

ARCHETYPEN

	GESCHLECHT: grundsätzlich ist Aventurien und DSA gleichberechtigt, sowohl was körperliches als auch gesellschaftliches betrifft, man muss sich also von unserer rollenden lösen. Fast alle charaktere hier können im geschicht frei gewählt werden, ohne einschränkung, bei den anderen haben wir es vermerkt)		MAGIE: es gibt eine ganze reihe unterschiedliche magische personen (ausgebildet/nicht ausgebildet), wer einen solchen spielen mag, sollte sich ein wenig mit den erlernten zaubern beschäftigen. Wichtig ist, dass sie eine unverträglichkeit mit verhütetem metall haben, und dadurch keine waffen und rüstungen tragen...		AUSWAHL: schaut was euch interessiert, und versucht dann nach diesen beschreibungen wen auszusuchen, von denen können wir euch dann ev. Die sachen scannen und schicken zum durchlesen, prinzipiell steht euch die auswahl frei, es darf aber nix doppelt sein, und sie sollten ein bissi abwechslungsreich sein!	
BEZEICHNUNG	HERKUNFT/VOLK/KULTUR	EIGENSCHAFTEN/DARSTELLUNG (die betrifft meist nicht das volk oder den beruf an sich, sondern nur diesen speziellen charakter)	KANN GUT	KANN MITTEL	KANN WENIGER	FAZIT
Der Garethische Krieger	stammt aus mittelreich, feudal orientiert, so eine art klassischer ritter, der kämpft und edel ist, stammt von einer Kriegerakademie, sozial hochgestellt	ehrenhaft, ritterlich, stark, aufrichtigkeit	Kampf und Krieg, Reiten, Kraft, kämpft mit schwert	Gesellschaftliches, Wissen, Körperliches	Naturtalente, Handwerk, Charisma, Fingerfertigkeit	klassischer ehrenhafter Krieger wie er im Buche steht
Die horasische Einbrecherin	horasreich (=ital. Renaissance), gute mittelschicht,	noble diebin (so ne art thomas crown), hochstaplerin mit stil, neugierig, goldgierig, sozial anpassungsfähig	gesellschaftliches, einbrechen (akrobatik, klettern, fesseln, schlösser knacken,...), schätzen, fingerfertig	kämpfen (dolch, wurfmesser, fechten), wissenstalente	Handwerke, natur	ehrenhafte diebin, eher stadtkarakter
Der Garethisch Forscher	stammt aus mittelreich (=spätmittelalter), gute mittelschicht, hohe ausbildung	gebildeter, neugieriger charakter, der stets sein wissen vermehren möchte und auch ein wenig damit angibt	wissenstalente, sprachen und schriften, gesellschaftliche talente, klugheit	naturtalente	kämpfen, körperliches	neugieriger gelehrter, aber auch der praxis zugetan, expeditionen und bücher sind sein metier
Die thorwalsche Piratin	stammt aus Thorwal (=Wikingen, nordisch), seefahrervolk	robschlächtig, rauflustiges volk, trinkfest, immer für abenteuer zu haben, abergläubisch, jähzornig und goldgierig	sehr mutig, sehr stark, kämpfen (axt, wurfheil, rufen), z.t. körperliches, leben auf see	sprachen, handwerk,	nicht sonderlich klug, gesellschaftliches, wissen	lebenslustige abenteurerin, kämpferin, griffige persönlichkei
Der tulamidische Gaukler	Tulamiden = Orientalisch, 1001 Nacht, lebensfroh, mögen zerstreung, eher unterschicht	fahrender spaßmacher, immer lustig, bunt gekleidet, auffallend, abergläubisch, unzuverlässig, quirlig	charisma, fingerfertigkeit, artistik, gesellschaftliches, quirlig	kämpfen (säbel, wurfmesser), wissen	natur, handwerke	lustiger reisegefährte, immer für abenteuer und streiche zu haben, fühlt sich in der stadt am wohlsten
Der Zwergensöldner	stammt aus zwergenvolk, leben im gebirge (orientier dich an tolkien), zäh, ausdauernd und zuverlässig	klassischer kämpferzweig, trinkfest, der immer gerne mitrauft (vgl. gimli), meeresangst, goldgierig, jähzornig	körperkraft, zäh, kämpfen (axt, armbrust), zechen, handwerk,	wissen, körperliches	gesellschaft, natur	klassischer zwerg mit axt und bier
Die norbardische fahrende Händlerin	Norbarden = nicht sesshaftes händlervolk aus dem norden (ev. vgl. samer (=lappen)), mittelschicht (für ihre verhältnisse)	sehr hilfsbereit, aber jede leistung erfordert gegenleistung, alles ist handel, goldgierig, abergläubisch, neugierig	klugheit, intuition, charisma, relativ reich, handeln, natur, viele sprachen	körperliches, kämpfen (hiebwaffen, peitsche), wissen	Handwerk, körperliches	nette händlerin, weitgereist, hilfsbereit für gegenleistung
Der novadische Karawanenführer	Novadis sind Wüsten-Karawanen-Volk. Patriarchal orientiert, haben einen strengen eingottglauben mit vielen vorschritten (vgl. Islam fundamentalismus)	strenggläubig (speisegebote), wüstenkundig, hat raumangst (=keine engen räume)	sehr mutig, intuition, charisma, natur, z.T. körperliches	gesellschaft, wissen, kämpfen (säbel)	schwimmen, alles mit wasser, handwerk	erfahren und abgebrüht, extrem in ansichten, leben und taten
Die horasische Hochstaplerin	horasreich (=ital. Renaissance), eher unterschicht	betrügerin, schaut auf eigenen vorteil, gewitzt, clever, anpassungsfähig, eitel, neugierig und gesucht	intuition, charisma, fingerfertigkeit, gesellschaftliches (v.a. lügen)	kämpfen (dolche, rauten), wissen, körperliches	handwerk, natur	charismatisch und anpassungsfähig, sympatisch und frech, fahlspielerin
Die aranische Falknerin	Tulamidenreich (orientalisch), eher matriarchal orientiert, stammt aus gehobenen kreisen	hat einen abgerichteten falcken, ist eitel, gern auf gesellschaftlichen ereignissen	gewandt, tierkunde, reiten, gesellschaftliches, fährten	kämpfen (säbel, dolch), z.t. körperlich	wissen, z.t. körper, handwerk, natur	sehr spezialisierter charakter (auf tiere), eher stadtmensch, oberschicht
Der albernische Schwertgeselle	stammt aus hafenstadt im mittelreich, feudaler mittelalterstaat, mit handel und seefahrt, aus gutem hause	moderner kämpfer, sehen sich als "nachfolge" der ritter, gute kampfausbildung in spezieller schule, eitel, arrogant, hat hohe schulden (ausbildungsfinanzierung), prinzipientreu	kämpfen (säbel, langdolch), körperkraft, spezielle kampfmänöver, kriegskunst, gebildet, wissen	gesellschaftliches	handwerk, naturtalente	klassischer edler kämpfer, mit mehr stil als ein ritter, ein wenig aufgeblasen

Die gjalskerländer Kundschafterin	stammt aus einem naturvolk im norden, mit thorwalern verwandt, wenig zivilisiert, sozial niedrig	abergläubig, jähzornig, totenangst, meeresangst, naturkundige kämpferin	kämpfen (hiebaffen), körperlich, natur, sehr stark und mutig	handwerk, z.t. wissen	gesellschaft, sprachen (verständnissschwierigkeiten!!!)	kämpferin aus einem rauen naturvolk, sehr ehrlich und aufrichtig!
Der oijaniha Stammeskrieger	stammt aus einem eingeborenenvolk aus den südlichen dschungeln, waldmensch, quasi unzivilisiert "barbarisch"	fühlt sich in natur wohl, dschungel, neugierig, abergläubisch, meeresangst, totenangst	mutig und stark, kämpfen (spee, blasrohr), natur, körperliches	handwerk	gesellschaft, wissen	uriger eingeborener, ganz anderer gesellschaftskreis, in zivilisation eigentlich sehr untypisch! Naturcharakter
Die olporter Kapermagierin	stammt aus thorwal (wikinger), seefahrerin, magisch begabt und ausgebildet	mischung aus grober thorwalerin und edler magierin, magie-akademie, arbeitet oft aus see, randgruppe, nicht angesehen, jähzorn, abergläubisch, neugierig,	kämpfen (hiebaffe und raufen), sprachen, wissen, zauber im bereich umwelt, luft, solide zauberauswahl	natur, körperliches, handwerk	gesellschaft	untypische magierin, die auch kämpfen kann mit aufbrausendem thorwalschen temperament
Der tulamidische Magier	aus tulamiden stadtstaaten, klassische ausbildung an akademie, hohe soziale stellung	magische ausbildung, klassischer magier, goldgierig, neugierig, schulden (wegen akademie)	klugheit, wissen, sprachen, viele zauber in verschiedensten bereichen	gesellschaftliches, handwerk	natur, kampf	klassischer magier, wie man ihn sich vorstellt, klug und weise, viel zauber, etwas weltfremd
Die horasische Scharlatanin	stammt aus dem horasreich, mittlerer sozialstatus,	scharlatanin = zauberin mit weniger fähigkeiten (1/2zauberin), eitel, neugierig, randgruppe	charisma, fingerfertig, gesellschaftliches, sprachen, mittelviele zauber v.a. illusion (leute beeindrucken), gaukeleien	wissen, handwerk, kämpfen (stäbe, raufen),	natur, körperliches,	die gauklerin unter den zaubernden, hochstaplerin, auf reisen und jahrmärkten
Der erzzwergische Geode	untypischer, weil magischer Zwerg,	geoden = seltene magische zwerge, bezieht magische kraft aus der umwelt, bodenständig, intuitiv, feinsinnig, gefühlsbetont, arroganz, platzangst, meeresangst, neugier, höhenangst	wissen, zauber im bereich mit elementen und natur	sprachen, handwerk,	körperlich, gesellschaftlich, natur, kämpfen (keule),	zwegischer magier, seltsame gestalt, ähnlich den druiden
Die tulamidische Sharisad	aus dem tulamidenreich,	sharisad="zaubertänzerin", 1/2zauberin, kann mit tänzen ein wenig magie ausführen, abergläubisch, eitel	gesellschaftliches, tanzen, verschiedene zaubertänze (illusionen, verwirren, ermutigen, menschen beeinflussen)	körperliches, wissen,	handwerk, natur, kampf (säbel)	magische tänzerin mit viel klim-bim (vgl. bauchtänzerin), mittlere magische fähigkeiten, verführerisch
Der nordmärker Druide	nordmarken = waldreiches gebiet des mittelreiches, ist im wald aufgewachsen, sehr abgeschieden, sozial eher niedrig	druide = ähnlich geode, hüter des waldes, ganz abgeschieden in der natur, zaubert schlechter am tag, besser in der nacht, pechmagnet, mag keine stadtmenschen	charismatisch, handwerk, natur, wissen in natur, recht viele zauber im bereich natur, pflanzen und tiere, elemente	sonstiges wissen, z.t. körper,	gesellschaft, kämpfen (dolch) z.t. körper	naturmagier, naturbursche, einsiedler, eigenbrötlerisch, mag nicht in der stadt sein
Die bornländische Hexe	bornland (=russisch), kalte gegend, taiga-tundra mäÙig, waldreich, sozial niedrig	hexe = gefühlsbetonte, naturverbundene magierin, hat vertrautentier (kröte), randgruppe, neugierig, rachsüchtig, raumangst	zauber im bereich antimagie und heilung, weltliche heilkunde, tränke kochen, wissen	gesellschaft, natur, handwerk	kämpfen (dolch)	klassische hexe, sehr gefühlsbetont, sehr bodenständig, zieht herum und hilft dem menschen, freundliche hexe
Die waldelfische kämpfer	elfen sind sehr abgehoben, und arrogant (mehr als bei tolkien), leben in sippen, naturverbunden, gleichgewicht aus werden und vergehen, menschliche dinge (gier, reichum, götter...) sind ihnen fremd	klassischer elfe, dämmerungssicht, resistenz gegen alter und krankheiten, weltfremd, randgruppe, raumangst, arroganz	zauber im bereich elfenmagie (natur, pflanzen, tiere), kämpfen (bogen, schwert), körperliches, natur, musizieren,	handwerk, wissen,	gesellschaft	agehobener elfe, der zaubern und kämpfen kann, sehr arrogant und weltfremd
weilers gibt's noch einige geweihte (=pristerInnen), die aber fürs erste spiel ned so sinnvoll sind, und auch nur einen schub regeln erfordern würden, drum lassen wir die hier weg						

Weitere Archetypen, die von Antonia entworfen wurden. Diese sind etwas besser abgestimmt als die oberen, dafür haben sie weniger Beschreibungstext und keine Bilder, sondern eher nur Werte, was die Darstellung am Anfang schwieriger macht

Der Almadanischer Taugenichts	Almada ist heißblütigen land (vgl. spanien), sehr stolz feurig	ein adelspross, kann dies und das und treibt durchs leben, hat immer glück, ist aber arrogant und eitel und reizbar, riecht die gefahr und hat immer glück	charismatisch und gewandt, kann etwas kämpfen und gesellschaft	wissen, körperliches, etwas handwerk	natur	arroganter schnösel, kann aber einiges, klassischer "glücksritter",
Amboszwergischer Bastler	stammt aus zwergenvolk, leben im gebirge , zäh, ausdauernd und zuverlässig	ein tüftler und bastler, ein mechanikus. Dennoch ein zwerg (rauf und saulustig)	zäh wie ein zwerg, aber vor auch finferfertig und klug, handwerke sind sein gebiet	kämpfen, wissen, sprachen	natur, gesellschaft und körper je nur das nötigste	typischer zwerg abseits vom kampf, mag die schönheit der technik
Die Bornländische Wundärztin und Kräutersammlerin	bornland (=russisch), kalte gegend, taiga-tundra mäßig, waldreich	sie liebt die natur und das leben an sich, sehr gläubig, will alles leben schützen, hat aber auch angst vor großen höhen	was man so zum heilen und kräutersuchen braucht, natur	gesellschaft, körper und wissen	kampf nur zur verteidigung	ein naturmädel, die auch mal helfen kann, und den kopf über die schlagetots schüttelt
Die Mittelländische Amazone	ein streng gläubiger Kriegerinnenorden. Mut, Ehre, Gehorsam. Leben abgeschlossen in Burgen (nur weiblich)	arrogant und männern gegenüber vorurteilsbehaftet, hat starke prinzipien kann aber hervorragend kämpfen	Kampf	spezialwissen rund um ehre und kampf	alles andere	krasse kämpferin und das weiß sie auch
Der Nivesischer Sammler	Nivesen sind ein Nomadenvolk, verehren eigene Götter ("Himmelswölfe"), Kinder der Natur	fühlt sich in der natur wohl und kenn sich aus, sonst (v.a. städte, geld) hat er wenig ahnung von der welt	Natur, wissen und Handwerk das fürs überleben wichtig ist	Kampf, Körper	gesellschaft, wissen	naturbursche eines fremden volkes, der neugierig in die welt zieht und sie nicht ganz versteht
Die Thorwalsche Skaldin	stammt aus Thorwal (=Wikinger, nordisch), seefahrervolk, Skalden sind Geschichtenerzähler, die sie selbst aufzeichnen	abenteuerlustig, gesellig, ruhm und ehre, selbst nicht haudrauf sonder feinfühlicher, "gute seele" der gruppe	Gesellschaft und Wissen	Sprachen, Körperliches und Kämpfen, handwerk wenn es denn sein muss	keine echten schwächen, kann alles ein wenig, aber spezialisiert	typischer Thorwaler (raufen und saufen), aber vielschichtiger, moralische stütze