

SAVAGE AVENTURIEN

Version 2.0, Stand: 09. Dezember 2008

Diese Settingkonvertierung für Aventurien auf Savage Worlds Regeln basiert auf der „Savage Worlds Explorer Edition“. Sofern hier keine expliziten Ausführungen zu finden sind gelten die dortigen Regeln. Des Weiteren wird auf eine Übersetzung der englischen Regelbegriffe ins Deutsche verzichtet um Verwirrungen bzgl. Regelbegriffen zu vermeiden. Die Regelsprache ist sozusagen „Denglisch“.

RACES (VÖLKER)

MEISCHEN

- ◆ Bonusedge der Menschen

TROLLZACKER

- ◆ Breitschultrig. Trollzacker starten mit Strength auf W6 statt W4.
- ◆ Groß und Robust. Sie erhalten das Edge Brawny.
- ◆ Barbaren mit blutiger Religion. Trollzacker haben gegenüber anderen Aventurieren den Outsider-Hindrance.

ELFEN

- ◆ Gewand, Elfen starten mit Agility auf W6 statt W4
- ◆ Natürliche Magiebegabung. Elfen haben grundsätzlich das Edge Arcane Background (Magic). Ihnen stehen Trappings entsprechend der Verbreitung für Elfen zur Verfügung.
- ◆ Dämmerungssicht. Elfen haben katzenleiche Augen und dürfen Abzüge aufgrund von Dunkelheit (Dim & Dark) ignorieren, mit Ausnahme von totaler Dunkelheit (Pitch Darkness).
- ◆ Unwirklich schön. Elfen sind zwar Gut aussehend (viele würden dies sogar als Untertreibung ansehen) aber wirken auch fremd und wie nicht von dieser Welt. Daher „haben“ Sie zwar das Edge „Attractive“ können hieraus aber keinen Charisma-Bonus erzielen.

- ◆ Kein Verständnis für „moderne“ menschliche und zwergische Technologie. Elfen haben den Nachteil All thumbs (Zwei linke Hände).
- ◆ Elfische Weltansicht. Götterverehrung, Geld und Städte können Elfen nicht nachvollziehen. Sie erleiden einen Abzug von 2 auf alle Würfe in diesen Bereichen.

HALBELFEN

- ◆ Elfisches Erbe. Halbelfen sind entweder Gewand und starten mit Agility auf W6 statt W4 oder mit dem Edge Attractive.
- ◆ Natürliche Magiebegabung. Halbelfen haben das Edge Arcane Background (Magic). Die Auswahl der Trappings erfolgt entweder gemäß einer weiteren magischen Ausbildung oder anhand der Verbreitung bei Elfen bzw. wie bei Magiedilettanten wenn der Halbelf unter Menschen aufwächst. Bei einigen Halbelfen verkümmert die angeborene magische Begabung (meist durch zu vielen Kontakt mit Metall, z.B. bei einer Ausbildung auf einer Kriegerakademie). Solche Elfen können stattdessen ein freies Bonusedge auswählen.
- ◆ Kind zweier Welten. Halbelfen sind weder unter Menschen noch bei Elfen wirklich heimisch, daher erhalten Sie den Nachteil Außenseiter.

ZWERGE

- ◆ Robust. Zwerge starten mit Vigor auf W6 statt W4.
- ◆ Schwer zu verzaubern. Zwerge erhalten das Edge Arcane Resistance.
- ◆ Dämmerungssicht. Zwergische Augen haben sich an das Leben im Untergrund gewöhnt und dürfen Abzüge aufgrund von Dunkelheit (Dim & Dark) ignorieren, mit Ausnahme von totaler Dunkelheit (Pitch Darkness).
- ◆ Kurze Beine. Zwerge haben nur eine Grundgeschwindigkeit von 5 statt 6.

- ◆ Dickköpfig & Goldgierig. Beides ist bei Zwergen schon sprichwörtlich und daher müssen Zwerge entweder den Nachteil Stubborn oder Greedy (minor, eine „Aufwertung“ auf major ist natürlich noch zusätzlich möglich) wählen.

ORKS

- ◆ Ausdauernd und Kräftig. Orks starten mit KON oder STR auf W6 statt W4.
- ◆ Dämmerungssicht. Orks dürfen Abzüge aufgrund von Dunkelheit (Dim & Dark) ignorieren, mit Ausnahme von totaler Dunkelheit (Pitch Darkness).
- ◆ Schrecken der Menschen. Orks haben gegenüber anderen Aventurieren den Outsider-Hindrance.

ACHAZ - ECHSENMENSCHEN

- ◆ ...
- ◆ ...
- ◆ ...

SETTING RULES

TRAITS – FERTIGKEITEN

Driving und Piloting spielen auf Aventurien keine Rolle und werden daher nicht benötigt. Bei Bedarf wird das Steuern von Kutschen über Riding abgewickelt.

COMMON KNOWLEDGE

Zur Spezialisierung des Bereichs Common Knowledge wählt jeder Charakter einen kulturellen Hintergrund aus und fügt dieser Kultur noch sein „Charakterkonzept“ hinzu. Beispiele:

- ◆ Andergaster Kampfmagier
- ◆ Garether Söldner, ehemaliger Tagelöhner
- ◆ Chorhoper Seesöldner
- ◆ Auelfischer Legendensänger
- ◆ Ambosswergischer Schachtfeger

SPRACHEN & SCHRIFTEN

Jeder Charakter startet mit Smarts/2 Anzahl von Sprachen. Wobei die Erste Sprache die Muttersprache (abhängig von der gewählten Kultur) ist.

Zumindest Spielercharaktere können in der Regel auch die Ihnen bekannten Sprachen Lesen & Schreiben, sofern sie nicht den Nachteil Illiterate (Analphabet) haben. Bei „normalen“ Aventurieren ist die Analphabeten-Rate deutlich höher.

Bei einer Steigerung von Smarts kann auch eine neue Sprache erlernt werden. Eventuelle weitere Sprachen können durch den Aufwand von einem Skillpoint erlernt werden.

SCHADEN UND VERLETZUNGEN

Es gelten die Schadensregelungen gemäß Savage Worlds 1st-Edition:

PAHKAMPF- UND WURFWAFFEN

Der Schaden beträgt STR + fixen Bonus (+1 statt W4, +2 statt W6, +3 statt W8, +4 statt W10, +5 statt W12). Dabei gilt STR als normaler Trait-Wurf. Das heißt, Wildcards haben ihren Wild-Die und wählen das bessere Ergebnis und es können Bennies eingesetzt werden.

RAISES BEI FIGHTING, SHOOTING, THROWING

Ein Raise gibt nicht +1W6 Schaden der Acen kann aber ohne Berücksichtigung wie viele Raises erzielt wurden, sondern pro erzielttem Raise erhält man einen Bonus von +2 auf den Schaden.

KNOCKOUT-BLOW

Es wird der Knockout-Blow-Table gemäß 1st-Edition-Regeln verwendet und nicht aus der Explorer-Edition.

Die schwere der Verletzungen ist abhängig von der Anzahl Wunden, welche der Treffer verursacht hat, der einen Charakter auf Incapacitated gebracht und nicht unabhängig vom Treffer ein Vigor-Wurf.

HINDRANCES – NACHTEILE

ANPASSUNGEN VON STANDARDNACHTEILEN

All Thumbs (minor / Zwei Linke Hände)

Ergänzend gilt der Nachteil auch für Würfe auf Shooting und Repair von allen Arten von Armbrüsten, Belagerungsgeräten und modernen zwergischen und horasischen Torsionswaffen.

EDGES – VORTEILE

BACKGROUND-EDGES (HINTERGRUNDTVORTEILE)

Arcane Background – Magic (magische Begabung)

Magische Begabung kann man sich in Aventurien nicht erlernen sondern wird einem in die Wiege gelegt. Nur in seltenen Fällen schlummert in einem Erwachsenen eine noch nicht in irgendeine Art und Weise geformte magische Begabung. In Aventurien haben sich verschiedene magische Traditionen gebildet. Bei den entsprechenden Professional Edges finden sich dazu nähere Angaben.

Zur Auswahl von Powers siehe auch das Thema Trappings in den Setting Rules.

COMBAT EDGES – KAMPFVORTEILE

Doppelschuss

- ◆ Seasoned, Elf oder Halbelf, Shooting W8.
- ◆ Der Elf kann mit seinem Bogen zwei Pfeile auf einmal auf das Selbe Ziel abfeuern. Der Schuss wird mit einem Abzug von -2 durchgeführt und muss auf naher Reichweite erfolgen. Bei einem Treffer verursachen beide Pfeile normalen Schaden.

Verbesserter Doppelschuss

- ◆ Veteran, Doppelschuss.
- ◆ Wie Doppelschuss, nur ohne -2 Abzug.

No Mercy

Dieses Edge ist durch Verwendung der 1st-Edition Schadensregelungen stark

abgewertet und macht nur noch bei ausgewiesenen Fernkämpfern Sinn.

Hard to Kill

Gemäß 1st-Edition-Regeln:

- ◆ Voraussetzungen: Wild Card, Novice, Spirit W8+.
- ◆ Your hero has more lives than a truckload of cats. When forced to make any of the Vigor rolls on the Knockout Blow or Injury tables, he may ignore his wound modifiers. This only applies to Vigor rolls called for by these tables—he still suffers from wound modifiers for other Trait rolls normally.

Harder to Kill

Gemäß 1st-Edition-Regeln:

- ◆ Voraussetzungen: Veteran, Hard to Kill.
- ◆ Your hero is tougher to kill than Rasputin. If he is ever “killed,” roll a die. On an odd result, he’s dead as usual. On an even roll, he’s Incapacitated but somehow escapes death. He may be captured, stripped of all his belongings, or mistakenly left for dead, but he somehow.

PROFESSIONAL EDGE

Geweihter je nach Gottheit (Arcane Background – Miracles)

Ein Geweihter wurde von seinem Gott als einer seiner Vertreter auf Dere angenommen. Dafür stellt diese/r dem Geweihten einen Teil seiner Macht in Form von Kramapunkten (Powerpoints) zur Verfügung.

Auf Aventurien ist dieses Edge kein Background Edge sondern ein auch später wählbares Professional Edge (man spricht dann von einer Spätweihe).

Geweihte rufen ihre Gottheit am häufigsten im Rahmen von spontanen Stossgebeten an. Daher ist eine zu wählende Power automatisch Boost/Lower Trait, mit dem Trapping „Stossgebet“. Ein Stossgebet, welches gegen die Ideale der verehrten Gottheit verstößt (z.B. ein Praiosgeweihter, der Praios anruft und ihn im Stossgebet um Hilfe bei einem Einbruch – Trait: Lockpicking – bittet) wird als Verstoß gegen die Regeln der Gottheit gewertet (-2 auf Faith für eine Woche).

Geweihte erhalten einen Bonus von +2 auf Charisma, wenn sie mit Gläubigen interagieren.

Druide

- ◆ Voraussetzungen: Arcane Background (Magic); Knowledge (Arcana) W4; Smarts W6; Spirit W8.
- ◆ Vollzauberer. Ein Druide erhält je Power 2 Trappings sowie Spellcasting/2. Die Auswahl von Trappings richtet sich nach der Verbreitung bei Druiden.
- ◆ Meister der Beherrschungsmagie. Puppet-Power bereits auf Novice-Rank verfügbar.

Geode

- ◆ Voraussetzungen: Zwerg, Arcane Background (Magic); Knowledge (Arcana) W4; Smarts W6; Spirit W8.
- ◆ Vollzauberer. Ein Geode erhält je Power 2 Trappings sowie Spellcasting/2. Die Auswahl von Trappings richtet sich nach der Verbreitung bei Geoden.
- ◆ The character is at home in the wilds. He gains a +1 bonus to spellcasting rolls when in the wilds. In addition, he gains a +1 bonus when affecting plants or animals.

Hexe

- ◆ Voraussetzungen: Arcane Background (Magic); Knowledge (Arcana) W4; Spirit W8.
- ◆ Vollzauberer. Eine Hexe erhält je Power 2 Trappings sowie Spellcasting/2. Die Auswahl von Trappings richtet sich nach der Verbreitung bei Hexen.
- ◆ Fluggerät (Hexenbesen). Hexen können die Power Fly schon auf Novice-Rank auswählen.

Elfischer Zauberweber

- ◆ Voraussetzungen: Rasse Elf oder Halbelf, Arcane Background (Magic); Knowledge (Arcana) W4; Smarts W6; Spirit W6.
- ◆ Vollzauberer. Ein elfischer Zauberweber erhält je Power 2 Trappings sowie Spellcasting/2. Die Auswahl von Trappings richtet sich nach der Verbreitung bei Elfen.

- ◆ The character is at home in the wilds. He gains a +1 bonus to spellcasting rolls when in the wilds. In addition, he gains a +1 bonus when affecting plants or animals.

Kristallomant

- ◆ Voraussetzungen: Rasse Achaz, Arcane Background (Magic);...
- ◆ ...

Scharlatan

- ◆ Voraussetzungen: Arcane Background (Magic);...
- ◆ ...

Schelm

- ◆ Voraussetzungen: Arcane Background (Magic);...
- ◆ ...

Borbardianer

- ◆ Voraussetzungen: Arcane Background (Magic);...
- ◆ ...

Gildenmagier

- ◆ Voraussetzungen: Arcane Background (Magic); Knowledge (Arcana) W6; Smarts W6.
- ◆ Vollzauberer. Ein Magier erhält je Power 2 Trappings sowie Spellcasting/2. Die Auswahl von Trappings richtet sich nach der Verbreitung bei Magiern.
- ◆ Perfektionierung magischer Theorien. Magier erhalten weitere Trappings, Anzahl ist Knowledge (Arcana)/2. Außerdem können sie auf Novice-Rank bereits eine Seasoned-Power auswählen.

Alchemist

- ◆ Voraussetzungen: Knowledge (Arcana) W4; Knowledge (Alchemie) W6, Smarts W6.
- ◆ Kann mittels Knowledge (Alchemie) magische Tränke herstellen (siehe Kapitel)Artefakte.

Necromant

- ◆ Voraussetzungen: Arcane Background (Magic), Knowledge (Arcana) W8; Power: Zombie.

- ◆ Mittels Zombie-Power erschaffene Untote bleiben permanent bestehen, bis zu ihrer Zerstörung.

POWER-EDGES

Arcane Familiar - Vertrauter

- ◆ Voraussetzungen: Knowledge (Arcana) W6; Hexe, Druiden, Geode
- ◆ The mage has acquired an animal familiar. The creature gained varies with the mage's Rank when he first takes this Edge. Use the table below to determine the type of animal a mage can choose.
Rank Animal Types
 - Novice Hawk, rabbit, cat, snake
 - Seasoned Dog, wolf, deer, mule
 - Veteran Lion, riding horse, tiger
 - Heroic Bear, bull, shark, warhorse
- ◆ The mage and the familiar acquire the Loyal Hindrance with regard each other. The familiar is not a slave, however, and can refuse to follow orders, especially ones which will cause it harm. The strong bond allows the familiar to resist the effects of *beast friend*. Each Rank of the mage adds +1 to the creature's Size for the purpose of how many Power Points are needed to control it. Both can understand each other's speech. To others, the familiar is simply making animal noises—the mage talks his normal language. The familiar is a Wild Card with respect to wounds and Wild Die, but has no bennies. The mage may spend his for the familiar, however. Despite these changes, the familiar is still an animal and retains its animal instincts. Unless ordered otherwise, the familiar follows its instincts. For example, a cat familiar may stop to chase a mouse, take a quick nap, or sate its curiosity about a small hole, and it's likely to hide during combat.
- ◆ Each time this Edge is taken, the mage can pick one of the powers detailed below. Each power may only be taken once. The mage may take this Edge only once each Rank.
 - The familiar and mage can transfer wounds and Fatigue levels between each other as a free action.
 - The mage may increase one attribute

of his choice which is lower than that of the familiar by one die, to a maximum of d12.

- The mage can use the familiar's senses as if they were his own. The maximum distance for this ability is the mage's Smarts x 100 yards.
- The familiar can use the mage's Combat Edges as its own. In return, the mage can use the familiar's Special Abilities (if any). This includes flight if the familiar is a bird.
- Any spells the mage casts on himself also affect the familiar. If he casts *armor* with a raise, both he and his familiar gain +4 Armor for the duration.
- The familiar has 5 Power Points, which the mage may use as if they were his own. They recharge at the same rate as the mage's (usually 1 per hour).

Arcanovi Artefakt

- ◆ Voraussetzungen: Knowledge (Arcana) W8; Gildenmagier oder Kristallomant.
- ◆ Kann mittels Knowledge (Arcana) und Powerpoints magische Artefakte herstellen (siehe Kapitel magische Artefakte).

MAGIE & GÖTTERWIRKEN

REGENERATION VON POWERPOINTS

Die Regeneration von Powerpoints ist auf Dere/Aventurien eingeschränkt, abhängig vom Arcane Background:

Magic – Astralpunkte

Magiebenutzer erhalten ihre Kraft nur in Ruhephasen zurück. Dies geschieht durch Schlaf oder spezielle Meditationstechniken der astralen Traditionen (sprich Voraussetzung für die Meditation ist ein entsprechender Berufsvorteil oder die Rasse Elf).

Schlaf: 1 Powerpoint je Stunde Schlaf, maximal 8 Stunden je Tag.

Meditation: 1 Powerpoint je Stunde Meditation, maximal 6 Stunden je Tag.

Miracels – Karmapunkte

Ein Geweihter benötigt die Nähe seiner Gottheit und Gebete um seine Kräfte

zurück zu erlangen. Dafür kann er einmal täglich beten (Dauer mindestens eine Stunde) um 1W6 Powerpoints zu regenerieren.

Heiligtümer, Tempel oder Schreine der Gottheit erhöhen den Wert um einen zusätzlichen W6. In entweihten Tempeln oder Unheiligtümern von Dämonen und ähnliches ist keine Regeneration möglich.

Diese Würfe können nicht Acen.

Rapid Recharge und Improved Rapid Recharge

Die Edges verdoppeln jeweils die Werte je Stunde bei Magic. Bei Miracels erhält der Geweihte jeweils einen zusätzlichen Grund-W6 (nicht jedoch beim Zusatzwurf durch den Ort).

TRAPPINGS

Sämtliche übernatürliche Effekte auf Aventurien werden als Tapping von Powers abgebildet. Also neben klassischen Zaubersprüchen und Gebeten/Mirakeln auch Stabzauber (z.B. die „Ewige Flamme“ als Light), Hexenbesen (Fly), Hexenflüche, druidische Beherrschungsrituale, etc..

Details zu veränderten Zauberwirkungen nach Trappings sowie deren Verbreitung nach magischen Traditionen siehe Anhang.

LESSER POWERS - ZAUBERTRICKS

Aventurische Vollzauberer haben die Lenkung der astralen Strömungen perfektioniert und sind somit in der Lage viele unterschiedliche kleinere magische Effekte auszulösen. Daher stehen professionellen Magieanwendern (Arcane Background Magic und entsprechendes Professionel Edge mit „Vollzauberer“) neben den Standard-Powers noch kleinere Zaubertricks (Lesser Powers) zur Verfügung.

Vollzauberer erhalten je Power zwei Trappings sowie zusätzlich Spellcasting/2 Trappings. Diese können Sie beliebig auf Ihre Powers und Zaubertricks verteilen. Selbstverständlich muss für jede Power mindestens ein Trapping gewählt werden,

aber manchmal sind auch mehrere sinnvoll (z.B. Armor: Armatruz und Gardianum als verschiedene Trappings).

Auch gelten für solche Vollzauberer einige Savage-Worlds-Standard-Powers als Zaubertricks (siehe entsprechende Spalte bei den Trappings im Anhang).

Beispiel: Der Druiden Bradukh hat Arcane Background (Magic) mit drei Powers (Fear, Burst und Puppet) sowie einen Wert in Spellcasting auf W8. Ihm stehen somit 10 ($3 \cdot 2 + 8/2$) Trappings zur Verfügung, die er wie folgt verteilt:

- ◆ Böser Blick (Fear-Power)
- ◆ Zorn der Elemente (Burst-Power)
- ◆ Bannbaladin (Puppet-Power)
- ◆ Herrschaftsritual (Puppet-Power)
- ◆ Odem (Detect Magic-Zaubertrick)
- ◆ Licht des Dolches (Light-Zaubertrick)
- ◆ etc...

VERLÄNGERTE ZAUBERWIRKUNG

Professionelle Zauberer (= Professional Edge mit Vermerk „Vollzauberer“) können durch eine Verlängerung der Zauberdauer die Wirkung der Power im Bezug auf die Wirkungsdauer (Duration) erhöhen.

Dabei gilt folgende Aufwertungsskala:

- ◆ Runde (ca. 6 Sekunden) wird Minute.
- ◆ Minuten werden Stunden.
- ◆ Tage werden Wochen.
- ◆ ...

Die Zeit zum zaubern wird im selben Verhältnis erhöht. Um also ein Armor-Trapping mit der Wirkungsdauer von 3 Minuten (+ 1 Powerpoint je zusätzlicher Minute) zu zaubern benötigt man statt einer Aktion (= 1 Runde) eine Minute (= 10 Runden).

Des Weiteren verdoppeln sich auch die aufzuwendenden Powerpoints.

Beispiele:

- ◆ Einen Armor (Armatruz) zu zaubern, der statt drei Runden drei Minuten wirkt dauert 10 Runden zu zaubern und kostet 4 statt 2 Powerpoints und jede weitere Minute kostet 2 weitere Powerpoints.

- ◆ Ein Flim Flam (Light) wird auf 10 Stunden statt 10 Minuten für 2 Powerpoints aufgewertet.

MAGIE UND METALL

Metalle verhindern in Aventurien den Fluss von Astralenenergie. Weswegen aventurische Zauberer keine Metallrüstungen tragen. Regeltechnisch bedeutet dies für Nutzer des Arcane Background (Magic):

- ◆ Trägt ein Magieanwender eine leichte Rüstung (+1 Toughness auf Torso) mit Metallteilen (z.B. Krötenhaut) oder eine metallene Zusatzrüstung (+2 oder mehr nur auf Arme, Beine oder Kopf), so erhält er einen Abzug von 2 auf Spellcasting.
- ◆ Bei mittelschweren Rüstungen (+2 Toughness, z.B. Kettenhemd) beträgt der Abzug 4. Außerdem verliert der Träger für den nächsten Tag die

Fähigkeit zur Regeneration von Astralpunkten.

- ◆ Eine schwere Rüstung (+3 und mehr Toughness, z.B. Ritterrüstung) lässt keine Magieanwendung mehr zu. Außerdem verliert der Träger für jede angefangene Stunde die er die Rüstung trägt die Fähigkeit zur Regeneration von Astralpunkten für einen Tag.

MAGISCHE ARTEFAKTE

Tränke

Voraussetzung Professional Edge Alchemist.

...

Artefakte

Voraussetzung Professional Edge...

...

ΑΠΗΛΑΓ

ΑΒΕΠΤΥΡΙΣΧΗ ΨΑΦΕΠ & ΡΥΣΤΥΠΕΠ

ΠΑΗΚΑΠΡΨΑΦΕΠ

Name	Schaden	Min-STR	Besonderheiten	Weitere Aventurische Entsprechungen
Messer / Dolch	STR+1	---	Parry -1	Linkhand, Hakendolch, Mengbilar, Vulkanglasdolch, Wurf dolch, Wurfmesser, Jagdmesser
Langdolch	STR+1	---	---	Basiliskenzunge, Borndorn, Drachenzahn, Eberfänger, Ogerfänger, Scheibendolch, Waqqif,
Rapier	STR+1	---	Parry +1	Degen, Florett, Magierdegen, Stockdegen, Wolfsmesser
Beil	STR+2	---	Parry -1	Fleischerbeil, Sichel, Sonnenzepter, Wurfbeil
Streitkolben	STR+2	---	---	Schmiedehammer, Keule, Skraja, Zwergenskraja
Rabenschnabel	STR+2	W6	AP 1	Brabakbengel
Kriegsbeil	STR+3	W6	---	Byakka, Lindwurmschläger, Molokdeschnaja, Orknase,
Knüppel	STR+1	---	---	Fackel, Stuhlbein, Wurfkeule, Turnierschwert
Hellebarde	STR+3	W6	Reach 1, zweihändig	Glefe, Hakenspieß, Partisane, Sense, Sturmsense
Warunker Hammer	STR+3	W8	AP 1, Reach 1, zweihändig	Neethaner Langaxt, Pailos,
Kettenstab	STR+1	---	Parry +1	
Morgenstern	STR+2	W6	Ignores Schield Parry-Bonus	
Ogerschelle	STR+3	W8	Ignores Schield Parry-Bonus	
Ochsenherde	STR+5	W12	Ignores Schield Parry-Bonus, Parry -1, zweihändig	
Neunschwänzige	STR	---	Ignores Schield Parry Bonus	Peitsche, Geißel
Kurzschwert	STR+2	---	---	Entermesser, Haumesser, Robbertöter, Säbel, Sklavntod, Wolfsmesser
Schwert	STR+3	W6	---	Amazonensäbel, Khunchomer, Kusliker Säbel, Arbach, Barbarenschwert, Bastardschwert(einhändig), Breitschwert, Nachtwind, Wurmspieß
Speer	STR+2	W6	zweihändig: Parry +1, Reach 1 / einhändig: ---	Dreizack, Dschadra(unberitten), Efferdbart, Jagdspieß, Stossspeer
Holzspeer	STR+1	---	zweihändig: Parry +1, Reach 1 / einhändig: ---	Turnierlanze(unberitten), Wurf speer
Pike	STR+3	W8	Reach 2, zweihändig	Kriegs lanze(unberitten), Wurm spieß
Kampfstab	STR+1	---	Parry +1, Reach 1, zweihändig	Magierstab
Zweililie	STR+2	---	Parry +1, zweihändig	
Dreschflegel				
Kriegsflegel				

Name	Schaden	Min-STR	Besonderheiten	Weitere Aventurische Entsprechungen
Barbarenstreitaxt	STR+4	W10	AP 1, Parry -1, zweihändig	Felsspalter
Kriegshammer	STR+3	W8	AP 2 (nur gegen harte Rüstung), Parry -1, zweihändig	Gruufhai, Neethaner Langaxt, Zwergenschlägel
Holzfälleraxt	STR+3	W8	Parade -1, zweihändig	Echsische Axt, Spitzhacke, Vorschlaghammer
Andergaster	STR+5	W10	Parry -2, Reach 1, zweihändig,	Richtschwert, Boronssichel
Anderthalbhänder	STR+4	W8	zweihändig	Rondrakamm, Bastardschwert(zweihändig)
Zweihänder	STR+4	W8	zweihändig, Reach 1, Parry -1	Doppelkunchomer, Großer Sklaventod
Tuzakmesser	STR+4	W6	zweihändig	
Unbewaffneter Kampf	STR		+2 Fighting für den bewaffneten Gegner	
Veteranenhand	STR+1		+2 Fighting für den bewaffneten Gegner	Schlagring

FERIKAMPFWAFFEN

Name	Schaden	Reichweite	Min-STR	Besonderheiten	Weitere Aventurische Entsprechungen
Messer / Dolch	STR+1	3 / 6 / 12	---	---	Borndorn, Wurfdolch, Wurfmesser
Wurfscheibe	STR+1	4 / 8 / 16	--	---	---
Speer	STR+2	4 / 8 / 16	W6	---	Efferdabt, Holzspeer, Speer, Wurfspeer, Speerschleuder
Granatapfel	2W6	5 / 20 / 20	---	mittlere Explosionsvorlage	---
Wurfbeil	STR+2	3 / 6 / 12	---	---	Schneidzahn, Wurffeule
Armbrust	2W6	12 / 24 / 48	W6	AP 2, eine Aktion zum Nachladen	---
Windenarmbrust	2W8	15 / 30 / 60	W6	AP 2, zwei Aktionen zum Nachladen	---
Eisenwalder	2W6-1	6 / 12 / 24	---	5 Schüsse, 2 Aktionen um Magazin nachzuladen	---
Kurzbogen	2W6	12 / 24 / 48	W6	Min. STR W6	---
Kompositbogen	2W6	15 / 30 / 60	W8	AP 1	Orkischer Reiterbogen, Kriegsbogen
Langbogen	2W6	20 / 40 / 80	W8	---	---
Elfenbogen	2W6	15 / 30 / 60	W6	---	---

RÜSTUNGEN

Name	Rüstungsschutz	geschützte Zonen
Bronzeharnisch	+2	Körper
Wattierter Waffenrock	+1	Körper
Krötenhaut	+1	Körper
Lederrüstung	+1	Körper, Arme
Kusliker Lamellar	+2	Körper
Kürass	+2	Körper
Horasischer Reiterharnisch	+3 (Torso, Rest +2)	Alle
Garethr Platte	+3	Körper, Arme, Beine
Spiegelpanzer	+2	Körper, Arme
Iryanrüstung	+1	Körper, Arme, Beine
Eisenmantel	+2	Körper, Arme
Leichte Platte	+3 (Torso, Rest +2)	Torso, Arme, Beine)
Fünflagen-Harnisch	+2	Torso, Arme
Schuppenpanzer	+3	Torso, Arme
Gesteck- / Ritterrüstung	+3	Alle
Kettenweste	+2	Torso
Tuchrüstung	+1	Torso
Streifenschurz	+1	Beine
Kettenhemd	+2	Torso, Arme
Kettenmantel	+2	Torso, Arme, Beine
Kettenhose	+2	Beine
Kettenhaube	+2	Kopf
Baburiner Hut	+2	Kopf
verst. Lederhelm	+1	Kopf
Tellerhelm	+2	Kopf
Topfhelm	+3	Kopf

TRAPPINGS – AVENTURISCHE ZAUBER & MIRAKEL UND IHRE VERBREITUNG

Verwendete Abkürzungen:

Magische Traditionen – Arcane

Background (Magic):

Ach = Kristallomant

Bor = Borbardianer

Dru = Druide

Elf = Elf

Geo = Geode

Hex = Hexe

Mag = Gildenmagier

Sch = Schelm

Srl = Scharlatan

Kirchen & Religionen – Arcane

Background (Miracels):

PRA = Praios

RON = Rondra

EFF = Efferd

...

Zauber	Aventurisches Trapping	Verfügbar für magische Tradition	Minor Power	Besonderheiten / Zusatzregeln
Armor , SW:EX S.86, Novice	Armatrutz	Elf , Mag , Hex		Unsichtbare Schutzhülle
	Gardianum	Mag		Schutzglocke vor Schadenszaubern. Wirkt nur gegen magischen Schaden. Dafür beträgt der Grund Toughnessbonus 4 statt 2, Schützt auch alle Angrenzenden Charaktere.
Barrier , SW:EX S.86; Seasoned	Wand aus... Dornen			
	Fortifex			
	Hexenknoten			
Beast Friend , SW:EX S.86, Novice	Herr über das Tierreich			
Blast , SW:EX S.87, Seasoned	Ignisphaero	Mag		Feuerball. Feuer (SW:EX, S. 104)
	Pandamonium			
Bolt , SW:EX S.87, Novice	Ignifaxius	Mag, Ach		Flammenstrahl. Feuer (SW:EX, S. 104)
	Fulminictus	Mag, Elf		Unsichtbar. Schockschmerzen im Hirn des Opfers. Ignoriert nichtmagische Rüstung. Es kann maximal ein Bolt (mit 2W6 oder 3W6) verschossen werden.
	Kulminatio			
Boost/Lower Trait , SW:EX S.88, Novice	Adlerauge Luchsenohr	Elf, Dru, Geo , Hex, Mag	X	Erhöht Notice
	Atemnot	Dru	X	Senkt Vigor
	Attributo	Alle	X	Ein Attribut (Vigor, Strength, Agility, Smarts oder Spirit) je Trapping muss festgelegt

				warden.
	Foramen	Mag	X	Erhöht Lockpicking
	Sensattacco	Mag, Elf	X	Erhöht Fighting
	Scharfes Auge	Elf	X	Erhöht Shooting
			X	
			X	
			X	
	Stossgebet	Alle Geweihten		Alle Traits. Bei Verstößen gegen die Gebote der Gottheit droht Abzug von -2 auf Faith oder sogar temporärer Verlust der göttlichen Kraft
Burrow , SW:EX S.88, Novice				
Burst , SW:EX S.88, Novice	Zorn der Elemente	Dru, Geo		Zusatzeffekte je nach Element, benötigt allerdings eine Handvoll des Elements zum Auslösen
	Praios Blendstrahl	PRA		Ein Kegel gleißenden Lichts kommt aus dem Himmel
Deflection , SW:EX S.89, Novice	Duplicatus			
Detect/Conceal Arcana , SW:EX S.89, Novice	Analys Arcanstruktur	Mag, Ach	X	Gibt genaue Auskünfte über Art und Wirkungsweise von magischen Effekten / Gegenständen / Personen / etc.
	Hexenblick	Hex	X	Erkennt ob Ziel eine Hexe ist.
	Ignorantia		X	Verbirgt magische Begabung des Ziels
	Oculus		X	
	Odem Arcanum		X	
Dispel , SW:EX S.86, Seasoned				
Elemental Manipulation , SW:EX S.90, Novice				
Entangle , SW:EX S.90, Novice				
Environmental Protection , SW:EX S.90, Novice	Spurlos			
Fear , SW:EX S.91, Novice	Alpgestalt	Dru		
	Böser Blick	Dru		
	Band und Fessel	Elf, Hex, Dru , Mag		
	Horriphobus	Mag		
Fly , SW:EX S.91, Veteran	Hexenbesen	Fly		
Greater	Wie "Healing", die bekannten Healing-Trappings werden aufgewertet.			

Healing , SW:EX S.91, Veteran				
Healing , SW:EX S.91, Novice	Balsam Salabunde	Elf, Mag, Ach, Geo, Dru, Hex		
	Klarum Purum	Mag		
	Hexenspeichel	Hex		
Invisibility , SW:EX S.91, Seasoned	Visibili	Elf, Mag		
Light , SW:EX S.92, Novice	Flim Flam		X	
	Magische Flamme	Mag	X	Stabzauber
Obscure , SW:EX S.92, Novice	Dunkelheit		X	
Puppet , SW:EX S.92, Veteran	Bannbaladin	Elf, Mag, Dru, Hex, Srl		
	Respondami			
	Imperavi			
Quickness , SW:EX S.92, Seasoned				
Shape Change , SW:EX S.92, Novice+ (je nach Kreatur)	Adlerschwinge Wolfsgestalt	Elf, Ach, Mag		
Smite , SW:EX S.93, Novice	Zauber Klinge, Geisterspeer			
Speak Language , SW:EX S.93, Novice			X	
Speed , SW:EX S.94, Novice	Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit	Elf, Ach, Sch, Mag	X	
Stun , SW:EX S.94, Novice	Blitz dich Find	Alle	X	Wirkt nur gegen ein Ziel.
Telekinesis , SW:EX S.94, Seasoned	Motoricus			
Teleport , SW:EX S.95, Seasoned	Transversalis	Mag		??? Regeln für Teleport über Meilen... !!!
Zombie , SW:EX S.95, Veteran	Nekrophia			
	Skelettarius			
Bodyguard , FWB S.57, Novice	Radau	Hex		
	Ecliptifactus	Mag		