gemacht werden. Gelingt sie nicht, gibt es eine Erschöpfungsstufe und die Krankheit wütet weitere 1W6 Tage. Gelingt sie heilt die Krankheit langsam und jeden Tag regeneriert sich eine Erschöpfungsstufe.

DUMPFSCHÄDEL (-1)

Ursachen: Nähe eines Kranken (1-2), keine wetterfeste Kleidung (1)

Dumpfschädel geht mit starken Kopfschmerzen, Müdigkeit und Mattigkeit einher. Die Auswirkungen sind aber ansonsten dieselben wie beim blutigen Rotz.

WUNDFIEBER (0)

Ursachen: Wunden durch rostige Waffen, Untote, Tierbisse u.ä. (1-5)

Der Kranke kann nicht mehr richtig sprechen, dann folgt ein unruhiger Halbschlaf mit hohem Fieber. 2W6 Tage lang muss das Opfer jeden Tag eine Konstitutionsprobe bestehen. Misslingt sie, gibt es eine Stufe Erschöpfung.

ZORGANPOCKEN (-4)

Ursachen: Kontakt mit einem Kranken (1-3), Pflege eines Kranken (1-5)

Die Krankheit wütet immer 13 Tage lang. Der gesamte Körper wird von erbsengroßen, rötlichen Pocken überzogen, was -1 Charisma bedeutet. Die Pocken schwellen immer weiter an und füllen sich mit eitriger Flüssigkeit. Außerdem ist das Opfer völlig entkräftet und hat mit starkem Fieber und Übelkeit zu kämpfen.

Gelingt dem Opfer nicht täglich eine Konstitutionsprobe, erleidet es eine Erschöpfungsstufe. Die durch die Pocken erstehenden Narben entstellen das Opfer so sehr, dass es künftig das Hässlich-Handicap hat.



Arkane Hintergründe

Nur die hier genannten Arkanen Hintergründe sind in Aventurien verfügbar.

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 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, dass es schwer fällt, es diesem Rahmen 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), Element manipulieren (Humus), Fesseln, Flächenschlag, Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Heilungsritual, Licht, Marionette, Panzerung, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Tierfreund, Unsichtbarkeit, Verständigung.*

ARKANER HINTERGRUND (MAGIE)

Dieser Arkane Hintergrund funktioniert genau so wie in der GE auf Seite 142 angegeben. Generell gilt aber, dass ein Zauberer nur zaubern kann, wenn er sprechen kann und zumindest eine freie Hand hat, um Gesten auszuführen. Ein Charakter mit diesem Arkanen Hintergrund muss sich entscheiden, ob er ein Magier, eine Hexe, ein Druiden oder ein Scharlatan ist. Diese Entscheidung ist sowohl wichtig, um einige Talente erlernen zu können, aber 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. Außerdem hat jede Zaubertadition ihre speziellen Besonderheiten.

Hexe: Muss mit beiden Beinen auf der Erde stehen, aber beim Zaubern nicht sprechen können.

Druiden: **BANN DES EISENS**-Effekt tritt schon bei einem Stein Eisen ein.

Magier: Kann statt mit seinen Händen auch mit dem Stab gestikulieren.

Scharlatan: Darf nur Mächte in der Illusions-Ausprägung lernen.

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

ARKANER HINTERGRUND (SCHAMANISMUS)

Arkane Fertigkeit: Schamanismus

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 2

Bei den naturverbundenen Völkern Aventuriens gibt es Schamanen, ihr Arkaner Hintergrund funktioniert wie der Arkane Hintergrund (Wunder). Was dem Geweihten aber seine Gebete und Gottesdienste sind, sind dem Schamanen, je nach Kultur, der Tanz und die ekstatischen Geisterbeschwörungen, die Talismane, seine Kräutermischungen und Trommeln.

Im Schamanismus gibt es keine Sünden. Wichtiger ist die Fähigkeit, sich auf die rich-

FARBE INS SPIEL BRINGEN: AUSPRÄGUNGEN

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

Während das *Vertreiben* eines Praisogeweihten 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, das daraufhin die Wesenheit von Dere vertreibt.

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 bebzt 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, spielrelevante Effekte haben. So kann man vielleicht mit einem *Geschoss* in der Ausprägung eines Wasserstrahls ein Feuer löschen. Umgekehrt kann eine Ausprägung aber auch limitieren: Dieselbe Macht mit einer Ausprägung in Richtung Feuer ließe sich vielleicht unter Wasser nicht sprechen.

Wenn eine Macht die Ausprägung besitzt, dass 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, zum anderen mag das auch gut und gerne der Kreativität der Spieler überlassen bleiben. Mit den vielen Zaubern, die es in Aventurien und in Büchern wie dem Liber Cantiones gibt, sollte es für Euch ein leichtes sein, passende Ausprägungen zu finden.



tigen Geister einzustimmen und andere Geister nicht zu verärgern. Ein Misserfolg beim Zauberwurf bedeutet, dass die Geister verstimmt sind, es tritt für einen Tag der Effekt einer leichten Sünde ein. Bei einer Eins beim Zauberwurf (egal was der Wild Die 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 Konversion aufgeführt sind.

ARKANER HINTERGRUND (TIERGEISTER)

Arkane Fertigkeit: Speziell

Anfängliche Machtpunkte: 20

Anfängliche Mächte: 1

Manche Völker Aventuriens, namentlich Ferkinas und Gjalsker, haben Techniken entwickelt, mit Hilfe von Tiergeistern besondere Fähigkeiten zu nutzen. Sie können einige Merkmale der Tiere nutzen, sich Fell oder Klauen wachsen lassen, in die Tiere verwandeln und noch einige andere Dinge. Regeltechnisch haben Charaktere mit diesem Arkanen Hintergrund Zugriff auf die Mächte *Tierfreund*, *Gestaltwandel* und *Eigenschaft stärken*. Weitere Mächte sind abhängig vom Tiergeist, der genutzt wird. Von der Art 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 wird. Dadurch liegt die Fertigkeit natürlich immer über dem Attribut und der

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

Anwender zahlt immer einen vollen Aufstieg für jeden Würfel. Dafür hat dieser Arkaner 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 müssen, ist es Nutzern vom Volk der Ferkinas möglich, das Tier bei jedem Neumond zu wechseln. Ferkinas müssen aber dennoch die Mächte normal steigern, können sie aber nur einsetzen, wenn sie einen entsprechenden Tiergeist nutzen.

ARKANER HINTERGRUND (WUNDER)

In Aventurien ist das Wirken der Götter Teil des täglichen Lebens. Durch ihre Geweihten greifen sie tagtäglich in das Geschehen auf dem Kontinent ein. Jeder der Götter ist für andere Aspekte zuständig, das spiegelt sich in unterschiedlichen Sünden und unterschiedlichen Sprüchen, die den Geweihten einer Gottheit zur Verfügung stehen, wieder. Welchen Lebensinhalt die

Geweihten einer Gottheit haben, ist ausführlich in WdH und WdG dargestellt. Da es hier ausschließlich um eine regeltechnische Umsetzung geht, 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. Alle 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: *Arkane entdecken*, *Bannen*, *Eigenschaft stärken*, *Flächenschlag* (nur gegen Dämonen und Paktierer), *Geschoss* (nur gegen Dämonen, Untote und Paktierer), *Göttliche Berührung*, *Göttliche Gabe*, *Licht*, *Marionette*, *Panzerung*, *Schock*, *Verständigung*.

Mirakel: +2 auf *Überreden* oder +2, um *Einschüchtern* zu widerstehen



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, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Marionette, Panzerung, Schnelligkeit, Tierfreund, Verständigung, Waffe verbessern.

Mirakel: +2 auf Kämpfen oder Wissen (*Kriegskunst*)

EFFERD

Sünden: Dinge, die mit oder auf Feuer gegart wurden, essen, Delfine oder Wale verspeisen (*Leicht*) / Feuer entzünden oder offenes Feuer in Efferd-Tempeln dulden (*Schwer*) / Delfine oder Wale töten, Wasser verseuchen (*Todsünde*)

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

Mirakel: +2 auf Schwimmen oder Seefahrt

TRAVIA

Sünden: Jemanden die Gastfreundschaft verwehren (*Leicht*) / Das friedliche Zusammenleben durch Unzuverlässigkeit, Vertrauensbruch, Unehrllichkeit oder aufreizendes Verhalten stören (*Schwer*) / Jemanden das Heim rauben, z.B. durch Brandstiftung (*Todsünde*)

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

Mirakel: +2 auf Willenskraft oder Überreden

BORON

Sünden: Mehr als das Allernötigste sprechen (*Leicht*) / Einen Leichnam oder einen Toten ohne auffindbaren Leib nicht bestat-

ten oder 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.

Mirakel: +2 auf Mumm

HESINDE

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

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

Mirakel: +2 auf eine Wissensfertigkeit oder Allgemeinwissen

FIRUN

Sünden: Verspielt sein statt ernsthaft oder nicht mit dem Nötigsten auskommen (*Leicht*) / Verwendung 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.

Mirakel: +2 auf Schießen oder Spuren lesen

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*)

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

Mirakel: +2 auf eine beliebige ungelernete Fertigkeit

PHEX

Sünden: Etwas ohne Gegenleistung tun; seine Heimlichkeit aufgeben (*Leicht*) / Zügellose Habgier (*Schwer*) / Unehrenhafte





Verbrechen wie Vergewaltigung, Folter und Mord (*Todsünde*)

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

Mirakel: +2 auf *Heimlichkeit* oder *Überreden*

PERAINE

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

Mächte: Ablenken, *Eigenschaft stärken, Element manipulieren* (nur Humus), *Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Heilung, Heilungsritual, Schutz vor Naturgewalten, Tierfreund, Verständigung.*

Mirakel: +2 auf *Heilen*

INGERIMM/ANGROSCH

Sünden: Ein Feuer löschen (*Leicht*) / Unterdrückung des eigenen Wut und Grimm (*Schwer*) / Eine Manufaktur betreiben (*Todsünde*)

Mächte: *Barriere, Eigenschaft stärken, Element manipulieren* (nur Feuer), *Flächenschlag, Graben, Göttliche Berührung, Göttliche Gabe, Licht, Schutz vor Naturgewalten, Verständigung.*

Mirakel: +2 auf *Überleben* (unter der Erde) oder +2 auf *Konstitution*, um Hitze oder Kälte zu widerstehen

RAHJA

Sünden: Seinen Gleichmut vergessen und sich in Selbstmitleid baden (*Leicht*) / Gefühlskälte (*Schwer*) / Jemanden ohne dessen Zustimmung sexuelle Gewalt antun (*Todsünde*)

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

Mirakel: +2 auf *Überreden* oder *Provozieren*

KOR

Sünden: Gnade erflehen oder gewähren (*Leicht*) / Sich heilen lassen, egal ob durch Heiler oder Zauberei (*Schwer*) / Verletzung der Söldner Ehre (*Todsünde*)

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

Mirakel: +2 auf *Einschüchtern*

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.*

Mirakel: +2 auf *Schwimmen* oder *Seefahrt*

NANDUS

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

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

Mirakel: +2 auf eine *Wissensfertigkeit* oder *Allgemeinwissen*

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.*

Mirakel: +2 auf *Überleben*

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.*

Mirakel: Der Geweihte darf seinen Sprintenwurf wiederholen, ohne dies vor dem Wurf anzusagen, oder Geschwindigkeitsabzüge durch schwieriges Gelände ignorieren.



Ausrüstung

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

ALCHEMISTISCHE MITTEL

Wer nicht in der Lage ist, ein alchemistisches Mittel herzustellen, muss fertige Mittel zukaufen. Der Preis hängt dabei vor allem von der Wirkung ab. Der Grundpreis beträgt 100 Silberstücke, für jedes -1, das bei der Wirkung als Modifikator angegeben ist, kommen 100 Silber dazu. Je schwieriger etwas herzustellen ist, desto teurer ist es. Andererseits werden für jedes +1 wieder 10 Silber von diesem Grundpreis abgezogen. Auch gekaufte Mittel sind maximal sieben Tage haltbar.

ALCHEMISTISCHE ZUTATEN

Oft ist es bequemer, alchemistische Zutaten einfach zu kaufen, als sie zu suchen. In großen Städten findet man Apotheken mit einem reichhaltigen Angebot, aber auch die Filialen des Roten Salamanders bieten häufig alles, was das Alchemistenherz begehrt.

Kosten: für normale Zutaten (± 0) bezahlt man im Durchschnitt 100 Dukaten, jedes +1 lässt den Preis um weitere 10 Dukaten steigen. Jedes -1 senkt den Preis um jeweils einen Dukaten.

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

ARBALETTE

Die anderthalb Meter lange Arbalette gehört zu den Torsionswaffen und ist sogar im Horasreich, dem Ort an dem erfunden wurde, ein seltener Anblick. Sie wird wegen

des hohen Preises, trotz ihrer hohen Durchschlagskraft, fast nur von Eliteschützenregimentern eingesetzt.

Reichweite: 10/20/40

Schaden: 2W8

Gewicht: 12

Feuerrate: 1

Preis: 600

Anmerkungen: Nachladen dauert 2 Aktionen, Mindeststärke W6

BALESTRINA

Die Balestrina ist die kleinste Vertreterin der Torsionswaffen, sie lässt sich schnell spannen und sogar einhändig abfeuern. Vor allem beim Adel und unter Offizieren erfreut sie sich einiger Beliebtheit.

Reichweite: 5/10/20

Schaden: 2W6+1

Gewicht: 1

Feuerrate: 1

Preis: 450

Anmerkungen: Nachladen dauert 2 Aktionen

BESCHWÖRUNGSMATERIALIEN

Ein Beschwörer, vor allem wenn er Dämonen in die dritte Sphäre rufen möchte, braucht verschiedene Materialien, um seine Beschwörung zu unterstützen. Beschwörungsmaterialien beinhalten spezielle Kerzen, Beschwörerkreide und auch kleinere, Donarien wie passende Öle oder Rauchwerk. Diese Materialien verbrauchen sich während der Beschwörung und können nicht noch einmal eingesetzt werden.

Kosten: 100 für einen +1 Bonus (max. +4)

BLEIKUGELN

Üblicherweise verschießen Torsionshandwaffen kleine Bleikugel. Diese Kugeln wiegen kaum 50 g (1/10 Pfund) und kosten einen Heller (1/10 Silber).

KLEINES LABOR

Das kleine Labor ist unerlässlich für einen reisenden Alchemisten. Es enthält 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

ROTZE

Rotzen sind das aventurische Pendant zur Kanone und haben dementsprechend deren Werte, wie auf Seite 85 in der GE angegeben.

Magische Metalle

In Aventurien gibt es einige magische Metalle, die, vor allem bei Waffen, spezifische Auswirkungen haben. Diese werden im Folgenden vorgestellt. Weitere Informationen finden sie im SRD auf Seite 114f.

MINDORIUM

Ein sehr sprödes Metall, das häufig von Dämonen und Geistern okkupiert wird. Werden Artefakte aus diesem Metall hergestellt, welche die Macht Beschwörung beinhalten, werden die Kosten für eine verlängerte Dienstbarkeit um zwei Punkte gesenkt.

Preis: 25 D/Unze

ARKANIUM

Aus diesem Metall werden die Siegel der Magier und häufig auch Amulette für Artefakte hergestellt. Werden Einlegearbeiten aus diesem Metall für ein Artefakt benutzt, ist die Zaubereiprobe, um das Artefakt herzustellen, um einen Punkt erleichtert. Besteht gar das gesamte Artefakt aus diesem Metall, ist die Probe um drei Punkte erleichtert.

Preis: 50 D/Unze

ENDURIUM

Endurium entsteht, wenn Meteoreisen von magischer Kraft durchströmt wird. Da schon kleinste Mengen reichen, um eine Legierung schwarz zu färben, wird es häufig für Dekorationen verwendet. Werden Waffen mindestens zur Hälfte aus Endurium hergestellt, was nur erfahrenen Schmieden möglich ist, steigt der Schadenswürfel um



eine Stufe, ohne dass dadurch die Mindeststärke ansteigt.

Werden Elixiere in Gefäßen aus Endurium aufbewahrt, sind sie für Jahrzehnte haltbar.

Preis: 300 D/Unze

TITANIUM

Titanium kann, laut den Alchemisten, die Eigenschaften eines jeden anderen Metalls annehmen. Bei Artefakten aus Titanium sinken die Machtpunkt-Kosten um fünf Punkte. Werden Waffen mindestens zur Hälfte aus Titanium hergestellt, was vielleicht nur einer Handvoll Schmieden in Aventurien möglich ist, steigt der Schadenswürfel dieser Waffe um einen Würfel, sie erhält PB 2 und einen Bonus von +1 auf den Angriffswürfel.

Preis: 5000 D/Unze

ETERNIUM

Eternium, das Göttergold, ist immer ein Geschenk der Götter an die Menschen. Es kann nicht auf Dere gefunden oder gefördert werden. Dem SL ist völlig freie Hand bei der Gestaltung von Effekten gegeben. Laut Legenden sollen Waffen auf Eternium unzerstörbar sein und jedes normale Metall einfach durchschneiden können.



Fahrzeuge

Neben den in der GE aufgeführten Land- und Wasserfahrzeugen gibt es in Aventurien noch einige weitere, die hier ergänzt werden. Außerdem wird ein neuer Wert eingeführt, das **Handling**. Dieser Wert beschreibt, wie gut oder schlecht ein Fahrzeug aufgrund seiner Bauart, Beschaffenheit oder Qualität gesteuert werden kann. Er wird direkt auf die Würfel angerechnet, mit denen das Fahrzeug gelenkt wird.

STREITWAGEN

Streitwagen werden in Aventurien fast nur noch zu zeremoniellen Zwecken und während Paraden eingesetzt. Mitunter finden auch Wagenrennen in den Arenen von Fasar oder Al'Anfa statt.

Besch./Max.: Halbe Bewegungsweite des Tieres/Bewegungsweite + Sprintwürfel des Tieres

Robustheit: 6(2)

Handling: +1

Mannschaft: 1+1

Kosten: 5.000-12.000

Anmerkung: Gezogen wird ein Streitwagen meist von zwei Pferden.

LASTKUTSCHE

Die schweren Lastkutschen, wie die Stepenschivonen der Norbarden oder die Storrebrandter, findet man überall in Aventurien. Sie sind das Rückgrat des Handels.

Besch./Max.: Halbe Bewegungsweite des Tieres/Bewegungsweite + Sprintwürfel des Tieres

Robustheit: 12(2)

Handling: -2

Mannschaft: 1+3

Kosten: 1.500-5.000

Anmerkung: Mit einer Lastkutsche können bis zu zwei Tonnen transportiert werden.

ORKISCHER KRIEGSWAGEN

Die hochbordigen, orkischen Kriegswagen sind schwer gepanzerte und gefürchtete Fahrzeuge. Sie dienen oft als Waffenplattform für Belagerungswaffen oder Bogenschützen.

Besch./Max.: Halbe Bewegungsweite des Tieres/Bewegungsweite + Sprintwürfel des Tieres

Robustheit: 18(8)

Handling: -2

Mannschaft: 1+15

Kosten: nicht frei erhältlich

Anmerkung: Kann bis zu zwei Rotzen oder 15 Bogenschützen aufnehmen.

KOGGE

Die meist einmastigen Koggen sind aus keinem Hafen im Norden Aventuriens wegzudenken. Sie werden sowohl für den Transport von Waren als auch Passagieren benutzt.

Besch./Max.: 2/4

Robustheit: 14(2)

Handling: 0

Mannschaft: 8+16

Anmerkungen: Schwere Rüstung, bewaffnet mit zwei Rotzen.

OTTA

Die Otta ist die traditionelle Schiffsform der Thorwaler. Solch ein Drachenschiff kann sowohl gerudert als auch gesegelt werden. Der Anblick einer Otta-Flotte ist der Schrecken so manches Aventuriers.

Besch./Max.: 2/8 (2/10 gesegelt)

Robustheit: 12(2)

Handling: +1

Mannschaft: 70

Preis: 8.000 Dukaten

Anmerkungen: Schwere Rüstung

KARAVELLE

Diese Dreimaster sind erst in jüngster Zeit entwickelt worden und gehören zu den wenigen Schiffstypen in Aventurien, die für den Einsatz auf hoher See gebaut werden.

Besch./Max.: 2/5

Robustheit: 16(4)

Handling: -1

Mannschaft: 15+30

Preis: 25.000

Anmerkungen: Schwere Rüstung, 12 Rotzen.



KARRACKE

Die Karracke gehört zu den modernsten Schiffstypen Aventuriens. Sie ist ideal zum Transport von Waren, Passagieren und Soldaten geeignet und wird oft auch als Kriegsschiff eingesetzt. Dank ihrer vier Masten, die sowohl rah- als auch havenagetakelt sind, sind sie für Schiffe dieser Größe recht schnell und wendig.

Besch./Max.: 2/8

Robustheit: 18(4)

Handling: -2

Mannschaft: 24+48

Preis: 60.000 Dukaten

Anmerkungen: Schwere Rüstung, 16 Rotzen

HELDENERSCHAFFUNG

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 Silbertaler, mit denen sie Ausrüstung kaufen können.

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

Konzepte

BANDIT

Aventurien ist für viele Einwohner härter als man denkt und Wegelagererei ist entsprechend 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.

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 auch dem Glauben an Sumu, der Erdmutter, verschrieben und sind ihre Priester.

ENTDECKER

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

GAUNER

Hilf Dir selbst, dann hilf Dir Phex, lautet ein bekanntes Sprichwort. Niemand hat diesen Satz besser verinnerlicht als die Gauner

Aventuriens. Sie verteilen Vermögen ganz im phexschen Sinne, indem sie als Beutelschneider, Einbrecher oder Taschendieb von den Reichen nehmen und sich selbst geben.

GELEHRTER

Staubige Regale, angefüllt mit Büchern, die das Wissen der letzten Jahrhunderte oder gar Jahrtausende beinhalten. Das ist die Welt der Gelehrten. Doch manchmal reicht das eben nicht und man muss draußen in der Welt ein wenig Praxis sammeln.

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 kann der Spielleiter auf Geschicklichkeit würfeln lassen.

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



GEWEIHTER

Die zwölf Götter und die zahlreichen Halbgötter Aventuriens haben derische Vertreter, die Geweihten. Er steht für die Ideale und den Glauben seines Gottes und seiner Kirche.

GLÜCKSRITTER

Einige zog es schon immer hinaus in die Welt, um ihr Glück zu suchen und dabei Risiken einzugehen. Sie sind auf der Flucht vor ihrem Lehnsherrn oder nur vor einem langweiligen Leben als Adliger. So oder so, sie sind das Material, aus dem viele Geschichten gemacht sind.

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 schließlich goldenen Boden.



HEILER

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

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 nur in ihrem Glauben an Satuaria.

HÖFLING

Die Adelshöfe Aventuriens sind ein mindestens ebenso gefährliches Pflaster wie die Ruinen von Echsentempeln oder die Schlachtfelder im Osten. Der Höfling ist hier zu Hause und bewegt sich sicher durch den tödlichen Dschungel menschlicher Eitelkeiten.

JÄGER

Jäger fühlen sich oft alleine 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 jeden Fall sind sie als einsame Waldläufer in den tiefen Wäldern Aventuriens zu Hause.

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 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.

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.

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.

SCHARLATAN

Reisende Jahrmarktszauberei, begnadete Illusionisten oder trickreiche Taschenspie-



ler, das alles sind die Scharlatane. Sie setzen ihre Zauberei ein, um damit Geld zu verdienen, welche kreativen Mittel dazu auch immer taugen.

SCHWERTGESELLE

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

SEEMANN

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

SÖLDNER

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

SPION

Ob Adelsgeschlechter, Fürsten, Handelshäuser oder Gilden, sie alle brauchen öfter Informationen, an die nicht so einfach heranzukommen ist. Für solche Fälle gibt es die Spitzel und Spione, die aus Überzeugung oder für Geld auch heikelste Informationen beschaffen.

STREUNER

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

Rassen

Im Großen und Ganzen ist Aventurien von den Standard-Fantasyrassen bevölkert.

Die Angaben zu Menschen und Zwergen findest Du in der GE auf Seite 21 bzw. 23. Zwerge haben zusätzlich zu diesen Angaben noch den Vorteil **Magische Abwehr**, der wie das Talent **Arkane Resistenz** wirkt. Dafür haben alle Zwerge aber auch eine schwere **Meeresphobie**.

Wenn Du es wünschst, kannst Du sogar aventurische Halborks spielen. Die Angaben dafür findest Du in der GE auf Seite 18, sie können ohne Weiteres übernommen werden.

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, dass alle Angehörigen dieses Volkes zaubern können.

Nachtsicht: Die Augen von Elfen verstärken das Licht wie die einer Katze, sodass sie im Dunkeln sehen können. Sie ignorieren Angriffsabzüge aufgrund schlechter Beleuchtung im Düstern und im Dunkeln.

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

Sensibler Geruchssinn: Ein Elf erträgt Gestank in jeder Form wegen seiner feinen Nase nur sehr schwer. Wo immer es stinkt, erleidet er einen Abzug von -2 auf alle Würfe, weil er sich einfach nicht konzentrieren kann.

HALBELFEN

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

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:

Einschüchtern, Gaunereien, Heilen, Heimlichkeit, Kämpfen, Mumm, Nachforschen, Provokieren, Reiten, Reparieren, Schießen, Seefahrt, Spuren lesen, Überleben, Überreden, Umhören, Wahrnehmung, Werfen.

Ausrüstung

An Ausrüstung kann man auf Aventurien alles finden, was in der GE unter „Mittelalterlich“ zu finden ist, und natürlich, was hier im Dokument zusätzlich aufgelistet ist.

Man kann auch alle gewöhnlichen Gegenstände, Kleidung und Tiere dort finden und zu normalen Preisen kaufen. Die Kosten für diese Ausrüstung sind selbstverständlich in **SILBERTALERN** angegeben.



BESTIARIUM

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

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". Uneingeschränkte Mobilität am Boden.
- **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.

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

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, verschluckt die Riesenamöbe ihr Opfer vollständig (es wird von der Amöbe umschlossen) und fügt ihm jede Runde 1W6 Schaden zu. Bei einer Steigerung ist das Opfer zudem angeschlagen. Das Opfer kann jede Runde versuchen, sich mit einer vergleichenden Stärkeprobe zu befreien.

SCHLINGER

Attribute

Ges W6, Kon W12, Stä W12+3, Ver W6(T), Wil W4

Fertigkeiten

Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Wahrnehmung W4

Bewegungsweite: 7, Parade: 7, Robustheit: 17(2)

Besondere Merkmale

- **Größe +7:** Schlinger sind gute 5m hoch, 13m lang und fast sieben Tonnen schwer
- **Biss/Schwanzschlag:** Stä+W8
- **Panzerung +2:** Schuppige Haut

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

ZYKLOP

Attribute

Ges W8, Kon W12, Stä W12+3, Ver W6, Wil W6

Fertigkeiten

Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6, Wissen (Schmieden) W12+1



Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 12

Besondere Merkmale

- **Größe +4:** Zyklopen sind knappe 5m groß
- **Immunität gegen Feuer:** Zyklopen sind Ingerimms erwähltes Volk und in Feuer geboren

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 **ELEMENTARGEISTER** und **MEISTER DER ELEMENTE**. 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**
- **Eissschwert:** 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 mit ihrer Willenskraft die Macht *Heilen* wirken.
 - **Eis:** Eispfeil (2W4 Schaden; Reichweite 2/4/8)

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**
- **Eissschwert:** 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 Eissplittern trifft einen Gegner und verursacht 3W6 Schaden mit einer Reichweite von 5/10/20.
- **Eisige Aura:** Von einem Meister des Eises geht eine grausame Kälte aus. Alle direkt angrenzend stehenden Lebewesen erhalten dadurch jede Runde 2W6 Schaden.

MEISTER DES ERZES

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 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 Schießen bestehen oder sie erhalten 2W12 Schaden und es besteht die



Gefahr, dass sie Feuer fangen.

- **Unverwundbarkeit:** Meister des Feuers sind gegen alle nichtmagischen Angriffe immun. Sie erhalten aber 1W6 Schaden, wenn sie mit 5 Litern Wasser übergossen werden, +2 für jede weitere 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*, zudem besitzen sie 20 Machtpunkte, um diese Mächte einzusetzen.
- **Ranken:** wirkt wie die Macht *Fesseln*

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 Steiggeschwindigkeit 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. Dazu würfelt er einen normalen Angriff. Das Ziel kann sich mit einer vergleichenden Stärkeprobe wehren, pro Erfolg und

Steigerung, die das Opfer erzielt, verringert sich die Entfernung, die er weggestoßen wird, um 1".

- **Unverwundbarkeit:** Gegen alle Angriffe außer 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.

MEISTER DES WASSERS

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Wahrnehmung W6

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

Besondere Merkmale:

- **Elementarwesen**
- **Hieb:** Stä+W8 Betäubungsschaden
- **Wasserstoß:** Der Meister des Wassers kann einen Strom reißenden Wassers ausstoßen. Dies löscht automatisch alle normalen Feuer oder 1W10 Brände an Bord von Schiffen. Kreaturen im Bereich einer Kegelschablone müssen eine Stärke-Probe mit -4 bestehen, ansonsten sind sie angeschlagen.
- **Sickern** (siehe: **ELEMENTAR, WASSER**)
- **Unverwundbarkeit:** Eine Fackel verursacht dennoch 1W6 Schaden, erlischt aber sofort, wenn sie trifft.





DAS CHAOS

Das Chaos der siebten Sphäre bringt unzählige Dämonen hervor und nur wenige davon sind den 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

Besondere Merkmale:

- + 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 **DÄMONENMERKMALE** auf der folgenden Seite nach.

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

Es folgen einige Beispiele typischer Dämonen.

HESHTOTH (NIEDERER DÄMON)

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

Fertigkeiten: Glaube W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Spuren Lesen W10, Wahrnehmung W6

Besondere Merkmale:

- + Dämon
- + Größe -1
- + Arkane Resistenz
- + Schwert: Stä + W6
- + Arkaner Hintergrund (Wunder: Blakharaz) (10MP): *Arkane entdecken, Eigenschaft schwächen* (Peitschenhieb)

JE-CHRIZLAYK-URA (EINGEHÖRNTER DÄMON)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+5, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W4, Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

Besondere Merkmale:

- + Dämon
- + Größe +2
- + Arkane Resistenz
- + Klauen: Stä + W6 (Schwere Waffen)
- + Fett & Lahm
- + Zäh

Hinweis: Klauen als Schwere Waffe deklariert, da stark genug, um Mauern etc. einzureißen – zum Ausgleich dafür zwei Handicaps, um die relative Langsamkeit des Dämons widerzuspiegeln.

DÄMONENMERKMALE

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

* Mit diesen Punkten können auch neue Fertigkeiten gekauft werden.



NEPHAZZIM (NIEDERER DÄMON)

Attribute: Geschicklichkeit W4, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Zauberei W8, Wahrnehmung W4

Besondere Merkmale:

- + Dämon
- + Größe -1
- + Arkane Resistenz
- + Klauen: Stä + W6
- + Körperlos
- + Arkaner Hintergrund (Magie)
(10MP): *Angst, Eigenschaft stärken/schwächen* (nur auf Untote), *Zombie*

Hinweis: Körperliche Attribute wurden reduziert, um damit *Zauberei* zu kaufen, da sonst nicht als niederer Dämon mit zwei Karten baubar.

TLALUC (ZWEIGEHÖRNTER DÄMON)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Strahl W12, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Wahrnehmung W4

Besondere Merkmale:

- + Dämon
- + Größe 0
- + Arkane Resistenz
- + Klauen: Stä + W6
- + Arkaner Hintergrund (Superkräfte)
(20MP): *Strahl* (Gestankwolke)

ZANT (NIEDERER DÄMON)

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

Fertigkeiten

Heimlichkeit W4, Kämpfen W12, Spuren lesen W4, Wahrnehmung W6

Besondere Merkmale

- + Dämon
- + Arkane Resistenz
- + Klauen: Stä+W6

NAME: _____
 RANG: _____ XP: _____
 KONZEPT: _____
 RASSE: _____
 KULTUR: _____

ALTER: _____
 GRÖÖE: _____
 GESCHLECHT: _____
 GEWICHT: _____
 HAARFARBE: _____

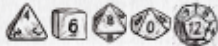
HELDENBRIEF

ATTRIBUTE



GESCHICKLICHKEIT	●	○	○	○	○
KONSTITUTION	●	○	○	○	○
STÄRKE	●	○	○	○	○
VERSTAND	●	○	○	○	○
WILLENSKRAFT	●	○	○	○	○

FERTIGKEITEN



ATHLETIK (ST)	○	○	○	○	○
EINSCHÜCHTERN (Wi)	○	○	○	○	○
FLIEGEN (GE)	○	○	○	○	○
GAUFERIEEN (GE)	○	○	○	○	○
HEIMLICHKEIT (GE)	○	○	○	○	○
HEILEN (VE)	○	○	○	○	○
KÄMPFEN (GE)	○	○	○	○	○
MUMM (Wi)	○	○	○	○	○
PACHFORSCHUNG (VE)	○	○	○	○	○
PROVOZIEREN (VE)	○	○	○	○	○
REPARIEREN (VE)	○	○	○	○	○
REITEN (GE)	○	○	○	○	○
SCHIEßEN (GE)	○	○	○	○	○
SEEFAHRT (GE)	○	○	○	○	○
SPUREN LESEN (VE)	○	○	○	○	○
ÜBERLEBEN (VE)	○	○	○	○	○
ÜBERREDEN (Wi)	○	○	○	○	○
UMHÖREN (VE)	○	○	○	○	○
WAHRNEHMUNG (VE)	○	○	○	○	○
WERFEN (GE)	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○
_____	○	○	○	○	○

AUFSTIEGE

A 5

10

15

F 20

25

30

35
V 40

45

50

55
H 60

65

70

75

L 80

90

100

110

120

ABGELEITET

MOD.

BEWEGUNGSWEITE		
PARADE		
ROBUSTHEIT		
CHARISMA		

HANDICAPS

PAHKAMPFWAFFEN

NAME	SCHAD	GEW	APM

FERNKAMPFWAFFEN

NAME	RW	SCHAD	GEW	APM

PAUZERUNG


ORT	TYP	BONUS	GEW	APM
KOPF				
TORSO				
ARME				
BEINE				

AUSRÜSTUNG

MÄCHTE

NAME	KOSTEN	REICHW	EFFEKT	DAUER	AUSPRÄGUNG

WUNDEN

-1
-2
-3

-2
-1

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ **ERSCHÖPFUNG**



BEISPIELCHARAKTERE

Die folgenden Charaktere sind für die Verwendung mit dem Savage Worlds™-Regelwerk und der Conversion „Wildes Aventurien“ gedacht.

Schneide diese Seiten entlang der gepunkteten Linien auseinander, um sie den Spielern direkt in die Hand zu drücken, oder lass sie die Charaktere auf den beiliegenden Heldenbrief-Charakterbogen (S. 28) übertragen.



RONDRIAN VON HESINDELBURG

Mittelreichischer Krieger

Rasse: Mensch

Alter: 22

Haarfarbe: Dunkelblond

Haartracht: schulterlange Haare, häufig zu einem Pferdeschwanz gebunden

Augenfarbe: Eisblau

HINTERGRUND

Bevor Rondrian sein Erbe antritt und die Herrschaft über die Baronie Hesindelburg im Greifenfurter Land übernimmt, möchte er noch so einiges von der Welt sehen. Er hält viel von den alten Tugenden, von Ehre und Ritterlichkeit, und sein Stand ermöglicht es ihm, auf Abenteuerfahrt zu gehen. Er träumt von großen Heldentaten und davon, sich einen Namen zu machen, in die Geschichte einzugehen, um dann als weiser und gereifter Baron über sein Lehen zu herrschen.

Es fällt ihm nicht immer leicht, Fehler einzugestehen, aber er ist dennoch ein Freund, auf den man sich verlassen kann.

Attribute

Geschicklichkeit W6, Stärke W8, Konstitution W6, Verstand W6, Willenskraft W4

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Schießen W6, Wahrnehmung W4, Athletik W6, Reiten W8

Sprachen

Garethi, Kusliker Zeichen (Schrift), Isdira

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 8(3), **Charisma:** +2

Handicaps

- **Heldhaft** • „Ich glaube an das Gute und Gerechte. Wer wäre ich, wenn ich diesem Glauben keine Taten folgen lassen würde?“
- **Loyal** • „Freunde und Familie sind das Wichtigste im Leben eines Mannes. Man lässt sie nicht zurück!“
- **Stur** • „Ich bin ein Mann von Stand. Das gewährt mir aus gutem Grund gewisse Privilegien gegenüber meinen Mitmenschen. Ich mache keine Fehler.“

Talente

- **Lieblingswaffe** (das Familienschwert) • „Ein gutes Schwert, das meine Familie schon viele Generationen begleitet und dem Erstgeborenen am Tag seiner Geburt übergeben wird.“
- **Adelig** • „Ich bin Baron Rondrian von Hesindelburg. Und wer ist er, Bauer?“

Ausrüstung:

Plattenkürass, Platten-Armschienen, Langschwert (Lieblingswaffe), mittlerer Schild, Rucksack, Schlafsack, Decke, Wasserschlauch, Seil, 2 Fackeln, 2 Sätze normale Kleidung, Schleifstein, Pferd • „Gertrude ist eine treue Begleiterin auf meinen Reisen.“

Restgeld:

15 Dukaten



RASHID IBN OMAR

Tulamidischer Magier

Rasse: Mensch

Alter: 23

Haarfarbe: Schwarz

Haartracht: Hüftlang und stets offen getragen

Augenfarbe: Hellbraun

HINTERGRUND

Der hagere Rashid ist ein stolzer Absolvent der Akademie von Rashdul. Als Bester seines Jahrgangs steht ihm eine große Karriere in der Welt der Magier und Gilden offen, doch noch ist er sich gar nicht sicher, ob er das überhaupt will. Im Moment steht ihm eher der Sinn danach, die alten Gemäuer und staubigen Bibliotheken zu verlassen. Er würde gerne das legendäre Drakonia besuchen und mehr Praxis im Umgang mit beschworenen Kreaturen sammeln. Ganz recht, beschworene Kreaturen. Das schließt Dämonen nicht aus. Seine Neugier trieb ihn dazu, in den verbotenen Archiven der Akademie zu stöbern und sein Wissen auch auf dem Gebiet der Dämonologie zu vertiefen.

Attribute

Geschicklichkeit W6, Stärke W4, Konstitution W4, Verstand W10, Willenskraft W6

Fertigkeiten

Einschüchtern W6, Nachforschen W8, Überreden W4, Zaubern W12, Wissen (Magiekunde) W8

Sprachen

Tulamidia, Garethi, Bosparano, Kusliker Zeichen (Schrift), Tulamidya (Schrift)

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 2, **Robustheit:** 4

Handicaps

- **Arrogant** • „Das soll beeindruckend sein, oder? Pah, das konnte ich schon im zweiten Jahr auf der Akademie besser.“
- **Arm** • „Die Ausbildung war nicht umsonst und mein Gönner hätte gern seine Investitionen zurück, mit Zinsen.“
- **Spinnen-Phobie (Leicht)** • „Lieber sehe ich einem Heshtot unter die Kapuze als so einem achtbeinigen Ungetüm in die Augen.“

Talente

- **Arkaner Hintergrund (Magie: Gildenmagier)** • „Wer diese Gabe als Fluch bezeichnet, hat keine Ahnung.“
- **Zauberer** • „Ich habe an einer der besten Magierakademien des Kontinents studiert. Und was kannst Du vorweisen?“
- **Neue Macht** • „Oh, diesen Zauber habe ich nebenher irgendwo aufgeschnappt.“

Mächte (10 Machtpunkte)

Beschwören (ein Dämon wird beschworen)

Beschwören (ein Elementar wird beschworen)

Geschoss (eine Flammenlanze schießt aus der Hand)

Licht (ein blauweißer Lichtball schwebt über der Hand)

Ausrüstung

Wahrer Name eines Niederen Dämonen, Wahrer Name eines Zweigehörnten, Reiserobe, Beschwörungsrobe, Normale Kleidung, Magierstab (Stä+W4, Parade +1, zweihändig), Decke, Seife, Wasserschlauch, Reiseproviand (5 Mahlzeiten, eine Woche haltbar), Rucksack, Beschwörungsmaterialien (+1 auf Beschwörungen von Elementaren)

Restgeld

25 Silber



ZAFIRA MIRADOR

Rasse: Mensch

Alter: 56

Haarfarbe: Grau

Haartracht: relativ kurz geschnitten

Augenfarbe: Graugrün

HINTERGRUND

Die alternde Hesindegeweihte hat vor einigen Monaten ihren Heimattempel in Kuslik für eine letzte große Studienreise verlassen. Quer durch Aventurien soll es gehen, wo die weise Göttin sie auch immer studieren sehen möchte. Sie interessiert sich vor allem für Pflanzen und ihre Wirkungen auf den Menschen.

Sich in ihrem Alter auf eine solche Reise zu machen, verlangt einige Willensstärke und Göttervertrauen, doch diese beiden Eigenschaften besitzt Zafira im Übermaß. Dennoch hat es lange gedauert, bis sie sich zum Aufbruch entschlossen hat. Ganz wie es ihre Art ist, hat sie alles erst ordentlich durchdacht und versucht, eine möglichst objektive Perspektive einzunehmen. Doch nun ist sie umso entschlossener.

Attribute

Geschicklichkeit W6, Stärke W4, Konstitution W4, Verstand W10, Willenskraft W8

Fertigkeiten

Glaube W8, Heilen W6, Überreden W6, Nachforschen W8, Wissen (Götter/Kulte) W8, Wissen (Tierkunde) W4, Wissen (Alchemie) W8, Wissen (Pflanzenkunde) W8,

Sprachen

Garethi, Tulamidia, Bosparano, Kusliker Zeichen, Isdira

Horasische Hesindegeweihte

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 2, **Robustheit:** 5(1)

Handicaps

- **Alt** • „Das Alter bringt Weisheit, der Göttin zum Wohlgefallen.“
- **Schwerhörig (Leicht)** • „Solange mein Kopf noch besser funktioniert als meine Ohren, hört das Lernen nicht auf.“
- **Übervorsichtig** • „Wenn uns die Göttin eines lehrt, dann, dass man niemals übereilte Entscheidungen treffen sollte.“

Talente

- **Arkaner Hintergrund (Wunder: Hesinde)** • „So wurde aus der naseweissen Bauerstochter eine angesehene Gelehrte. Das ist schon eine interessante Entwicklung.“
- **Gelehrter** • „Mein halbes Leben lang habe ich die Fauna dieses Kontinents studiert. Lass mich mal die Blüte sehen. Hm ... nein, die ist nicht giftig. Weißt Du, die Mohas im Süden nennen diese Pflanze Kokewanq, was so viel bedeutet wie ...“

Mächte:

Sprachen verstehen (ein kurzes Gebet an die Göttin mit der Bitte um Einsicht)

Verständigung (Telepathische Verbindung durch Götterwirken)

Ausrüstung

Wanderstand (wie Kampfstab), Dolch, Decke, Rüstung aus Iryanleder (+1), 2 Fackeln, 5 Kerzen, Rucksack, Diarium, Normale Kleidung, Formelle Kleidung

Restgeld

2 Silber



Quin

Steuerner aus Havena

Rasse: Mensch

Alter: 19

Haarfarbe: Rot

Haartracht: Locken von etwa einem Spann Länge

Augenfarbe: Grün

HINTERGRUND

Quin schlägt sich seit seinem neunten Lebensjahr allein in den Straßen Havenas durch, seit seine Eltern, Fischer, auf offener See verschollen sind. Er hält sich mit allem über Wasser, was irgendwie Geld bringt: Diebstähle, Einbrüche und Falschspiel, aber auch mal hier und da ein paar Tage als Bauhelfer oder Schaueremann. Es hätte auch noch ewig so weitergehen können, bis beim Einbruch ins Kontor der Stoorrebrandts etwas gründlich schiefig und er gerade noch so entkommen konnte. Das Kontor allerdings ging bei seiner Flucht in Flammen auf. In Havena ist er seitdem nicht mehr sicher, vor allem, weil die Gardisten schnell wussten, wer daran beteiligt war. Er musste die Stadt verlassen und zusehen, wie er nun außerhalb seiner Heimat überlebt. Aber als professionelles Schlitzohr wird er es schon irgendwie schaffen, da ist er sich sicher.

Attribute

Geschicklichkeit W8, Stärke W6, Konstitution W6, Verstand W6, Willenskraft W4

Fertigkeiten

Athletik W6, Gaunereien W8, Heimlichkeit W10, Kämpfen W6, Werfen W6, Wahrnehmung W4

Sprachen

Garethi, Tulamidia, Brabaci

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

Handicaps

- **Tick** (Kaut ständig Kautabak und spuckt ihn rücksichtslos überall hin) • „Ja, was? Irgendwo muss das Zeug doch hin, oder?“
- **Feind** (Leicht: Stoorrebrandt) • „Jaja, ein ganzes Lagerhaus habe ich denen abgefackelt. Da sind die nicht gerade froh drüber.“
- **Neugierig** • „Was geht denn hinter dieser Tür vor? Lass mich mal eben nachsehen.“

Talente

- **Dieb** • „Ich hab lange Übung. Ich komme überall da ungesehen rein, wo ich will.“
- **Kühler Kopf** • „Ich hab schon so manche Messerstecherei mitgemacht. Wichtig ist, nicht den Überblick zu verlieren.“
- **Beidhändiger Kampf** • „Zwei Messer sind besser als eins.“

Ausrüstung

2 Dolche, 4 Wurfmesser, Decke, Dietrich, Kletterhaken, Seil (10“), Wasserschlauch, Proviant (5 Tage)

Restgeld

25 Silber



MIRA, TOCHTER DER DARGRIMA

Zwergin aus dem Ambossgebirge

Rasse: Zwerg

Alter: 67

Haarfarbe: Braun

Haartracht: zu zwei dicken Zöpfen geflochten

Augenfarbe: Hellbraun

HINTERGRUND

Die Ambosszwergin hatte es satt, ständig von irgendwelchen Kerlen belagert zu werden, weshalb sie den heimatlichen Stollen verließ. Sie wollte sich in der Welt jenseits der Berge umsehen, vielleicht sogar entfernte Verwandte in Gratenfels und Vinsalt besuchen. Auf jeden Fall aber weg von diesen idiotischen Kerlen, die ihr nur Honig ums Maul schmieren.

Sie schnappte sich also eine Axt, ein wenig Proviant sowie das selbst geschmiedete Kettenhemd und machte sich auf den Weg. Zum ersten Mal seit Langem war ihr Kopf wieder frei und die Welt außerhalb der Stollen erschien ihr unendlich groß.

Attribute

Geschicklichkeit W6, Stärke W8, Konstitution W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten

Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Reparieren W8, Schießen W6, Werfen W6, Wissen (Zwergengeschichte) W6

Sprachen

Garethi, Rogolan, Rogolan-Runen (Schrift)

Bewegungsweite: 5, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8(2)

Handicaps

- **Fies** • „Ihr Langbeine seid doch alle selten dämlich!“
- **Große Klappe** • „Ach, hab dich nicht so. Das kann ruhig jeder wissen.“
- **Rachsüchtig** • „Mach das nicht noch einmal! Oder es wird dir sehr schlecht bekommen!“

Talente

- **Schnelle Heilung** • „Ein Glück, das meine Wunden so schnell heilen. Dann kann ich dir schneller wieder in den Arsch treten.“
- **Rundumschlag** • „Wie viele? Vier? Mit denen werde auch alleine fertig, wenn es sein muss.“

Ausrüstung

Langes Kettenhemd, Handaxt, Reiseproviant (5 Tage)

Restgeld

–



MANDRION WIESELHERZ

Waldelf aus dem Lieblichen Feld

Rasse: Elf

Alter: unbekannt

Haarfarbe: Grünlichweiß

Haartracht: lang und offen getragen

Augenfarbe: Grüngold

HINTERGRUND

Vor einiger Zeit hatte Mandrion einen Traum. Darin ging es um eine Bedrohung, nicht nur der Elfen, sondern aller Lebewesen. Er wusste, das er zu denjenigen gehört, die diese Bedrohung abwenden können, und so verließ er schweren Herzens seine Sippe in den Wäldern Almadadas.

Mandrion ist ein geschickter Jäger und weiß sehr gut, wie man in der Wildnis überleben kann. Er wird all seine Fähigkeiten brauchen, um die Bedrohung, die da auf die Welt zukommt, abzuwenden, dessen ist er sich sicher.

Attribute

Geschicklichkeit W8, Stärke W4, Konstitution W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten

Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W10, Spuren lesen W8, Überleben W8, Wahrnehmung W6

Sprachen

Isdira, Garethi, Tulamidya

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

Handicaps

- **Arm** • „Was ist das? Geld? Seltsame Dinge habt ihr Menschen.“
- **Übervorsichtig** • „Jede Entscheidung beeinflusst die Melodie der Welt, darum prüfe genau die Harmonie.“
- **Zwei linke Hände** • „Mit so etwas kommen wohl eher Zwerge zurecht.“

Talente

- **Naturbursche** • „Wir Elfen leben in der Natur, wir sind ein Teil von ihr. Das wirst Du nie verstehen, Telor.“

Mächte (10 Machtpunkte)

Panzerung (die Haut wird härter und widerstandsfähiger)
Eigenschaft stärken (ein kurzer Isdira-Singsang)

Ausrüstung

Elfenbogen (wie normaler Bogen, aber ohne Mindeststärke), 20 Pfeile, Decke, 2 Fackeln, Wasserschlauch, normale Kleidung aus Bausch, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (5Tage), Robbentöter (wie Kurzschwert)

Restgeld

0 Silber



DER MÖRDERSTEIN

UNHEIMLICHES GEHT IM KLEINEN DORF RATHLEN VOR. KÖNNEN DIE HELDEN DIE HEIMTÜCKISCHE BEDROHUNG AUS DEM WEG RÄUMEN?

Einleitung

Die Helden besuchen einen alten Freund in Rathlen, einem kleinen Dorf am Rande der Misasümpfe. Dort angekommen müssen sie erfahren, dass ihr Freund ermordet wurde. Nach einigen Nachforschungen finden sie heraus, dass es sich bei dem Mörder um den Räuberhauptmann Kerschjako handelt – der ist allerdings seit über hundert Jahren tot.

Rathlen

Rathlen liegt am Rande der Misasümpfe und hat etwa 100 Einwohner. Ein friedliches Fleckchen Erde, auf das sich Pitjow Peddersen, ein alter Freund oder Verwandter der Helden, zurückgezogen hat, um hier seinen Lebensabend im Kreise der Familie zu verbringen. Hierher verschlägt es die Helden, weil sie eben diesen Pitjow besuchen wollen. Sie waren ja vermutlich ohnehin gerade in der Gegend, nicht wahr, lieber Meister?

Wenn die Helden das Dorf kurz vor Einbruch der Nacht erreichen, brennt kein Licht in den Hütten, Dorfplatz und Häuser sind menschenleer, kein Laut ist zu hören. Jäh wird diese Stille aber durch ein dumpfes Stöhnen, ein saugendes und gurgelndes Schmatzen unterbrochen, als ein Trupp Untoter sich einen Weg durch den Morast bahnt und die Helden angreift. Einer dieser schrecklich entstellten Untoten ist ihr Freund Pitjow.

Je nachdem, was die Helden jetzt unternehmen, werden sie früher oder später der Perainegeweihten des Dorfes, **Thila Ulmski**, über den Weg laufen. Entweder besucht sie gerade einige Dorfbewohner (die erst nach mehrmaligem und kräftigem Klopfen öff-



nen) oder sie befindet im Tempel, sollten die Spieler danach fragen. Vielleicht greift sie auch in den Kampf gegen die Untoten ein.

THILA ULMSKI

Die etwas pummelige Geweihte eröffnet den Helden, so sie nach Pitjow fragen, dass dieser am vorigen Tag auf schrecklichste Weise ermordet worden wäre. Er ist aber nur ein Opfer einer Mordserie, die das Dorf seit dem Verschwinden des alten Kräutereheims Isidra vor einigen Monaten in Angst und Schrecken versetzt. Trotz der vielen Toten hat man bisher keine vollständige Leiche gefunden, sondern nur Blutspuren, abgetrennte Gliedmaßen und herausgerissene Gedärme. Allerdings kehren alle Ermordeten in der folgenden Nacht als Untote zurück, weshalb niemand außer ihr noch nachts das Haus verließ oder auch nur eine Kerze entzündete, aus Angst, Aufmerksamkeit zu erregen. Pitjow war der Einzige, der Nachforschungen in dieser Sache angestellt hat. Diese Neugier musste er wohl mit dem Leben bezahlen. Die Geweihte erklärt sich dennoch gerne bereit, die Helden zu Pitjows Haus zu führen, damit sie sich dort umsehen können.

PITJOWS HAUS

Das neu gebaute Pfahlhaus steht am Rand des Dorfes, schon fast im Sumpf. Eine kleine Treppe führt zur hölzernen Plattform, auf der das eigentliche Haus steht. Pitjow

lebte in bescheidenen Verhältnissen, trotz oder gerade wegen seiner Abenteuer, die ihn durch ganz Aventurien führten. Seine Hinterlassenschaften sind dementsprechend ärmlich, das Haus ist eher kärglich eingerichtet. Außer einigen Blutspuren, die auf einen bestialischen Mord hinweisen, gibt es wenig zu entdecken.

Das Interessanteste ist Pitjows Tagebuch. Einen Tag vor seiner Ermordung schrieb er, dass er sich den sogenannten Mörderstein angesehen habe, einen gespaltenen Fels, der früher als Versteck einer Räuberbande gedient haben soll. Der Anführer dieser Bande hieß **Kerschjako** und wurde zum Schluss aus Geldgier von seinen eigenen Leuten verraten und in den Spalt des Felsens geworfen, wo er elendig verhungerte.

Bei seinen Nachforschungen habe er auf der Südseite des Felsens seltsame Zeichen entdeckt, die mit lila Kreide auf den Stein gemalt waren. Beim Anblick dieser Zeichen lief ihm ein kalter Schauer über den Rücken und er machte sich schleunigst davon. Ein Wurf auf *Wissen* (Magiekunde) offenbart, dass es sich bei der lila Kreide und den seltsamen Zeichen um spezielle Beschwörungskreide und Invokationszeichen handelt, wie sie von Nekromanten und Dämonologen benutzt wird.

Der Mörderstein

Vermutlich werden die Helden auf die Idee kommen, sich den Mörderstein und



Pitjows Entdeckung näher anzusehen. Auf dem Weg dorthin werden sie von einem weiteren Trupp Leichname angegriffen.

Wenn die Helden den Stein erreichen, stören sie eine alte, gebeugte Frau (**Isidra**) bei einem Ritual. Von giftig grünem Licht umhüllt und umringt von fünf Untoten startt sie in die Schwärze der Felsspalte, worin sich langsam bedrohliche Schatten aufbauen.

Die Helden müssen die Frau innerhalb von 6 Kampfunden aufhalten, sonst manifestiert sich aus der Felsspalte ein viergehörnter Dämon und greift die Helden an.

1150

THILA ULMSKI (WC)

Thila Ulmski ist eine Seele von Mensch und erst seit Kurzem die Pärainegeweihte des Dorfes. Sie hat kürzlich ihren 34. Tstag gefeiert und wird die Helden unterstützen, wo sie nur kann.

Attribute

Geschicklichkeit W6, Stärke W6, Konstitution W6, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten

Überreden W6, Glauben W8, Wissen (Zwölfgötterkult) W8, Umhören W6

Charisma: 0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 2, **Robustheit:** 5

Handicaps

Pazifist (Leicht)

Talente

Arkaner Hintergrund (Wunder: Päraine),
Machtpunkte, Heiler

Mächte (15 Machtpunkte)

Heilen, Heilungsritual, Göttliche Berührung

ISIDRA (WC)

Die alte Hexe lebte früher zusammen mit ihrem Mann in der Nähe von Rathlen, bis dieser von einer seltsamen Krankheit dahingerafft wurde. Blind vor Schmerz ging sie einen Pakt mit Tijakool ein. Diese versprach ihr, ihren Mann zurück zu bringen, wenn sie nur einen ihrer mächtigen Diener in die dritte Sphäre ruft. Sie benutzt dazu den magisch aufgeladenen Mörderstein als eine Art Fokus für die Beschwörung. Um die nötige Ruhe zu haben und die Dörfler von dem Stein fernzuhalten, hat sie den Geist Kreschjakos beschworen, der seine Opfer als Untote erhebt.

Wenn die Helden ihr begegnen, hat sie nur noch 10 Machtpunkte.

Attribute

Geschicklichkeit W6, Stärke W4, Konstitution W6, Verstand W10, Willenskraft W8

Fertigkeiten

Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Zaubern W10, Heimlichkeit W6, Überleben W6

Charisma: -1, **Bewegungsweite:** 5, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

Handicaps

Alt, Rachsüchtig

Talente

Arkaner Hintergrund (Magie: Hexe),
Machtpunkte (3×), Zombiemeister, Eiserner Wille

Mächte (25 Machtpunkte)

Beschwören, Geschoss, Panzerung, Fliegen, Zombie, Heilen

UNTOTEN-TRUPP (6)

Die Werte der Untoten entsprechen denen der Zombies auf S. 250 der GE. Ein Trupp besteht immer aus sechs Untoten, Kreschjakos Leichnam kann als Wild Card einem beliebigen Trupp angehören.

DER DÄMON

Erstelle den viergehörnten Dämon mit fünf Karten nach dem Verfahren im Kapitel „DAS CHAOS“ aus der Konversion „Wildes Aventurien“, S. 26.



DER UMBEKANNTE SEEMANN

DIE HELDEN MÜSSEN EINE TRUHE AUS EINEM GESTRANDETEN SCHIFF VOLLER SELTSAM VERWACHSENER UNTOTER BERGEN.

Das Schiff

Die König Valpo, eine Kogge der bornländischen Handelsvereinigung, ist auf dem Weg von Al'Anfa über Valusa nach Fes-tum. Einen Tag nach der Abfahrt aus Va-lusa geriet sie in einen schweren Sturm, bei dem mehrere Seefahrer starben und sowohl Schiff wie auch Ladung schwer beschädigt wurden. Viele verbliebene Seefahrer mutier-ten auf schreckliche Weise und töteten na-hezu den ganzen Rest.

Schwer beschädigt und fast ohne Mann-schaft wurde die Kogge dann ca. 25 Meilen nördlich von Valusa an den Strand gespült. Lediglich drei Besatzungsmitglieder hatten das Unglück überlebt, darunter **Snellig**, der erste Maat der Mannschaft. Er konnte gar nicht schnell genug vom Wrack wegkom-men und rannte Richtung Süden nach Valu-sa, verfolgt von seinen grausam veränderten Kameraden...

In Valusa

Die Helden sind in einem der Gasthäu-ser von Valusa untergekommen und lassen dort den Abend ausklingen, nachdem sie dem stürmischen Wetter entkommen sind. Plötzlich wird die Tür des Gastraums aufge-rissen und ein schwer verletzter Mann, der die zerfetzte Uniform der bornländischen Handelsmarine trägt, schleppt sich keu-chend ins Gasthaus.

„Sie ... dürfen nicht ... Truhe ...“ ist alles, was er sagen kann, bevor er erschöpft und blutend zusammenbricht. Ein Wurf auf *Heilen* offenbart, dass der Mann nicht nur völlig erschöpft ist, sondern auch einige tiefe Bissspuren aufweist. In seiner Haut stecken außerdem überall seltsame Körner, die Wei-



zenkörnern ähneln, aber sich in mehreren Merkmalen deutlich unterscheiden.

Der unbekannt Seemann

Der Wirt nimmt den verletzten Seemann im Gasthaus auf, sollten die Helden wider-sprechen, wird er sie auf die Traviagefälligkeit dieses Tuns verweisen. Im Zweifel weist er lieber die Helden aus dem Gasthaus als den Verletzten.

In der Nacht wird der wehrlose See-mann von seinen zwei Verfolgern aufge-spürt und angegriffen. Die Helden werden wahrscheinlich auf die eine oder andere Art Zeuge davon und sich in den Kampf einmi-schen.

Bei den Angreifern handelt es sich augen-scheinlich ebenfalls um Matrosen, bei ge-nauerem Hinsehen erkennt man aber, dass sie Opfer unheimlicher Veränderungen wurden. Ihre Haut erinnert teilweise eher an schwarze Baumrinde, die Finger sind zu Klauen verhärtet und aus ihren Rücken wachsen tentakelartige Ranken, die wild umherpeitschen.

Sollten die Angreifer gefangen genommen und nicht getötet werden, so ist von ihnen zu erfahren, dass sie unbedingt in den Besitz eines Schlüssel kommen müssen, um damit die Kiste auf der König Valpo zu öffnen. Der Flüchtige hätte den Schlüssel gestohlen. Beide Angreifer sprechen schwer verständ-lich, sie haben Mühe, die Worte zu formen

und ziehen Vokale seltsam in die Länge. Sie können aber nicht sagen, was mit ihnen pas-siert ist.

Sollte Snellig den Angriff überleben, schläft er noch bis Mittag und ist nur durch drastische Maßnahmen (etwa Ohrfeigen) zu wecken. Wie im Delirium kann er den Helden berichten, was mit der König Valpo passiert ist. Außerdem kann er ihnen erzäh-len, wieso die beiden Angreifer hinter ihm her sind. Sie wollen einen Schlüssel zu einer speziellen Truhe im Lagerraum der König Valpo. Diese Truhe gehörte zur Ladung, die in Al'Anfa aufgenommen wurde.

Snellig weiß, dass die verschlossene Truhe zu den Kisten gehört, aus denen die Körner stammen, welche den Helden bei der ersten Untersuchung aufgefallen sind. Er hat aber keine Ahnung, warum die Wesen hinter dem Inhalt der Truhe her sind. Er hat dem Kapitän den Schlüssel abgenommen und vor die Brust gebunden, bevor er vom Schiff geflüchtet ist. Er bittet die Helden, mit ihm zum Schiff zurückzukehren, um nachzuse-hen, was in der Kiste ist.

Die gestrandete Gefahr

Die Kogge liegt etwa 10 Schritt vom Strand entfernt im seichten Wasser. Das Schiff ist übel mitgenommen: Beide Mäste sind abgebrochen, die Segel flattern zerfetzt im Wind, im Rumpf klafft ein drei Schritt großes Loch, zudem ist das gesamte Schiff



mit einer grünlichen Patina überzogen, die auf den ersten Blick wie Moos aussieht. Vor dem Schiff, am Strand, patrouillieren acht der widerlichen Mutanten. Snellig gibt sich darüber überrascht, er ist sich sicher, dass die gesamte Mannschaft, auch die Veränderten, tot waren, als er das Schiff verließ. Sobald man den Strand betritt, greifen die Wesen an.

Im Bauch des Unheils

Was sich außen nur andeutete, wird innen zur Gewissheit. Das komplette Schiff ist völlig überwuchert, überall wachsen dunkelgrüne, mit kleinen, efeuartigen Blättern besetzte Ranken. Durch das große Loch im Rumpf erreichen die Helden von Snellig geführt schnell den Lagerraum der König Valpo und finden die gesuchte Truhe (70 Stein schwer, aber schwimmfähig). Doch als sie das Schiff mit der Truhe wieder verlassen wollen, reagieren die Ranken blitzschnell und versuchen, die Helden zu umschlingen (jede Runde ein Ringenangriff wie *Kämpfen* und *Stärke* W8). Außerdem wuchert inner-

halb von Sekunden das Loch zu und muss erst wieder freigeschlagen werden. Die **Ranken** haben eine Robustheit von 12, um mit der Truhe durch das Loch zu entkommen, müssen mindestens zwei Wunden verursacht werden.

Auch in den Rest der Mannschaft kommt wieder Leben. Jede Runde, die die Helden im Lagerraum verbringen, strömen fünf untote Mannschaftsmitglieder in den Lagerraum und greifen die Helden an.

Kann die Gruppe das Schiff verlassen, werden sie nicht von der Mannschaft verfolgt.

Die Truhe

Im Inneren der Truhe befinden sich zwei Säcke mit seltsam verformten Samenkörnern, die auch pflanzenkundigen Helden gänzlich unbekannt sind. Snellig besteht darauf, dass die Truhe vernichtet wird. Wenn diese ekelhaften Wesen hinter diesem Zeug her sind, dann kann das nichts Gutes sein, meint er.

1150

DIE WIEDERERWECKTE MANNSCHAFT

Die Mannschaft der König Valpo wurde durch ein dämonisches Pflanzenwesen zu untotem Leben erweckt, um die Truhe zu beschützen.

Snelligs beiden Verfolgern ließ die dämonische Pflanze einen letzten Rest ihrer Intelligenz, damit sie in der Lage sind, Snellig – und vor allem den Schlüssel, den er trägt – aufzuspüren und zurückzubringen. Bei ihnen kann also das (A) bei Verstand gestrichen werden.

Attribute

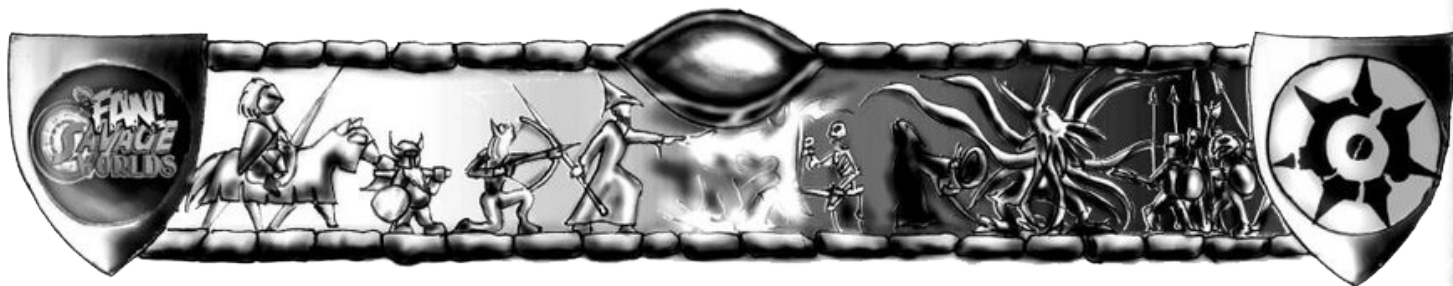
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4 (A), Willenskraft W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W4

Besondere Merkmale

- + **Klauen:** Stä+ W4
- + **Untot**
- + **Pflanzenwesen**



BEGRABEN!

Ein Abenteuer von **Sven Lotz**

Konversion für **Das wilde Aventurien** von **Christian „Chrischie“ Ebel**

Der Auftrag

Die Helden werden in der Hafenstadt Havena in das Handelshaus Kilbane gerufen.

Der Direktor des Handelshauses, **Kiwan Kilbane**, möchte die Helden in einer relativ wichtigen Angelegenheit beauftragen.

Kilbane unterhält eine Kupfermine im westlichen Eisenwald, nicht unweit Elenvina. Seit einer Weile ist die Erzförderung zum Erliegen gekommen, da die Bergleute bei ihren Grabarbeiten in ein Höhlensystem durchgebrochen sind, welches von Goblins bewohnt wird.

Kiwan Kilbane möchte, dass die Helden die Goblins aus den Höhlen vertreiben, notfalls mit Gewalt. Kilbane ist bereit den Helden 30 Dukaten zu zahlen, davon fünf im Voraus, den Rest bei der erfolgreichen Rückkehr nach Havena. Eine vergleichende Probe auf *Überreden* (Kiwan hat *Überreden* W8) lässt Kiwan noch einmal 10% mit der Bezahlung nach oben gehen, zu mehr Eingeständen ist er aber nicht gewillt.

REISE ZUR MINE

Von Havena führt die Reise zuerst nach Elenvina in Nordmarken. Reist man über die Reichsstraße, kann man diese Strecke bequem in einer Woche überbrücken. Von Elenvina aus führte eine mäßig ausgebaut Land- bzw. Gebirgsstraße in zwei Tagen zur Mine.

Die Mine liegt am Fuß eines unscheinbaren Berges des Eisenwaldes. Schon von weitem ist sie zu erkennen. Alle Bäume im Umkreis wurden gerodet. Ein Bächlein an dem die Helden entlang reisen führt Wasser, welches durch die Verschmutzung der Mine rotgefärbt ist. Die Mine selbst besteht aus einer Reihe von kläglichen Hütten, in denen die Minenarbeiter mit ihren Familien hausen, sowie dem Verwaltungsgebäude der

Mine, welches als Büro, Werkstatt und Gemeindezentrum dient.

AM ORT DES GESCHEHENS

Vor Ort werden die Helden von **Kral Schonebeck**, dem Vorarbeiter der Mine, schon sehnsüchtig erwartet. Nach einer Willkommensvesper mit Schwarzbrot, Hack und Eicheltee möchte Kral die Helden auch möglichst direkt an den Ort des Geschehen führen, denn jede Stunde, die das Bergwerk still steht, verliert sein Dienstherr dutzende Dukaten Umsatz.

ABSTIEG IN DEN UNTERGRUND

Kral führt die Helden durch die Mine. Die kaum mannshohen Gänge werden nur von der Laterne ihres Führers erhellt. Je tiefer sie in die Mine vordringen, desto trockener und staubiger wird die Luft, bald brennen die Augen der Helden und ihre Lungen protestieren mit trockenem Husten.

Schließlich erreichen die Helden einen selbst für Laien deutlich erkennbaren Durchbruch. Kral erklärt, dass seine Bergleute direkt hinter diesem Durchbruch auf die Goblins gestoßen sein. Seitdem liegen die Nerven blank. Eigentlich sollten die Helden ab hier alleine weiter, aber Kral ist bereit, sie noch ein Stück zu begleiten.

BEGRABEN!

Die Gruppe ist nur wenige Schritte in die Höhle vorgestoßen, da geschieht das Unglück! Ein Schrei wie von einem Monster lässt die Höhle erzittern, dann kracht es, Steine prasseln herab und mit großem Getöse bricht der Zugang zur Mine ein.

Durch das Erdbeben werden die Helden unter Tage eingeschlossen. Nun beginnt das eigentliche Abenteuer, die Suche nach einem Weg zurück ans Tageslicht.

ZUM GELEIT

REGELN

Dieses Abenteuer wurde für das wilde Aventurien angepasst. Es handelt sich hierbei um eine Konvertierung des Schwarzen Auges auf das Savage Worlds Regelsystem. Die Konversion **DAS WILDE AVENTURIEN** findet man auf www.savageheroes.de oder auf <http://drop.io/wildesaventurien>.

HINTERGRUND

Die Zwergenfestung **Aetysch** war Jahrhunderte lang ein ruhiger, beschaulicher Ort, an dem nicht einmal 200 Zwergennasen tagein, tagaus Erze aus dem Untergrund heraufholten. Doch dieser Frieden wurde vor wenigen Tagen gebrochen, als sich **der verrückte Geode Ramgosch Goldacker** (Geoden sind eine Art zwerghische Magier) mit Hilfe seiner untoten Diener gegen die anderen Zwerge auflehnte. Die Revolte stürzte die Zwergenfestung ins Unglück, doch nach einigen Tagen erbitterter Kämpfe liegt trügerische Ruhe über der Festung.

Der Geode hat sich in die entweihten Heiligen Hallen zurückgezogen, während seine Untoten einige Schlüsselstellen in der Festung kontrollieren. Währenddessen haben sich der **Zwergenhauptmann Angor Goldacker** und seine verbleibenden Krieger vor der Heiligen Halle verschanzt und warten darauf, dass Ramgosch aus seinem Versteck herauskommt.

Die Helden sind derweil in den Untergrund gekommen, um eigentlich einer Goblinplage Herr zu werden. Doch nach einem Erdbeben wurden sie unter der Erde eingeschlossen und sind auf der Suche nach einem Weg zurück ans Tageslicht. So erscheinen Sie genau in einem Augenblick, in denen es an ihnen liegt, zu welcher Seite die Schicksalswaage ausschlagen wird.

KARTEN

Einen Überblick über das Höhlensystem und die Zwergenfestung entnehmen Sie bitte **Anhang 1** und **Anhang 2**.



Rotpelze gesichtet!

Nachdem Einsturz werden die Helden eventuell versuchen, den Ausgang freizuräumen. Doch nach einer Weile wird Kral diesen Versuch als töricht unterbinden. Wenn die Helden jemals das Tageslicht wiedersehen wollen, werden sie einen Weg durch die Unterwelt finden müssen.

HÖHLE DER SCHATTEN

Der Weg der Helden führt zuerst durch die Höhle der Schatten. Hier dringt Wasser durch das poröse Gestein und formt das Innere des Bergs zu grotesken Steinformationen. Der Schein der Laternen spiegelt sich am feuchten Fels und in den unzähligen Pfützen und lässt Schatten über die Wände der Höhle tanzen. Irgendwo fällt immer ein Tropfen Wasser herab, dessen Geräusche vielfach verstärkt und verzerrt durch die Höhle hallen.

DER JAGDTRUPP

Während die Helden durch die Höhle stolpern, werden sie beobachtet. Ein Jagdtrupp von drei Goblins befindet sich ebenfalls in der Höhle mit dem Auftrag, nach dem Rechten zu sehen. Sobald sie die Helden bemerkt haben, werden sie sich im Schutz der Dunkelheit an die Helden anschleichen, sofern diesen keine vergleichende Wahrnehmungswurf gegen *Heimlichkeit* W10 der Goblins gelingt, unbemerkt.

Die Goblins sind selbst für Angehörige ihres Volkes in erbärmlichen Zustand. Sie sind in klägliche Felllumpen gehüllt und mit primitiven Steinspeeren bewaffnet.

Die Goblins sind nicht offen aggressiv, sondern eher feindselig, da dieser Goblinstamm einige schlechte Erfahrungen mit Menschen gemacht hat. Sie werden daher drohen, aber nicht direkt angreifen. Trotz dieser schlechten Rahmenbedingungen haben die Helden dennoch die Chance, einen Kampf zu vermeiden und mit den Goblins zu verhandeln. Der Anführer spricht rudimentäres Garethi. Wenn die Helden sich friedlich und kooperativ zeigen, werden sie von den Goblins in ihr Dorf geführt.

Falls die Helden gegen den Jagdtrupp kämpfen wollen, werden die Goblins vom Kampf fliehen, sobald das Kampfgleichgewicht zu ihren Ungunsten ausschlägt.

Werte der Goblins finden Sie in der GE auf Seite 231.

DIE FLUSSGROTTE

Nachdem man die Höhle der Schatten durchquert hat, erreicht man eine recht schmale Grotte, die von einem unterirdischen Fluss in den Fels gegraben wurde. Der Fluss stürzt durch eine Öffnung in der Decke in die Höhle und verschwindet durch einen niedrigen Tunnel in der gegenüberliegenden Wand. Der Fluss ist etwa knietief und fließt mit kräftiger Strömung. Allerdings ist diese nicht stark genug, um einen Erwachsenen von den Beinen zu reißen.

Jenseits des Flusses liegt das Goblindorf. Wie sich später zeigen wird, ist der Abfluss der einzige Weg aus diesem Bereich des Untergrunds.

DAS GOBLINDORF

Nachdem man die Flussgrotte durchquert hat, erreicht man das Goblindorf. Dieses wurde in vier natürlichen Höhlen angelegt.

Die erste Höhle, die die Helden betreten werden, dient als Werkstatt und darüber hinaus den Männern des Stammes als Schlafstätte. Von dieser Höhle zweigen drei Gänge ab. Sollten die Helden angreifen, so wird diese Höhle von acht Goblinjägern verteidigt zuzüglich den Angehörigen des Jagdtrupps, die sich hierher retten konnten.

Der größte Gang führt in die Eingangshöhle. Normalerweise würde man durch eine Öffnung im Fels ins Freie gelangen, doch das Erdbeben hat die Eingangshöhle teilweise zum Einstürzen gebracht und die Goblins im Untergrund eingesperrt. In der Eingangshöhle liegen die nackten Leichname von vier Goblins, die wohl vom Erdbeben getötet wurden. Die Helden werden die grausige Erfahrung machen müssen, dass die Goblins ihre Toten einfach ihren Schweinen zum Fraß vorwerfen, die ebenfalls in der Eingangshöhle hausen.

Zwei kleinere Gänge führen in die Quartiere der Goblinfrauen bzw. in eine Vorratshöhle. Normalerweise werden die Helden keinen Zugang zu diesen beiden Höhlen erhalten, sofern sie nicht gewaltsam eindringen.

In der Höhle der Frauen leben 9 Goblinfrauen und etwa 24 Goblinder. Außer Lumpen und Alltagsgegenständen ist hier nichts Interessantes zu finden.

In der Vorratshöhle findet sich neben einem kläglichen Vorrat an Wurzeln und Nüssen, ein Fellsack, der neben verschiedenen Goblinalismen 26 Kupfer-, 10 Silbermünzen sowie einen versilberten Zierdolch enthält.

Ein Vertrag unter Gleichen

Die Gefangenschaft der Goblins macht diese verhandlungsbereit, denn ebenso wie die Helden werden sie nicht ewig ohne Zugang zur Oberfläche überleben können.

Wenn die Helden den diplomatischen Weg bestreiten, werden sie von der Anführerin der Goblins, einer grauhaarigen Goblindame namens **Mitschro**, empfangen. Mitschro spricht gebrochenes, aber verständliches Garethi und bietet den Helden einen Deal an. Der Goblinstamm ist ebenso wie die Goblins unter der Erde eingesperrt, daher schlägt sie vor, dass die beiden besten Jäger der Goblins, **K'calb** und **Reked**, die Helden auf der gefährlichen Suche nach einem Ausgang begleiten.

Sollten die Helden das Angebot annehmen, so stehen ihnen zwei wehrhafte Goblins zur Seite. Diese haben dieselben Werte wie die Goblins im SW:GE (S. 231). Außerdem erleichtern K'calb und Reked alle Fertigungsproben, um im Untergrund zu überleben, um -1.

Durch die Unterwelt

Nachdem Zusammentreffen mit Goblins – sei es friedlich oder gewaltsam verlaufen – wird es irgendwann Zeit für die Helden weiterzureisen. Die Goblins sind selbst Gefangene und somit muss ein anderer Weg gesucht werden.



DER UNTERIRDISCHE STROM

Der unterirdische Fluss, welcher durch die Flussgrotte fließt, ist augenscheinlich die einzige Chance, um vielleicht doch noch einen Fluchtweg zu finden. Der Fluss ist etwa knietief und fließt durch einen Tunnel aus der Grotte ab. Dieser Tunnel ist etwa 1,2 Schritt hoch. Nicht gerade ein geräumiger Weg, aber dennoch ein solcher, der selbst von dem massigsten Krieger passiert werden kann. Hierzu ist ein Wurf auf *Geschicklichkeit* notwendig. Bei Misslingen erleidet der Held eine Stufe Erschöpfungsschaden. Die Durchquerung des Flusses bis in die nächste Höhle dauert etwa 1 Stunde.

DIE PILZHÖHLE

Der Fluss mündet in eine verwinkelte Höhle, welche mit dichten Teppichen aus Phosphorpilz überwuchert ist. Zwischen den Pilzen huschen immer wieder kleine Tiere umher, die sich bei näherer Betrachtung als eine Art Murmeltier herausstellen. Der Fluss staut sich am Ende der Höhle und stürzt durch einen schmalen Schlund in unbekannte Tiefen.

Wenn die Helden die Höhle durchforschen, werden sie zu allererst auf eine Keller-

assel treffen, welche sich normalerweise von den Nagern in der Höhle ernährt, sich aber durch die ungewohnte Anwesenheit von Zweibeinern bedroht fühlt. Ein Kampf ist nur bei durch eine erfolgreiche *Überleben*-Probe mit dem Modifikator -2 zu vermeiden.

Nach der Begegnung mit der Kellerassel findet sich ein zweiter Weg in die nächste Höhle, ein enger Schacht, der etwa 6 Schritt in die Tiefe führt. Dieser Schacht ist mit einer erfolgreichen *Klettern*-Probe zu überwinden.

Stattdessen kann man auch den Weg über den Fluss wählen. Wenn man sich vom Fluss mittragen lässt, kann man durch das Schwundloch schwimmen oder besser stürzen und landet ebenfalls 6 Schritt tiefer im Wasser. Dieser Sturz verursacht keinen Schaden, allerdings ist eine *Schwimmen*-Probe notwendig, um nicht zu ertrinken.

DER SILBERSEE

Ob über den Schacht oder über eine Rutschpartie durch das kühle Nass erreichen die Helden als nächstes die Höhle, welche von den in der Nähe wohnenden Zwergen **Silbersee** genannt wird.

Das Wasser des Flusses staut sich hier zu einem kleinen See, welcher gemächlich in die weiteren Höhlen fließt. Den Namen Silbersee trägt das Gewässer aufgrund metallfarbender Kristalle, welche an den Wänden wachsen und jeden Lichtstrahl silbern vom Wasser widerspiegeln lassen.

Als die Helden die Höhle erreichen, eilt gerade aus der anderen Richtung eine Zwergensippe herbei. Die Sippe ist in Eile, aber wenn die Helden mit ihnen reden, erläutern sie kurz, wovor sie flüchten. Weitere Informationen entnehmen Sie dem Kapitel **ZWERGENHALLEN**. Die Zwergensippe will sich flussaufwärts retten, angeblich kennt sie dort einen Ausweg. Falls die Helden von dem Einsturz der Goblinhöhle berichten, spart sie der Sippe einen beschwerlichen Umweg.

DIE ZWERGENHALLEN

Was sollen die Helden tun?

Dieses Abenteuer sieht an dieser Stelle vor, dass die Helden in die Festung vordringen und sich mit Angor Goldacker zusammen tun, um seinen bösen Bruder zu besiegen. Eventuell werden sie dazu einen Abstecher in die Zwergenmine machen, dies ist aber nicht zwingend notwendig, da alle nicht-zwergischen Helden die magische Barriere des Bruders ohne größere Probleme durchqueren können. Schließlich werden die Helden sich in der Heiligen Halle der Festung dem Bruder stellen und ihn hoffentlich besiegen.

UNTOTE

Die Festung wimmelt in gewissem Sinne von Untoten, daher kann es den Helden jederzeit passieren, dass sie über die Diener Ramgoschs stolpern. Wann immer die Helden einen Raum betreten, würfeln Sie als Meister mit einem W6. Bei einer 1 begegnen die Helden Untoten.

Um welche Art von Untoten es sich handelt entnehmen Sie der Tabelle weiter unten. Für jeden Raum sollte nur einmal gewürfelt werden, solange man sich in einem Bereich der Festung aufhält. Sobald man aber von einem Bereich zu einem anderen

BEGEGNUNGSTABELLE UNTOTE

1W6	Begegnung
1	1 Skelett
2	1W3 Skelette
3	1 Zombie
4	1W3 Zombies
5	1W6 Zombies
6	1W3 Geister (harmlos)

wechselt, sollte wieder für jeden Raum gewürfelt werden.

Werte für Zombies finden sich in der SW:GE auf Seite 250 und für Skelette auf Seite 243.



Die Festung

I – DIE BRUNNENHALLE

Brunnenhalle wird die Höhle genannt, durch die die Lebensader der einstigen Feste fließt. Kanäle zweigen von dem Fluss ab, die Wasser in das Innere der Feste leiten. Daneben gibt es Brunnenstellen, an denen der eingeschnittene Fels von Jahrhunderten berichtet, in denen Seile immer wieder an denselben Stellen entlang schabten. Eine gemauerte Brücke erlaubte einst die Überquerung des Flusses, diese ist wurde aber von Zwergen eingerissen, um sich vor den Untoten zu schützen.

Zur Linken des Flusses erreichen die Helden die Minen der Zwerge, während zur Rechten ein Torbogen in den Hauptgang der Feste führt.

Der Fluss bahnt sich seinen Weg weiter durch einen Tunnel, der unter Wasser liegt. Falls die Helden sich entscheiden sollten, sich aus den Angelegenheiten der Zwerge herauszuhalten, so erfordert es einen *Schwimmen*-Probe mit dem Modifikator -4, um lebend den Kanal zu durchqueren, durch den sie ans Tageslicht gespült werden.

BERGLEUTE

Die Minen werden von einem Trupp bewaffneter Bergleute bewacht, welche die Helden zu sich herüberwinken, sobald sie diese bemerken. Der Anführer der Bergleute, ein kahlköpfiger Zwerg namens **Theisen Hammerschlag**, erklärt den Helden noch einmal die Situation. Er rät ihnen auch davon ab, in die Festung zu gehen, da es dort nur so vor Untoten wimmeln soll. Sollte sie dennoch darauf bestehen, dorthin zu gehen, so rät er ihnen, sich an seinen Hauptmann **Angor Goldacker** zu wenden.

Die Bergleute haben sich verpflichtet, die Minen mit ihrem Leben zu verteidigen, und sind von diesem Auftrag nur durch sehr überzeugende Argumente (vergleichende Probe *Überreden*; die Zwerge haben einen W6) oder durch ein Aufheben des Befehls durch Angor Goldacker abzubringen.

DER HAUPTGANG

Der Eingang der Festung wird norma-

lerweise durch zwei Tore versperrt, diese stehen jedoch momentan halboffen. Der Gang hinter dem Tor liegt im Dämmerlicht einiger Tage nicht gepflegter Phosphorpilze. Sobald die Helden das erste Tor passiert haben, können sie sehen, dass das zweite Tor durch mehrere Leichname erschlagener Zwerge blockiert ist. Als sie noch näher kommen, erhebt sich einige der Leichname zu unheiligem Unleben.

ZOMBIES

Für je 2 Helden sollte mindestens ein Zombie (SW:GE, Seite 250) sich erheben. Sofern die Helden noch nie zuvor mit Untoten zu tun hatten, sollte der entsprechende *Mumm*-Wurf nicht vergessen werden.

Der Hauptgang der Festung zieht sich beinahe kerzengerade quer durch die Anlage. Ursprünglich bildeten gründlich verputzte Ziegel ein Bogengewölbe, welches jedoch an mehreren Stellen unter der Last der Jahre zusammen gebrochen ist, so dass an vielen Stellen wieder der nackte Fels hervortritt. An einigen Stellen sind noch wunderschöne Fresken erhalten, viele sind aber verblasst.

2 – DIE BADEHALLE

Durch einen kleinen Kanal wird in der ersten Halle zur Rechten ein Wasserbecken und ein gewaltiger Heizkessel aus Kupfer vom Fluss mit Wasser gespeist. Das Wasserbecken ist vielleicht 20cm tief, aber mit reichen Mosaiken verziert. Hier trafen sich noch vor wenigen Tagen die Zwerge, um gemeinsam zu baden, doch seit der Revolte ist die Badehalle verlassen.

3 – DIE BRAUEREI

Gegenüber der Badehalle befindet sich das eigentliche Herzstück jedes Zwergenclangs: Die Bierbrauerei. In großen Kupferkesseln gärt immer der zwergische Lebenssaft.

DER BRAUMEISTER

Braumeister **Kösrish Malzmahler** und seine beiden Gesellen haben sich in der Brauerei verschanzt und werden sie bis zum Tode verteidigen.

4 – DIE LAGERHALLEN

Hinter der Brauerei finden sich zur Linken und Rechten einige geräumige Hallen, die große Tonkrüge, Fässer, Holzkisten und allerlei anderes Gerümpel beinhalten. Hier lagern die Zwerge ihre Reichtümer, vor allem handwerkliche Erzeugnisse, aber auch allerlei Rohstoffe wie Erz oder Holz.

SKELETTWACHEN

Die beiden hinteren Hallen auf der rechten Seite sind mit Getreidehaufen gefüllt. Ramgosch hat 4 seiner Skelettkrieger auf dem Gang positioniert, die jeden Lebenden angreifen werden. Er will so versuchen, seine Brüder auszuhungern.

5 – DER TRAKT DER HOHEN

Durch einen kurzen Gang zur Rechten etwas vom einstigen Trubel des Hauptgangs entfernt, liegt der Trakt für die Hohen. Jedem Hohen steht ein geräumiges Quartier mit eigenem Abort und Badezuber zur Verfügung, zusätzlich zu einem Arbeits- und Empfangszimmer. Im Trakt der Hohen liegen auch die Gildenträume der einzelnen Gilden des untergegangenen Zwergenclangs.

PLÜNDERER

Böswillige Abenteurer könnten die Quartiere der Hohen plündern. In jedem Quartier lassen sich Reichtümer im Wert von 2W20 Dukaten finden. Jeweils 5 Dukaten solchen Plünderguts sollten 1 Stein wiegen.

6 – DER TRAKT DER DAMEN

Durch einen kurzen Gang zur Linken liegen die Quartiere der Zwergendamen. Jede Zwergendame verfügt über ein geräumiges Quartier, beinahe halb so groß, wie jene der Hohen. Allerdings müssen sich zehn Damen einen Waschbereich teilen. Es gibt Platz für 30 Frauen, diese Anzahl wurde aber nie erreicht.

KINDER IN NOT

Eine Zwergenfrau und sechs Zwergenkinder haben in einem Quartier Schutz vor zwei Zombies gesucht. Wenn die Helden nicht eingreifen, werden die Kinder den bei-



den Untoten zum Opfer fallen.

7 – DER VERSAMMLUNGSPLATZ

Der Versammlungsplatz bildet das Zentrum der Festung. Hier treffen sich die Zwerge normalerweise, um gemeinsam zu speisen, zu trinken, zu singen und um sich zu prügeln.

Rechts des Versammlungsplatzes liegen die drei Speisesäle (10), in denen zu Friedenszeiten dreimal täglich eine warme Mahlzeit serviert wird. Links liegen einige Geschäfte (9), die Schule sowie der Hort für die Jungzwerge (8).

Ein separater Gang führt steil hinab in den Fels. Dieser führt zu den Heiligen Hallen (11).

Momentan haben Angor und seine Männer an dieser Stelle eine Barrikade errichtet, während sie auf den nächsten Angriff von Ramgoschs untoten Dienern warten.

ANGOR

Angor heißt die Helden zögerlich willkommen, wenn sie den Platz offen betreten. Ein Gespräch kann den Zwerghauptmann jedoch gewinnen. Er kann den Helden erzählen, dass

- sein Bruder Ramgosch wahnsinnig geworden ist, nachdem man ein uraltes Grabmal in der Mine gefunden hat.
- die Zwerge momentan nicht in die Heilige Halle vordringen können, da eine magische Barriere jedes Durchkommen verhindert.
- Angor das Tor der Festung erst öffnen wird, wenn das Problem mit Ramgosch gelöst ist.

Wenn die Helden ihre Hilfe zu sichern, können sie Zugang zu der Mine erhalten, um sich das Grabmal anzusehen.

11 – DIE HEILIGE HALLE

Vom Versammlungsplatz zweigt ein Gang ab, der steil in die Tiefe führt. An seinem Ende steht ein solides Tor, welches jedoch durch ein solides Schloss vorerst verriegelt ist. Ein Mosaik am Boden vor dem Tor deutete daraufhin, dass sich hinter dem Tor die Heilige Halle des Clans befindet.

RAMGOSCHS WACHE

Vor der Heiligen Halle wacht ein Trupp Untoter, die aus drei Skeletten bestehen, die durch sechs Zombies frisch gefallener Zwerge verstärkt werden. Außerdem ist das Tor durch eine magische Barriere geschützt, die jedem Zwerg den Durchgang verwehrt.

Dieser Kampf und die Halle selbst werden in einem späteren Kapitel beschrieben.

12 & 13 – DIE WERKSTÄTTEN

In der Mitte der Feste liegen die Werkstätten der Zwerge. Hier findet man Schmieden, Stein- und Holzwerkstätten, aber auch Schreibstuben und Werkräume.

14 – DER TRAKT DER JUNGEN

Links des Hauptgangs erstreckt sich der Trakt für die Zwerge einfachen Standes. Für jeden Zwerg stand eine kleine Kammer, mit einer Schlafnische, einem Steinblock als Tisch, einem Schemel und einem eingelassenen Wandschrank zur Verfügung. Auf jeweils 12 Zimmer kam ein Abort. Es sind etwa 150 Zimmer vorhanden.

15 – STALLUNGEN UND GEHEGE

Rechts des Hauptgangs erstreckt sich ein Trakt, in dem die Strahlungen für Maultiere und die Gehege für andere Tiere untergebracht sind.

16 – DAS TOR DER FESTE

Ein gewaltiges Tor von 12 Schritt Höhe versperrt den Ausweg aus der Zwergenfestung. Momentan ist es verschlossen, da der Hauptmann der Zwerge befürchtet, dass sein Bruder flüchten und so noch mehr Unheil anrichten könnte. Den Schlüssel trägt Angor Goldacker bei sich und er wird ihn auch nicht aus freien Stücken hergeben, so lange die Gefahr nicht gebannt ist.

17 – SCHUTTHALDEN

Auf der rechten Seite des Flusses deutet zu allererst eine große Schutthalde auf die Minen der Zwerge hin. Hier haben die Zwerge einen großen Teil des Auswurfs zwischengelagert, der bei den Bergbauarbeiten anfällt.

Ein großer Gang neben der Halde führt hinab in die Mine.

18 – DIE SCHMELZEN

Den vorderen Bereich der Mine zweigen große Gewölbe ab, welche die Schmelzen beherbergten. Hier wurden einst die Erze, die die Zwerge aus dem Untergrund förderten zu Metallen veredelt. Große Kamine in der Decke erlaubten es den Rauch und die Hitze abzuleiten, die bei dem Schmelzvorgang entstanden. Wagemutige Helden könnten versuchen, diese Kamine zu erklimmen und so ans Tageslicht zu fliehen, doch ihnen steht eine schwere Kletterpartie (zwei Würfe auf *Klettern* mit dem Modifikator -4) bevor.

19 – DIE MINE

Der Minengang verzweigt sich in ein weitreichendes Netzwerk aus Stollen und Schächten, die die Unterwelt durchkreuzen. Teils sind diese Stollen eingestürzt, viele sind aber noch passierbar. Gelegentlich kann man auf Kellerasseln treffen, welche durch die Einstürze aus ihren Verstecken getrieben wurden. Ansonsten birgt die Mine aber wenig Interessantes außer einigen Erzadern und natürlich der Stelle, an dem das alte Grabmal entdeckt wurde.

DAS ALTE GRABMAL

Ein erst kürzlich angelegter Seitengang endet vor einer Wand aus massiven Granitblöcken.

Die Blöcke wurden ohne Mörtel so perfekt verfugt, dass kein Blatt Pergament zwischen sie geschoben werden könnte. Zwei der Blöcke wurden aus der Mauer entfernt und bilden so eine enge Öffnung, durch die man in das Grabmal gelangt.

Das Grabmal besteht aus einer kleinen Kammer, mit etwa 3 Schritt auf jeder Seite. Auf der einen Seite des Grabmals sitzt der ausgetrocknete Leichnam eines Menschen auf einem Thron aus Granit, welcher mit prächtigen Goldapplikationen versehen wurde. Der Tote ist in mehrere lange wahlende Roben aus purpurner, schwarzer und blauer Seide gehüllt. Der Stoff der Roben ist



mit Silber- und Goldfäden bestickt, welche sich zu mystischen Symbolen zusammenfügen. Keiner der Helden, auch die Gelehrten unter ihnen, hat jemals solche Symbole gesehen, auch wenn eine gewisse Ähnlichkeit zu den Zauberzeichen besteht, die Gildenmagier verwenden.

Nähere Betrachtung des Toten, dessen Kopf erst neulich auf seine Stirn gesunken zu sein scheint, offenbart, dass seine Augen durch zwei geschliffene Rosenquarze ersetzt wurden. Bevor sein Kopf niedersank, hatte der Tote wohl auf die kreisförmige Scheibe aus reinem Gold geblickt, welche an der gegenüber liegenden Wand angebracht ist. Die Scheibe ist reich mit Edelsteinen und Gravuren unbekanntem Stils versehen. Auch die Wände sind von der Innenseite mit grotesken Symbolen und Zeichnungen verziert. Die Zeichnungen zeigen Männer und Frauen in ähnlicher Kleidung, aber mit länglichen Köpfen, die gegen Drachen kämpfen.

Die Heilige Halle

DER ZUGANG ZUR HALLE

Drei Skelette und sechs Zombies bewachen das Tor zur Heiligen Halle. Ein Kampf ist unausweichlich. Die Zombies greifen wahllos die vordersten Charaktere an und werden von diesen erst ablassen, wenn sie zu Boden gehen. Die Skelette greifen jene an, die am nächsten am Tor stehen, werden sich aber nicht weiter als 5 Meter vom Tor entfernen.

DAS TOR

Die Heiligen Hallen werden von einer mächtigen Pforte geschützt. Das gewaltige, doppelflügelige Tor ist aus massiver Bronze und von oben bis unten mit Reliefs verziert, die den Schöpfungsmythos des Zwergenvolkes illustrieren. Das Tor wird von einer magischen Barriere geschützt, welche Ramgosh errichtet hat, um ungestört zu sein. Die magische Barriere ist für Zwerge nicht passierbar, allerdings für jedes andere Volk. Die Barriere bricht in sich zusammen, sobald man den Verbindungsgang zum **Inneren Heiligtum** betritt.

ÄUSSERES HEILIGTUM

Das äußere Heiligtum erstreckt sich als gewaltige Halle. An der Stirnseite wurde eine 10 Schritt hohe Statue von Angrosch errichtet, welche jedoch wahrscheinlich von Ramgosh und seinen untoten Diener zu Sturz gebracht wurde. Die Überreste der Statue verteilen sich über die gesamte Halle.

Kurz nachdem die Helden, die Halle betreten haben, erheben sich zwischen den Trümmern Skelette, die ihnen nach dem Leben trachten. Auf jeden Helden kommen drei Skelette.

Nach dem hoffentlich erfolgreichen Kampf gegen die Untoten können die Helden eine Tür entdecken, welche einst hinter der Statue lag. Durch diese Tür erreichen die Helden den Verbindungsgang zum Inneren Heiligtum.

VERBINDUNGSGANG

Der Verbindungsgang zum Inneren Heiligtum ist ein schmuckloser Felsstollen, welcher in das Gestein getrieben wurde. Ein deutlicher Pfad ist von Generationen Zwergen und Zwergeszwergen in den Boden getreten wurden. Der Gang verläuft etwa 15 Schritt und endet vor einer unscheinbaren Tür aus Eichenholz.

Vor der Tür liegt ein großer Haufen Knochen, der sich zu rühren beginnt, sobald die Helden näher herantreten. Die Kreatur, welche einstweilen den Namen **Knochenfürst** tragen soll, ist die letzte Verteidigungslinie bevor die Helden Ramgosh gegenüber treten werden.

KNOCHENFÜRST

Attribute: Geschicklichkeit W6, Verstand W4, Willenskraft W6, Stärke W10, Konstitution W6

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Wahrnehmung W8

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 7

Spezielle Fähigkeiten:

- + **Knochenklinge:** Stärke + w6
- + **Untot**

INNERES HEILIGTUM

Der finale Kampf steht an. Werden die Helden Ramgosh besiegen können oder werden sie als Verstärkung für seine Armee enden?

Ramgosh steht direkt am Altar und wird von vier Skelettkriegern beschützt, durch die sich die Helden erst kämpfen müssen, wobei ein geschickter Abenteurer mit einem beherrzten Salto und einem Wurf auf *Geschicklichkeit* mit dem Modifikator -3 die Skelette hinter sich lassen und Ramgosh direkt konfrontieren kann.

Ramgosh trägt einen Helm, der seine magischen Fähigkeiten stärkt, ihm aber auch den Verstand geraubt hat. Bewaffnet ist er mit einer antiken Waffe, einem Zauberstab, der schmerzhaft Energieblitze verschießen kann. Der Zauberstab ist nur im Fernkampf nützlich, im Nahkampf gilt er als gewöhnlicher Kampfstab, allerdings mit einer um 4 gesenkten BS.

Wer von dem Zauberstab getroffen wird, egal ob im Nah- oder im Fernkampf, erleidet in der nächsten Runde einen Modifikator von -2 auf alle Würfe.

RAMGOSCH (WILDCARD)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W8

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 5; **Parade:** 6; **Robustheit:** 7

Spezielle Fähigkeiten:

+ **Zauberstab (Fernkampf):** 2W6 (12/24/48)

+ **Zauberstab (Nahkampf):** Stärke + W4

DER SIEG ÜBER RAMGOSCH

Wenn Ramgosh besiegt wird, versucht er, die Macht seines Helms zu nutzen, um die Helden doch noch zu besiegen. Er spricht mystisches Gebrabbel, Energieblitze zucken über den Helm, doch dann scheint irgend etwas schief zu gehen. Ramgosh schreit vor



Schmerzen, sein Fleisch wird von der freigesetzten Energie bis auf die Knochen verbrannt und am Ende bleiben nur verkohlte Knochen und die beiden Artefakte zurück.

Mit dem Tod Ramgosch verlässt auch das Unleben seine Diener.

Auflösung

Angor Goldacker dankt den Helden herzlich und überreicht ihnen nicht nur einen Orden, sondern erkennt ihre Verdienste auch mit einer monetären Belohnung von 50 Dukaten pro Nase an.

Die Zukunft der beiden Artefakte ist ein Punkt, der erst ausdiskutiert werden will. Angor will beide in einem Magmaschacht versenken und so ihre Macht für immer zerstören. Mit einem Wurf auf *Überreden* mit dem Modifikator -6 lässt er sich aber auch dazu überreden, die beiden Artefakte den Helden zu überlassen.

Meisterpersonen

KRAL SCHONEBECK

Kral ist in die Jahre gekommen. Er nähert sich den 60 Wintern und hatte sich eigentlich schon darauf gefreut, bald zu seiner Tochter zu ziehen und seinen Ruhestand zu genießen. Daher passt ihm die Sache mit den Goblins überhaupt nicht.

Kral ist etwa 1,75 Schritt groß, hat schlohweißes Haar und ist von sehniger Gestalt.

Hervorstechend ist seine wuchtige Nase, der er auch den Spitznamen **Erker** zu verdanken hat.

WERTE

Attribute: Geschicklichkeit W4, Verstand W8, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W4

Fertigkeiten: Kämpfen W4, Mumm W6, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Wissen (Bergbau) W8, Wissen (Rogolan) W4

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 4

ANGOR GOLDACKER

Attribute: Geschicklichkeit W6, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W8, Konstitution W8

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Mumm W8, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Werfen W6

Talente: Kampfreflexe, Schmerzresistenz

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 6

Spezielle Fähigkeiten:

- Nachtsicht

BRAUMEISTER KÖSRISCH

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

Fertigkeiten: Kämpfen W4, Wahrnehmung W6, Wissen (Brauen) W6

Charisma: 0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

