

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für Savage Worlds  
von Heiko van Elsuwe (sir\_paul)



Dieses Dokument basiert auf der *Savage Worlds – Gentleman's Edition*, erhältlich beim *Prometheus Games* Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)).

*Savage Worlds* ist ein Copyright der *Pinnacle Entertainment Group*. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der *Prometheus Games GbR*.

Verwendung unter Genehmigung. *Prometheus Games* übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Ich danke den folgenden Mitgliedern des [Tanelorn](#)Forums für ihre Kommentare zu meiner DARK SUN Konvertierung:

**Akeshi • Alexandro • Boba Fett • Falcon • kirilow • MarCazm  
Sylandryl Sternensinger • Waldviech • Zornhau**

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

## Inhalt

<b>Inhalt</b> .....	2	Handicaps.....	5
<b>Charaktere</b> .....	2	Talente.....	5
Charaktererschaffung.....	2	Hintergrund Talente.....	5
Rassen.....	2	<b>Ausrüstung</b> .....	6
Eigenschaften.....	2	Geld.....	6
Fertigkeiten.....	2	Waffen und Metall.....	6
Abgeleitete Werte.....	3	Normale Ausrüstung.....	6
Sprachen.....	3	Rüstung.....	7
Ausrüstung.....	3	Nahkampfwaffen.....	8
Hintergrund.....	3	Fernkampfwaffen.....	9
Rassen.....	3	<b>Magie</b> .....	10
Elfen.....	3	Arkane Hintergründe.....	10
Halbelfen.....	4	Magie.....	10
Halblinge.....	4	Psionik.....	11
Halbriesen.....	4	Wunder.....	11
Menschen.....	4	Wilde Talente.....	11
Muls.....	4	<b>Settingregeln</b> .....	12
Thri-Kreen.....	5	Hitze.....	12
Zwerge.....	5		

## Charaktere

### Charaktererschaffung

#### Rassen

Alle athasische Rassen aus dem original Setting sind verfügbar, die Umsetzung der Rassen auf das *Savage Worlds* Regelwerk wird später in diesem Dokument beschrieben.

#### Eigenschaften

Die normalen Regeln der *Savage Worlds: Gentleman's Edition* (SW:GE) werden während der Charaktererschaffung und Entwicklung genutzt.

### Fertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten können auf Athas eingesetzt werden:

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

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

Anstelle der Fertigkeit *Mumm* wird auf *Willenskraft* gewürfelt. *Reiten* wird benutzt um Karren und Wagen zu kontrollieren, welche von Tieren gezogen werden.

In den seltenen Situationen in denen auf *Schiffahrt* gewürfelt werden muss kann eine Probe auf Geschicklichkeit abgelegt werden. Niemand auf Athas kann *Schwimmen*, es sei denn er wählt das entsprechende Talent.

Durch die neue Fertigkeit *Darstellen* kann ein Charakter Schauspielern, Singen, Musizieren, etc.

## Abgeleitete Werte

*Charisma*, *Bewegungsweite*, *Parade* und *Robustheit* sind genau wie in der *SW:GE* definiert.

## Sprachen

Charaktere beherrschen eine Anzahl von Sprachen entsprechend ihres *Verstand*-Wertes geteilt durch 2 (W4 = 2 Sprachen, W6=3 Sprachen, ...). Sobald der Charakter seinen *Verstand*-Wert steigert darf er auch eine neue Sprache lernen.

Alle Charaktere müssen die Sprache ihrer Rasse als Muttersprache bei der Charaktererstellung wählen.

Falls ein Charakter einer komplizierten Diskussion folgen, oder einen schweren Text lesen möchte, kann der Spielleiter eine *Verstand*-Probe fordern. Dies gilt nicht für Texte und Diskussionen in der eigenen Muttersprache.

## Ausrüstung

Jeder Charakter besitzt bei der Charaktererschaffung normale, seinem Status entsprechende Kleidung. Zusätzlich erhält er 50 Keramikstücke mit denen zusätzliche Ausrüstung gekauft werden kann.

## Hintergrund

Abschließend sollte der Charakter noch mit einem groben Hintergrund ausgestattet werden. Dies ist z.B. für Proben auf Allgemeinwissen wichtig und kann dem Spielleiter auch Ansätze für Abenteuer bieten.

## Rassen

### Elfen

**Agil:** Elfen sind agile Wesen, sie erhalten bei Charaktererschaffung einen W6 in *Geschicklichkeit*.

**Anfällig:** Bei der Charaktererschaffung kostet es einen Elfen zwei Punkte seine *Konstitution* zu steigern, später darf dieser Wert nur jeden zweiten Rang gesteigert werden.

**Läufer:** Elfen sind schnelle und ausdauernde Läufer, sie haben eine *Bewegungsweite* von 10. Andererseits benutzen Elfen niemals Reittiere, es sei denn sie sind sehr krank oder tot.

**Meisterkämpfer:** Elfen sind meisterhafte Kämpfer, sie beginnen mit einem W6 in *Nahkampf* und *Schießen*.

**Misstrauisch:** Elfen trauen niemanden außer den Mitgliedern ihres Stammes, alle anderen werden als potentielle Feinde angesehen. Das führt häufig zu extremen Verhalten, z.B. Verzicht auf angebotene und dringend notwendige Hilfe von anderen (Nahrung, Wasser, Unterstützung im Kampf). Ein Elf wird seine Begleiter einigen Tests unterziehen um ihre Vertrauenswürdigkeit zu prüfen.

**Nachtsicht:** Elfen ignorieren alle Abzüge durch Dunkelheit (*Düster*, *Dunkel*), außer für *Totale Dunkelheit*.

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

## Halbelfen

**Tiermeister:** Halbelfen erhalten das *Tiermeister* Talent, auch wenn sie die Voraussetzungen nicht erfüllen.

**Nachtsicht:** Halbelfen ignorieren alle Abzüge durch Dunkelheit (*Düster, Dunkel*), außer für *Totale Dunkelheit*.

**Bastard:** Halbelfen werden weder von Menschen noch von Elfen wirklich akzeptiert. Aus diesem Grund erhalten sie einen Malus von -2 auf *Umhören* und *Überreden* wenn sie mit Menschen oder Elfen interagieren.

## Halblinge

**Agil:** Halblinge sind agile Wesen, sie erhalten bei Charaktererschaffung einen W6 in *Geschicklichkeit*.

**Außenseiter:** Halblinge haben einen Malus von -2 auf Charisma wenn sie mit anderen Rassen interagieren.

**Klein:** Wegen ihrer geringen Körpergröße haben Halblinge eine *Bewegungsweite* von 5. Zusätzlich müssen sie bei der Charaktererschaffung zwei Punkte zahlen um ihre Stärke zu erhöhen, später darf dieser Wert nur jeden zweiten Rang gesteigert werden.

**Magische Resistenz:** Halblinge haben einen hohen Widerstand gegen Magie und erhalten das Talent *Arkane Resistenz (Magie)*, auch wenn sie nicht alle Voraussetzungen dafür erfüllen.

**Schütze:** Halblinge sind sehr geübt im Umgang mit Schleudern und Wurf Waffen, aus diesem Grund starten sie mit einem W6 in *Werfen* und *Schießen*.

**Willensstark:** Durch die Verbundenheit mit ihrer Rasse und ihrer Heimat starten Halblinge mit einem W6 in *Willenskraft*.

## Halbriesen

**Begriffsstutzig:** Halbriesen haben die geistigen Fähigkeiten der Riesen geerbt. Während der Charaktererschaffung kostet es zwei Punkte *Verstand* und *Willenskraft* zu steigern. Später dürfen diese Werte nur jeden zweiten Rang gesteigert werden.

**Freundlich:** Halbriesen sind freundlich und bestrebt anderen zu gefallen.

**Gesund:** Halbriesen sind gesund und widerstandsfähig, sie beginnen mit einem W6 in *Konstitution*.

**Groß:** Halbriesen sind sehr groß, sie erhalten einen +3 Bonus auf ihre *Robustheit*. Andererseits kosten alle persönlichen Gegenstände für Halbriesen das doppelte und sie brauchen die vierfache Menge an Wasser pro Tag.

**Riesenkraft:** Halbriesen beginnen mit einem W8 in *Stärke*. Zusätzlich dürfen sie während der Charaktererschaffung ihre *Stärke* auf W12+2 steigern. Später kann dieser Wert mit den *Profi* und *Experte* Talenten auf W12+3 bzw. W12+4 gesteigert werden.

## Menschen

**Freies Talent:** Menschen starten mit einem freien Talent.

## Muls

**Geborener Sklave:** Muls sind geborene Sklaven und geben hervorragende Arbeiter ab. Sie können das achtfache ihrer Stärke in Pfund tragen, mit dem *Kräftig* Talent sogar das zwölfwache.

**Mürrisch:** Ihre Herkunft als Sklaven machen Muls mürrisch, außerdem fällt es ihnen schwer Freundschaften zu schließen. Muls erhalten einen -2 Malus auf *Umhören* und *Überzeugen*.

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

**Stark:** Muls starten mit einem W6 in *Stärke*.

## Thri-Kreen

**Ahnungslos:** Thri-Kreen haben kein Verständnis für die humanoide Gesellschaft, deshalb erhalten sie das *Ahnungslos* Handicap.

**Beschützer:** Ein Thri-Kreen schützt im Kampf instinktiv seine Begleiter, unabhängig von persönlicher Gefahr und der Erfolgswahrscheinlichkeit.

**Insekt:** Thri-Kreen erhalten einen Malus von -2 auf Charisma wenn sie mit anderen Rassen interagieren.

**Natürliche Rüstung:** Der Panzer eines Thri-Kreen gilt als +2 natürliche Rüstung. Andere Rüstung wird von den Thri-Kreen nicht getragen.

**Natürliche Waffen:** Die Kiefern eines Thri-Kreens gelten als *Stärke*+W6 Waffe.

**Schlaflos:** Thri-Kreen erhalten keine *Erschöpfung* durch zu wenig Schlaf.

**Vier Arme:** Ein Thri-Kreen hat vier Arme. Drei seiner Klauen gelten als schwache Hand mit einem -2 Malus auf alle Tätigkeiten. Für jedes *Beidhändig* Talent das ein Thri-Kreen lernt verliert eine Klaue diesen Malus. Das *Beidhändiger Kampf* Talent kann nur einmal genommen werden, damit kann ein Thri-Kreen mit zwei Waffen ohne einen Abzug durch Mehrfachaktionen kämpfen.

## Zwerge

**Gesund:** Zwerge sind gesund und widerstandsfähig, sie erhalten bei Charaktererschaffung einen W6 in *Konstitution*.

**Magische Resistenz:** Zwerge wählen niemals den *Arkane Hintergrund (Magie)*. Des weiteren erhalten sie das Talent *Arkane Resistenz (Ma-*

*gie)*, auch wenn sie nicht alle Voraussetzungen dafür erfüllen.

**Stur:** Die Konzentration auf ihren Fokus und ihre allgemeine Lebenseinstellung führen zu einer gewissen Dickköpfigkeit. Alle Zwerge erhalten das Handicap *Stur*.

Alle anderen Effekte bezüglich des Fokus (siehe original Setting) sollten rollenspielerisch abgehandelt und natürlich durch Bennies belohnt werden.

**Unfreundlich:** Zwergen erscheinen häufig unfreundlich. Aus diesem Grund erhalten Zwergecharaktere einen Malus von -2 auf *Umhören* und *Überreden* wenn sie mit anderen Rassen interagieren.

## Handicaps

Die folgenden Handicaps stehen in diesem Setting nicht zur Verfügung: *Analphabet* und *Zweifler*.

## Talente

Die folgenden Talente passen nicht in diese Setting: *Ass*, *Bastler* und *Ruhige Hände*.

Nachfolgend werden neue oder geänderte Talente erklärt.

## Hintergrund Talente

**Arkaner Hintergrund:** Die Charaktere dürfen Magie (Bewahrer, Schänder), Psionik oder Wunder (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Druide, Hexerkönig) als Arkane Hintergründe wählen, dies wird im Kapitel Magie genauer erklärt.

**Lesen und schreiben:** Der Charakter kann lesen und schreiben.

**Reich:** Das jährliche Einkommen beträgt 7.500

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

Keramikstücke.

den Proben auf *Geschicklichkeit* abgelegt.

**Schwimmen:** Der Charakter hat gelernt zu Schwimmen und zu Tauchen. Wenn nötig wer-

**Stinkreich:** Das jährliche Einkommen beträgt 25.000 Keramikstücke.

## Ausrüstung

### Geld

Die verbreitetsten Münzen auf Athas sind Keramikmünzen, diese können in 10 Stücke, genannt Teilchen, gebrochen werden.

1000 T (Teilchen) = 100 KM (Keramikmünzen)  
= 10 SM (Silbermünzen) = 1 GM (Goldmünzen)  
= 1/5 PM (Platinmünzen).

### Waffen und Metall

Waffen welche normalerweise aus Metall bestehen werden auf Athas größtenteils aus anderen Materialien hergestellt. Solche Waffen machen weniger Schaden und können leicht brechen.

### Schaden

Waffen aus Metall sind auf Athas sehr selten, sie erhalten einen Bonus von +1 auf den Schaden.

Waffen aus Knochen/Stein sind der Standard auf Athas und machen normalen Schaden.

Waffen aus Holz sind sehr leicht, ihr Schadenswürfel ist um 1 reduziert. Dies bedeutet auch das Charaktere für solche Waffen eine geringere Stärke benötigen.

### Waffenschaden

Wenn bei einem Angriff eine 1 gewürfelt (unabhängig vom *Wildcard-Würfel*) und eine Waffe aus Knochen, Stein oder Holz genutzt wird welche normalerweise aus Metall besteht, wird der Schadenswürfel dieser Waffe um eins verringert. Dies hat keine Auswirkung auf die benö-

tigte Mindeststärke. Sobald der Schadenswürfel unter W4 fällt ist die Waffe zerstört.

### Normale Ausrüstung

Gegenstand	Kosten	Gew.
<i>Abenteuer Ausrüstung</i>		
Brechstange (Knochen)*	1 KM	1
Brechstange (Metall)	100 KM	2
Decke	1 KM	4
Dietrich (Knochen)	20 KM	1
Dietrich (Metall)	2000 KM	1
Fackel (1 Stunde, 4" Radius)	0,5 KM	1
Flasche (Keramik)	0,5 KM	1
Hammer (Stein)	1 KM	1
Handsellen (Metall)	150 KM	2
Kerze (Licht in 2" Radius)	0,1 KM	1
Köcher (für Pfeile/Bolzen)	2,5 KM	2
Laterne (Licht in 4" Radius)	2,5 KM	3
Öl (für Laterne; ½ Liter)	0,2 KM	1
Rucksack	5 KM	2
Schaufel (Knochen)*	0,5 KM	3
Schaufel (Metall)	50 KM	5
Schlafsack	2,5 KM	4
Schleifstein	0,5 KM	1
Seil (10")	1 KM	15
Stock und Bogen (Feuersetz)	0,4 KM	1
Wasserschlauch	0,5 KM	1
Wurfhaken (Metall)	1000 KM	2
Wurfhaken* (Knochen)	10 KM	1
<i>Kleidung</i>		
Formelle Kleidung	20 KM	–
Normale Kleidung	2 KM	–
<i>Nahrung</i>		

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

Gegenstand	Kosten	Gew.	Gegenstand	Kosten	Gew.
Einfache	0,5 KM	–	Inix Rüstung (Leder +1)	85 KM	240
Gute	1,5+ KM	–	Inix Rüstung (Chitin +2)	125 KM	400
Haltbare (5 Port.; 1 Woche)	1 KM	5	Kank Rüstung (Leder +1)	40 KM	70
<i>Tiere</i>			Kank Rüstung (Chitin +2)	85 KM	120
Erdlu	2,5 KM	–	Mekillot Rüstung (Leder +1)	1250 KM	1000
Inix	2,5 KM	–	Mekillot Rüstung (Chitin +2)	1800 KM	1600
Kank, trainiert	30 KM	–	* Wenn beim benutzen dieses Gegenstandes eine 1 gewürfelt wird (unabhängig vom <i>Wildcard-Würfel</i> ), ist der Gegenstand zerstört.		
Kank, nicht trainiert	12 KM	–			
Mekillot	50 KM	–			
Sattel	1 KM	10			
Sattel, gut	5 KM	10			

## Rüstung

Typus	Panzerung	Gewicht	Kosten	Anmerkungen
Brustplatte (Leder)	+1	8	2 KM	Schützt Torso
Armschienen (Leder)	+1	3	1 KM	Schützt Arme
Beinschienen (Leder)	+1	4	1,5 KM	Schützt Beine
Brustplatte (Chitin)	+2	16	12 KM	Schützt Torso
Armschienen (Chitin)	+2	6	6 KM	Schützt Arme
Beinschienen (Chitin)	+2	8	9 KM	Schützt Beine
Brustplatte (Metall)	+3	25	4000 KM	Schützt Torso
Armschienen (Metall)	+3	10	2000 KM	Schützt Arme
Beinschienen (Metall)	+3	15	3000 KM	Schützt Beine
Kappe (Leder)	+1	4	3 KM	50% Chance gegen Kopftreffern zu schützen
Helm, offen (Chitin)	+2	4	7,5 KM	50% Chance gegen Kopftreffern zu schützen
Helm, geschlossen (Chitin)	+2	8	15 KM	Schützt Kopf
Helm, offen (Metall)	+3	4	750 KM	50% Chance gegen Kopftreffern zu schützen
Helm, geschlossen (Metall)	+3	8	1500 KM	Schützt Kopf
Kleiner Schild	-	8	2,5 KM	+1 Parade
Mittlerer Schild	-	12	5 KM	+1 Parade, +2 Rüstung gegen Fernkampftreffer
Großer Schild	-	20	20 KM	+2 Parade, +2 Rüstung gegen Fernkampftreffer

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

## Nahkampfwaffen

Typus	Schaden	Gewicht	Kosten	Anmerkungen
<b>Klingen</b>				
Chatkcha*	Stk+W4	½	4 KM	
Dolch (Knochen/Stein)	Stk+W4	½	2,5 KM	
Dolch (Metall)	Stk+W4+1	1	250 KM	
Impaler*	Stk+W6	5	12 KM	
Kurzschwert (Holz)	Stk+W4	2	10 KM	
Kurzschwert (Knochen/Stein)	Stk+W6	2	20 KM	
Kurzschwert (Metall)	Stk+W6+1	4	2000 KM	
Langschwert (Holz)	Stk+W6	4	15 KM	
Langschwert (Knochen/Stein)	Stk+W8	4	30 KM	
Langschwert (Metall)	Stk+W8+1	8	3000 KM	
Wrist Razor*	Stk+W4	1	6 KM	
Zweihandschwert (Holz)	Stk+W8	6	20 KM	Parade -1, Zweihändig
Zweihandschwert (Knochen/Stein)	Stk+W10	6	40 KM	Parade -1, Zweihändig
Zweihandschwert (Metall)	Stk+W10+1	12	4000 KM	Parade -1, Zweihändig
<b>Äxte und Hämmer</b>				
Flegel (Knochen/Stein)	Stk+W6	6	20 KM	Ignoriert Paradebonus von Schilden
Flegel (Metall)	Stk+W6+1	8	2000 KM	Ignoriert Paradebonus von Schilden
Handaxt (Holz)	Stk+W4	1	10 KM	
Handaxt (Knochen/Stein)	Stk+W6	1	20 KM	
Handaxt (Metall)	Stk+W6+1	2	2000 KM	
Kriegsaxt (Holz)	Stk+W8	7½	25 KM	Parade -1, Zweihändig
Kriegsaxt (Knochen/Stein)	Stk+W10	7½	50 KM	PB 1, Parade -1, Zweihändig
Kriegsaxt (Metall)	Stk+W10+1	15	5000 KM	PB 1, Parade -1, Zweihändig
Kriegshammer (Holz)	Stk+W4	4	12 KM	
Kriegshammer (Knochen/ Stein)	Stk+W6	4	25 KM	PB 1 gegen starre Rüstungen
Kriegshammer (Metall)	Stk+W6+1	8	2500 KM	PB 1 gegen starre Rüstungen
Streitaxt (Holz)	Stk+W6	5	15 KM	
Streitaxt (Knochen/Stein)	Stk+W8	5	30 KM	
Streitaxt (Metall)	Stk+W8+1	10	3000 KM	
Zweihandhammer (Holz)	Stk+W6	10	20 KM	Parade -1, Zweihändig
Zweihandhammer (Knochen/Stein)	Stk+W8	10	40 KM	PB 2 gegen starre Rüstungen, Parade -1, Zweihändig
Zweihandhammer	Stk+W8+1	20	4000 KM	PB 2 gegen starre Rüstungen, Parade -

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

Typus	Schaden	Gewicht	Kosten	Anmerkungen
(Metall)				1, Zweihändig
<b>Stangenwaffen</b>				
Gythka*	Stk+W6	12	12 KM	Parade +1, Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
Hellebarde (Metall)	Stk+W8+1	15	2500 KM	Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
Hellebarde (Knochen/Stein)	Stk+W8	7½	25 KM	Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
Hellebarde (Holz)	Stk+W6	7½	12 KM	Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
Lanze (Metall)	Stk+W8+1	10	3000 KM	PB 2 im Sturmangriff, Nahkampfreichweite 2
Lanze (Knochen/Stein)	Stk+W8	5	30 KM	PB 2 im Sturmangriff, Nahkampfreichweite 2
Lanze (Holz)	Stk+W6	5	15 KM	PB 2 im Sturmangriff, Nahkampfreichweite 2
Pike (Metall)	Stk+W8+1	25	4000 KM	Nahkampfreichweite 2, Zweihändig
Pike (Knochen/Stein)	Stk+W8	12½	40 KM	Nahkampfreichweite 2, Zweihändig
Pike (Holz)	Stk+W6	12½	20 KM	Nahkampfreichweite 2, Zweihändig
Kampfstab	Stk+W4	8	0,5 KM	Parade +1, Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
Speer (Metall)	Stk+W6+1	5	1000 KM	Parade +1, Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
Speer (Knochen/Stein)	Stk+W6	2½	10 KM	Parade +1, Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
Speer (Holz)	Stk+W4	2½	5 KM	Parade +1, Nahkampfreichweite 1, Zweihändig
<b>Sonstiges</b>				
Knüppel	Stk+W4	3	-	
Quabone*	Stk+W4	4	2 KM	

\* Diese Waffen werden im original Setting beschrieben.

## Fernkampfaffen

Typus	Reichw.	Schaden	Kosten	Gew.	Min. Stk.	Anmerkungen
Wurfaxt (Metall)	03/06/12	Stk+W6+1	75 KM	2	–	
Wurfaxt (Knochen/Stein)	03/06/12	Stk+W6	7,5 KM	1	–	
Wurfaxt (Holz)	03/06/12	Stk+W4	3 KM	1	–	
Bogen	12/24/48	–	25 KM	3	W6	
Chatkcha*	03/06/12	Stk+W4	4 KM	½	–	Kommt zurück wenn das Ziel nicht getroffen wird
Armbrust	15/30/60	–	50 KM	10	W6	PB 2, Nachladen dauert eine Aktion

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

Typus	Reichw.	Schaden	Kosten	Gew.	Min. Stk.	Anmerkungen
Langbogen	15/30/60	–	20 KM	5	W8	
Wurfmesser (Metall)	03/06/12	Stk+W4+1	250 KM	1	–	
Wurfmesser (Knochen/Stein)	03/06/12	Stk+W4	2,5 KM	½	–	
Schleuder	04/08/16	–	1 KM	1	–	
Wurfspeer (Metall)	03/06/12	Stk+W6+1	1000 KM	5	W6	
Wurfspeer (Knochen/Stein)	03/06/12	Stk+W6	10 KM	2½	W6	
Wurfspeer (Holz)	03/06/12	Stk+W6	5 KM	2½	W6	
Pfeil (Metall)	–	2D6+1	100 KM	1/5	–	
Pfeil (Knochen/Stein)	–	2D6	1 KM	1/10	–	
Bolzen (Metall)	–	2D6+1	200 KM	1/5	–	
Bolzen (Knochen/Stein)	–	2D6	2 KM	1/10	–	
Schleuderstein	–	Stk+W4	–	1/20	–	

\* Diese Waffen werden im original Setting beschrieben.

## Magie

### Arkane Hintergründe

#### Magie

**Arkane Fertigkeit:** Zaubern (Verstand)

**Anfängliche Macht-Punkte:** 10

**Anfängliche Mächte:** 3

**Mächte:** *Ablenken, Angst, Arkanes Entdecken/Verbergen, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Eigenschaft stärken/schwächen, Fesseln, Flächenschlag, Fliegen, Geschoss, Licht, Panzerung, Schnelligkeit, Schock, Sprachen verstehen, Strahl, Unsichtbarkeit, Verschleiern, Waffe verbessern, Zombie.*

Dieser Arkane Hintergrund funktioniert wie in *SW:GE* beschrieben, mit den folgenden Ausnahmen:

Um einen Zauber zu Sprechen muss der Magier mystische Wörter sprechen und arkane Gesten ausführen, aus diesem Grund ist es für die meis-

ten ersichtlich wenn ein Zauber gesprochen wird.

Man muss sich entscheiden ob man einen Bewahrer oder Schänder spielt, dies kann man z.B. als Magie (Bewahrer) auf dem Charakterblatt festhalten.

Schänder entziehen ihrer Umgebung die Energie welche sie benötigen um einen Zauber zu sprechen. Deshalb müssen sie für ihre Zauber nur die halbe Anzahl an Macht-Punkten (immer abrunden), mindestens aber einen Macht-Punkt zahlen. Zusätzlich zerfällt die Vegetation um den Zauberer zu Asche und der Boden wird unfruchtbar, dies geschieht in einem Radius von einem Inch pro Macht-Punkt den der Zauber normalerweise kosten würde. In vegetationsreichen Gebieten kann der Radius halbiert werden, wobei ein Inch des Minimum darstellt. Wenn mehrere Sprüche von der gleiche Stelle gezauert werden, können die Radii einfach addiert werden.

Bewahrer zahlen die volle Anzahl von Macht-

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

Punkten. In großer Gefahr und mit wenigen Macht-Punkten können sie ihre Zauber wie ein Schänder sprechen. Nach jeder Situation in der sie das tun (Szene, Kampf) müssen sie aber eine Probe auf *Willenskraft* bestehen um nicht endgültig zu einem Schänder zu werden.

## Psionik

**Arkane Fertigkeit:** Psionik (Verstand)

**Anfängliche Macht-Punkte:** 10

**Anfängliche Mächte:** 3

**Mächte:** *Ablenken\**, *Angst*, *Arkane Entdecken/Verbergen*, *Bannen*, *Barriere*, *Beschleunigen\**, *Eigenschaft stärken/schwächen\**, *Fliegen\**, *Geschoss*, *Gestaltwandel\**, *Heilung\**, *Marionette*, *Panzerung\**, *Schnelligkeit\**, *Schock*, *Schutz vor Naturgewalten\**, *Sprachen verstehen\**, *Telekinese*, *Teleport*, *Tierfreund\**

Dieser Arkane Hintergrund funktioniert genau wie in *SW:GE* beschrieben, allerdings sind nur die aufgezählten Mächte erlaubt. Viele psionische Mächte wirken nur auf den Psioniker selber, diese sind mit einem Sternchen markiert.

## Wunder

**Arkane Fertigkeit:** Glaube (Willenskraft)

**Anfängliche Macht-Punkte:** 10

**Anfängliche Mächte:** 2

**Mächte - Allgemein:** *Ablenken*, *Angst*, *Arkane Entdecken/Verbergen*, *Bannen*, *Barriere*, *Beschleunigen*, *Eigenschaft stärken/schwächen*, *Fesseln*, *Geschoss*, *Panzerung*, *Schnelligkeit*, *Verschleiern*, *Waffe verbessern*

**Mächte - Luft:** *Element manipulieren*, *Flächenschlag*, *Fliegen*, *Heilung*, *Heilungsritual*, *Schutz vor Naturgewalten*, *Strahl*

**Mächte - Erde:** *Element manipulieren*, *Flä-*

*chenschlag*, *Graben*, *Heilung*, *Heilungsritual*, *Schutz vor Naturgewalten*, *Strahl*

**Mächte - Feuer:** *Element manipulieren*, *Flächenschlag*, *Heilung*, *Heilungsritual*, *Licht*, *Schutz vor Naturgewalten*, *Strahl*

**Mächte - Wasser:** *Element manipulieren*, *Flächenschlag*, *Heilung*, *Heilungsritual*, *Licht*, *Schutz vor Naturgewalten*

**Mächte - Druiden:** *Fliegen*, *Gestaltwandel*, *Graben*, *Heilung*, *Heilungsritual*, *Licht*, *Tierfreund*

**Mächte - Hexerkönig:** *Flächenschlag*, *Fliegen*, *Licht*, *Sprache verstehen*, *Strahl*, *Unsichtbarkeit*, *Zombie*

Dieser Arkane Hintergrund funktioniert genau wie in *SW:GE*, bis auf die folgenden Unterschiede:

Um ein Wunder zu wirken muss der Priester mystische Wörter sprechen und arkane Gesten ausführen, aus diesem Grund ist es für die meisten ersichtlich wenn ein Wunder gewirkt wird.

Der Charakter muss einen der *Götter* von Athas wählen. Wenn eines der Elemente (Luft, Erde, Feuer, Wasser) gewählt wird kann der Arkane Hintergrund z.B. als Wunder (Erde) auf dem Charakterbogen geschrieben werden. Als Druiden notiert man Wunder (Druiden) und als Templar Wunder (Hexerkönig).

Für jeden dieser *Götter* gibt es eine spezielle Listen mit den zur Verfügung stehenden Mächte. Alle Mächte die unter *Mächte - Allgemein* aufgelistet sind können von jedem Priester genutzt werden.

## Wilde Talente

Die meisten Bewohner von Athas und alle Spielercharaktere (außer Psioniker) sind *Wilde Talente*. Alle Spielercharakter ohne den Arkane Hintergrund *Psionik* dürfen einer der psioni-

# Das ungezähmte Athas

Eine Konvertierung des DARK SUN Setting für die Savage Worlds – Gentleman's Edition

---

schen Mächte auswählen. Sie erhalten eine Fertigkeit (basierend auf *Verstand*) welche den gleichen Namen wie die gewählte Macht hat und 5 Macht-Punkte um die psionische Kraft zu nutzen. Wilde Talente können Hirnbrand erleiden

wie normale Psioniker. Sobald sie den Rang eines *Fortgeschrittenen* erreichen dürfen sie das Talent *Macht Punkte* einmal wählen um 5 zusätzliche Macht Punkte zu erhalten. 10 Macht Punkte sind das Maximum für Wilde Talente.

## Settingregeln

### Hitze

Da Temperaturen von 43°C und mehr auf Athas normal sind werden die Regeln für Erschöpfung aufgrund von Hitze für dieses Setting angepasst:

Anstatt einen Malus von -1 für alle 5°C wird ein Malus von -1 für alle 10°C über 32°C auf die *Konstitutionsprobe* angewendet.