

AUFIBLUE

Aborea-Erweiterungen

Finn Immerheiser

Version vom 07.10.20 20:11



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 1 Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen! | 14 |
| 2 Rotlinge | 14 |
| 3 Goblin | 15 |
| 3.1 Werte | 15 |
| 4 Harpyie | 16 |
| 4.1 Werte | 16 |
| 4.2 Warnung | 16 |
| 4.3 Attributspunkte | 16 |
| 4.4 Stufen aufsteigen | 16 |
| 4.5 Waffentalente | 17 |
| 4.6 Tabelle für die Fertigkeitskosten | 17 |
| 4.7 Kosten von Humor und Zechen | 17 |
| 4.8 Trefferpunkte | 18 |
| 4.9 Magiepunkte | 18 |
| 4.10 Spruchlisten | 18 |
| 4.11 Initiative | 18 |
| 4.12 Fliegend | 18 |
| 4.13 Schrei | 18 |
| 4.14 Gewicht | 18 |
| 4.15 Gegenstände | 19 |
| 4.16 Talentebaum | 19 |
| 5 Kobold | 19 |
| 5.1 Werte | 19 |
| 6 Ork | 20 |
| 6.1 Werte | 20 |
| 7 Rotling | 21 |
| 7.1 Werte | 21 |
| 8 Einleitung | 21 |
| 9 Die Zombies | 21 |
| 9.1 Ihre Werte | 21 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 9.2 | Schnell oder langsam? | 22 |
| 9.3 | Besonderheit - Infektionsbiss | 22 |
| 10 | Infiziert werden | 22 |
| 10.1 | Infektionspunkte (IP) | 22 |
| 11 | Startkapital eines Spielercharakters | 23 |
| 11.1 | Geld | 23 |
| 12 | Paleas Population | 23 |
| 13 | Andere Kontinente | 25 |
| 14 | Alternatives Startvermögen | 25 |
| 15 | Zu wenig Startkapital | 26 |
| 16 | Alchemist | 26 |
| 16.1 | Kurzbeschreibung | 26 |
| 16.2 | Magie | 26 |
| 16.3 | Magische Gegenstände | 27 |
| 16.4 | Alchemie | 27 |
| 16.5 | Listigkeit | 27 |
| 16.6 | Flucht | 27 |
| 16.7 | Beruf | 27 |
| 16.8 | Trefferpunkte | 27 |
| 16.9 | Magiepunkte | 27 |
| 16.10 | Fertigkeitskosten | 27 |
| 16.11 | Kosten von Zechen und Humor | 28 |
| 16.12 | Talentebaum | 28 |
| 17 | Buddler | 29 |
| 17.1 | Kurzbeschreibung | 29 |
| 17.2 | Magie | 29 |
| 17.3 | Stark | 29 |
| 17.4 | Instinkt | 30 |
| 17.5 | Aufmerksamkeit | 30 |
| 17.6 | Nicht sehr Intelligent | 30 |
| 17.7 | Trefferpunkte | 30 |
| 17.8 | Magiepunkte | 30 |

| | |
|--|-----------|
| 17.9 Fertigkeitenkosten | 30 |
| 17.10 Kosten für Zechen und Humor | 31 |
| 17.11 Talentebaum | 31 |
| 18 Kopfgeldjäger | 32 |
| 18.1 Kurzbeschreibung | 32 |
| 18.2 Magie | 32 |
| 18.3 Zwielfichtig | 32 |
| 18.4 Unzerstörbar | 32 |
| 18.5 Waffenkundig | 32 |
| 18.6 Unsympathisch, aber stark/geschickt | 33 |
| 18.7 Trefferpunkte | 33 |
| 18.8 Magiepunkte | 33 |
| 18.9 Fertigkeitenkosten | 33 |
| 18.10 Spezial-Fertigkeiten | 34 |
| 18.11 Talentebaum | 34 |
| 19 Humor | 35 |
| 19.1 Beschreibung | 35 |
| 19.2 Kosten | 35 |
| 20 Zechen | 35 |
| 20.1 Beschreibung | 35 |
| 20.2 Kosten | 35 |
| 21 Harpyienmagie | 35 |
| 21.1 Rang 1 (Nebel) | 35 |
| 21.2 Rang 2 (Ausdauerschub) | 36 |
| 21.3 Rang 3 (Erblinden) | 36 |
| 21.4 Rang 4 (Entwaffnung) | 37 |
| 21.5 Rang 5 (Erstarren) | 37 |
| 21.6 Rang 6 (Ausdauerschub Gruppe) | 37 |
| 21.7 Rang 7 (Entwaffnung (stark)) | 38 |
| 21.8 Rang 8 (Überhitzen) | 38 |
| 21.9 Rang 9 (Zeitdreher) | 39 |
| 21.10 Rang 10 (Schattenruf) | 39 |
| 22 Der Imperator | 40 |
| 22.1 Titel | 40 |

| | | |
|-----------|--------------------------------------|-----------|
| 22.2 | Wesen | 41 |
| 22.3 | Schlachten | 41 |
| 22.4 | Armee | 41 |
| 22.5 | Reichtum | 41 |
| 23 | Der oberste Sklaventreiber | 41 |
| 23.1 | Wesen | 41 |
| 23.2 | Die Schlachten | 41 |
| 23.3 | Die Armee | 41 |
| 23.4 | Reichtum | 42 |
| 23.5 | Anderes | 42 |
| 24 | Merida | 42 |
| 24.1 | Titel | 42 |
| 24.2 | Wesen | 42 |
| 24.3 | Die Schlachten | 42 |
| 24.4 | Die Armee | 42 |
| 24.5 | Reichtum | 42 |
| 25 | Nicolas von Digione | 43 |
| 25.1 | Titel | 43 |
| 25.2 | Wesen | 43 |
| 25.3 | Die Schlachten | 43 |
| 25.4 | Die Armee | 43 |
| 25.5 | Reichtum | 43 |
| 26 | Retruus | 43 |
| 26.1 | Titel | 43 |
| 26.2 | Wesen | 43 |
| 26.3 | Die Schlachten | 44 |
| 26.4 | Die Armee | 44 |
| 26.5 | Reichtum | 44 |
| 27 | Magromagor und sein Herrscher | 44 |
| 27.1 | Titel | 44 |
| 27.2 | Name | 44 |
| 27.3 | Wesen | 44 |
| 27.4 | Reichtum | 44 |
| 27.5 | Beliebtheit | 45 |

| | |
|---|-----------|
| 27.6 Armee | 45 |
| 27.7 Handel | 45 |
| 27.8 Kriminelle in Magromagor? | 45 |
| 27.9 Seltsame Briefe & Erklärung | 45 |
| 27.10 Der Plan der Bande | 46 |
| 28 Die Aufständler-Gilde | 46 |
| 28.1 Ausbruch einer Seuche... | 46 |
| 28.2 Beschreibung | 47 |
| 28.3 Durchschnittlicher Aufständler | 47 |
| 29 Die Gilde der Reichen | 48 |
| 30 Die Gilde der Reichen | 48 |
| 31 Kobolde | 48 |
| 31.1 Beschreibung | 48 |
| 31.2 Werte | 48 |
| 32 Liste mit NSC's | 49 |
| 33 Tiere | 51 |
| 33.1 Die Tiere | 51 |
| 33.2 1 - Sturzflug | 54 |
| 33.3 2 - Krallengriff | 54 |
| 33.4 3 - Krallengriff | 54 |
| 33.5 4 - Krallengriff | 55 |
| 33.6 5 - Umrennen | 55 |
| 33.7 6 - Umrennen | 55 |
| 33.8 7 - Umrennen | 55 |
| 33.9 8 - Umrennen/Niedertrampeln | 55 |
| 33.10 9 - Teil-Fliegend | 56 |
| 33.11 10 - Teil-Fliegend | 56 |
| 33.12 11 - Teil-Fliegend | 56 |
| 33.13 12 - Farbwechsler | 56 |
| 33.14 Besondere Fähigkeiten | 56 |
| 34 Der Fluch im Nebel | 56 |

| | |
|--|-----------|
| 35 Die 10 Braunbärbrüder | 57 |
| 35.1 Die Werte als Elfen | 57 |
| 35.2 Die Werte als Bären | 59 |
| 36 Endra | 59 |
| 36.1 Beschreibung | 59 |
| 36.2 Werte | 59 |
| 37 Erle | 60 |
| 37.1 Beschreibung | 60 |
| 37.2 Werte | 60 |
| 38 Graars | 60 |
| 38.1 Beschreibung | 60 |
| 38.2 Werte | 61 |
| 39 Onky und Krollz | 61 |
| 39.1 Das Höhlenlabyrinth | 61 |
| 39.2 Werte | 61 |
| 40 Erweiterung zur Regel zum zweihändigen Kampf | 62 |
| 41 In Nahkampfschießen | 62 |
| 41.1 Besonderheiten | 62 |
| 42 Alternatives Kampfsystem | 63 |
| 42.1 Kampfrunden | 63 |
| 42.2 Initiative | 63 |
| 42.3 Angreifen (Nahkampf & Fernkampf) | 64 |
| 42.4 Wechseln der Waffe (auch das ziehen) | 64 |
| 42.5 Überraschung | 64 |
| 42.6 Dem Kampfe entfliehen | 64 |
| 43 Initiativeveränderung durch Rüstungen | 64 |
| 44 Kampfsystem für große Gruppen | 65 |
| 44.1 Nahkampf | 65 |
| 44.2 Fernkampf (Bögen) | 66 |
| 44.3 Fernkampf (Armbrüste) | 67 |
| 44.4 Wurf Waffen wie Wurfspeere etc. | 67 |
| 44.5 Boni | 67 |

| | |
|--|-----------|
| 44.6 Gruppenmoral | 68 |
| 44.7 Truppenbögen | 70 |
| 44.8 Kampf von mehr als 2 verschiedenen Einheiten an einem Platz | 70 |
| 45 Kampfsystem für große Gruppen 2 | 70 |
| 45.1 Bewegung | 70 |
| 45.2 Nahkampf | 71 |
| 45.3 Fernkampf | 71 |
| 45.4 Boni | 71 |
| 45.5 Waffen - Gruppenstärke (Schaden) | 72 |
| 45.6 Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung) | 73 |
| 46 Kampfsystem für große Gruppen 3 | 73 |
| 46.1 Bewegung | 73 |
| 46.2 Nahkampf | 74 |
| 46.3 Fernkampf | 74 |
| 46.4 Boni | 75 |
| 46.5 Waffen - Gruppenstärke (Schaden) | 75 |
| 46.6 Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung) | 76 |
| 46.7 Gruppentrefferpunkte | 77 |
| 46.8 Gruppenbögen | 77 |
| 47 Einheiten Trions | 77 |
| 47.1 kleiner Überblick - Armeen Trions | 77 |
| 47.2 Trionarii [Menschen] | 78 |
| 47.3 Trioniborii [Menschen] | 78 |
| 47.4 Trionikurii [Menschen] | 79 |
| 47.5 Trionimarii [Menschen] | 79 |
| 47.6 Trionolarii [Menschen] | 80 |
| 47.7 Trionitirii [Menschen] | 80 |
| 47.8 Trionirittirii [Menschen] | 81 |
| 47.9 Trionilaria [Menschen] | 81 |
| 47.10 Trioniturii [Menschen] | 82 |
| 47.11 Izmawa [Menschen] | 82 |
| 47.12 Izmawa II [Menschen] | 83 |
| 47.13 Trionz [Zwerge] | 83 |
| 47.14 Trionzirii [Zwerge] | 84 |
| 47.15 Trionoserii [Halblinge] | 85 |
| 47.16 Triongionii [Gnome] | 85 |

| | |
|--|------------|
| 48 Einheiten Xharas | 86 |
| 48.1 Kleiner Überblick - Armeen Xharas | 86 |
| 48.2 Nahkämpfer-Sklave | 86 |
| 48.3 Fernkämpfer-Sklave | 86 |
| 48.4 Kriegsgefangenen-Sklave | 87 |
| 48.5 Sklaventreiber | 88 |
| 48.6 Krieger | 88 |
| 48.7 Schwarzer Magier | 89 |
| 48.8 Schwarze Kreatur | 89 |
| 49 Goldener Humpen | 90 |
| 49.1 So funktioniert | 90 |
| 49.2 Spielerzahl | 90 |
| 50 Trionischer König | 90 |
| 50.1 So funktioniert | 90 |
| 50.2 Spielerzahl | 90 |
| 51 Gebrauchsgegenstände | 91 |
| 51.1 Erweiterte Gegenstandsliste | 91 |
| 52 Waffen | 111 |
| 52.1 Waffen (Nahkampf) | 111 |
| 52.2 Waffen (Fernkampf) | 114 |
| 53 Rüstungen | 115 |
| 54 Pferderüstungen | 119 |
| 55 Anderes - Waffen und Rüstungen | 120 |
| 55.1 Metall für Klingen | 120 |
| 55.2 Metall für Pfeile | 120 |
| 56 Magische Gegenstände | 120 |
| 57 Tränke | 122 |
| 58 Belagerungs- und Kriegsmaschinen | 124 |
| 59 Bogenschützen Wettbewerb | 125 |

| | |
|--|------------|
| 60 Ritterturnier | 126 |
| 60.1 Beschreibung | 126 |
| 60.2 Bereits angemeldet sind | 126 |
| 61 Gegenstandseigenschaften | 129 |
| 62 Dunkel Gefärbtes - Vorteil | 129 |
| 63 Hell Gefärbtes - Nachteil | 130 |
| 64 Handschuhe im Waffenlosen Kampf | 131 |
| 64.1 Lederhandschuhe | 131 |
| 64.2 Metallhandschuhe | 131 |
| 65 Rostiges | 131 |
| 65.1 Der Wert | 131 |
| 65.2 Ihr Schaden bzw. ihre Rüstung | 131 |
| 65.3 Kaputt gehen | 131 |
| 66 TP von Gegenständen | 131 |
| 66.1 Material: Holz | 131 |
| 66.2 Material: Metall | 132 |
| 67 Crafting | 132 |
| 68 Craftingdauer | 132 |
| 68.1 Zwei Faktoren | 132 |
| 68.2 Arbeitsdauer | 133 |
| 68.3 Rang | 133 |
| 69 Craftingqualität | 134 |
| 69.1 Die Qualität | 134 |
| 69.2 Der Preis | 134 |
| 70 Die KO-Grenze | 135 |
| 71 Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat | 135 |
| 72 Krankheiten | 135 |
| 73 „Die Krankheit der Faulen“ | 135 |

| | |
|--|------------|
| 74 Krankheiten durch Nahrungseinnahme | 135 |
| 75 Pflanzenpest | 136 |
| 76 Kreaturenerschaffung | 136 |
| 76.1 Brennend | 136 |
| 76.2 Explosion | 136 |
| 76.3 Farbwechsler | 137 |
| 76.4 Festhalten | 137 |
| 76.5 Flammenballschleuderer | 137 |
| 76.6 Hitze | 138 |
| 76.7 Huftritt | 138 |
| 76.8 Krallengriff (Vögel) | 138 |
| 76.9 Lichtaufsauger | 139 |
| 76.10 Niedertrampeln | 139 |
| 76.11 Resistenz | 139 |
| 76.12 Rüstungsknacker | 140 |
| 76.13 Stromschlag | 140 |
| 76.14 Sturzflug | 140 |
| 76.15 Taucher | 140 |
| 76.16 Teil-Fliegend | 140 |
| 76.17 Umrennen | 143 |
| 76.18 Widerständig | 143 |
| 77 Punktesysteme | 143 |
| 78 Erschöpfung | 143 |
| 78.1 Erschöpfungspunkte | 144 |
| 79 Motivation | 145 |
| 79.1 Motivation zum Start | 145 |
| 79.2 Höchste und niedrigste Motivation | 145 |
| 79.3 Boni auf Motivation | 145 |
| 79.4 Mali auf Motivation | 146 |
| 79.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr | 147 |
| 79.6 Auswirkungen Motivationspunkte | 147 |
| 80 Widerstand gegen Krankheiten usw. | 147 |
| 80.1 Krankheiten durchmachen | 147 |
| 80.2 Vergiftungen überleben | 148 |

| | |
|--|------------|
| 80.3 Ängste überwinden | 148 |
| 81 Wut | 149 |
| 81.1 Wut zum Start | 150 |
| 81.2 Höchste und niedrigste Wut | 150 |
| 81.3 Boni auf Wut | 150 |
| 81.4 Mali auf Wut | 150 |
| 81.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr | 150 |
| 81.6 Auswirkungen der Wutpunkte | 150 |
| 82 Schadensarten | 151 |
| 83 Fallschaden | 151 |
| 83.1 Nach Gefühl | 151 |
| 83.2 Der Schaden | 151 |
| 84 Explosionsschaden | 152 |
| 84.1 Leichte Explosion | 152 |
| 84.2 Mittelheftige Explosion | 152 |
| 84.3 Heftige Explosion | 152 |
| 84.4 Sehr heftige Explosion | 153 |
| 85 Schaden beim Ertrinken | 153 |
| 86 Seltenheiten | 153 |
| 87 Strafen | 154 |
| 87.1 Die Strafen | 154 |
| 87.2 Waffenfreie Bereiche | 155 |
| 88 Zufallstabellen | 155 |
| 89 Reiseereignisse | 156 |
| 90 Zwischen den Abenteuern | 156 |
| 91 Vertrauen | 159 |
| 91.1 Das Handeln | 159 |
| 91.2 Tabelle | 159 |
| 92 Völkerspezifisches | 160 |

| | |
|---|------------|
| 93 Kleines Wesen - Kleines Reittier | 160 |
| 93.1 Größen-Malus | 160 |
| 94 Spezielle Völker - Spezielle Waffen | 161 |
| 94.1 Im Vorhinein - Die Häufigkeit | 161 |
| 94.2 Menschen | 161 |
| 94.3 Elfen | 161 |
| 94.4 Zwerge | 161 |
| 94.5 Gnome | 161 |
| 94.6 Halblinge | 161 |
| 95 Wirtschaft | 162 |
| 96 Die Wirtschaft | 162 |
| 96.1 Beispiele | 162 |
| 96.2 Ausgaben jährlich - Militär: | 162 |
| 96.3 Ausgaben jährlich - Sonstiges: | 163 |
| 97 Zustände | 164 |
| 98 Allgemeine Zustände | 164 |
| 99 Wetterzustände | 165 |
| 100 Währungen | 166 |
| 100.1 Die Währung - überall gleich | 166 |
| 101 Wiederbelebung | 166 |
| 101.1 Sachen behalten | 166 |
| 101.2 Weshalb dies funktioniert | 167 |
| 102 Veränderung der Schwimmregel | 168 |
| 103 Lizenz | 168 |
| 103.1 Lizenz | 168 |
| 104 Making Of | 169 |
| 104.1 Mein Arbeitsablauf | 169 |
| 104.2 Systeme | 169 |

1 Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen!

In diesem Handbuch findet ihr meine Erweiterungen zum Tischrollenspiel Aborea. Viel Spaß damit! Ihr könnt diese Erweiterungen gerne benutzen, bitte beachtet die Lizenz.

2 Rotlinge

2.0.1 Werte eines Rotlings

| Kategorie | Wert |
|-----------------------|--|
| TP | 38 |
| INI | +0 |
| Waffe | Kurzschwert + Schild/Kompositbogen/Armbrust/Langbogen |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 6 |
| Rüstung | 8 bzw. 9 (bei Schild) |
| Besondere Fähigkeiten | Mehrfachangriff (doppelter Angriff pro Runde), Nachgiebig |
| Schatz | C - D |
| SG | 6 (KP 414) |

2.0.2 Größe

Rotlinge sind ca. 2,50 m bis etwa 3,50 m groß.

2.0.3 Hautfarbe

Rotlinge haben eine rote Haut.

2.0.4 Wo sie leben

Sie leben irgendwo in der Menerensee, südlich der Inseln Estvil, Anre, Magnol und Sperion, westlich der Insel Hale und der Stadt Thyrdon, nördlich Isyn Taesh's und östlich der Stadt IBN auf 38 kleineren und größeren Inseln, die Namen haben wie Xornia, Versork, Kronenheim und Sternenhof. Die größte der Inseln, auf der auch die Hauptstadt der Rotlinge steht, die sich Rötlingshausen nennt, heißt Korkenstetz.

2.0.5 Die Population

Wie viele es wirklich gibt, ist sehr schwer einzuschätzen, aber die wenigen, die schon einmal dort waren, schätzen sie auf 800.000 - 5 Mio, was sehr ungenau ist.

2.0.6 Freundlich oder feindlich?

Generell stehen sie allen Spezies neutral gegenüber. Was allerdings die wenigsten wissen ist, dass sie einen Krieg führen wollen. Sie wollen alle Oger auf Palea auslöschen, keiner weiß allerdings wirklich wann und wie. Man munkelt auch, dass sie in Magromagor einen Geheimbund haben, der im geheimen gegen Kriminelle vorgeht und trotzdem versucht, die Kontrolle über die Stadt zu übernehmen. Der Geheimbund soll aus ein paar Hunderten der Rotlinge bestehen und äußerst gefährlich sein. Es gibt selten Berichte von, plötzlich auftauchenden, großen roten Wesen, die Leuten in der Klemme halfen.

3 Goblin

3.1 Werte

| Kategorie | Wert |
|-----------|----------------|
| Volk | Goblin |
| ST | -1 |
| GE | +2 |
| KO | +0 |
| IN | +0 |
| CH | -1 |
| Berufe | Keine Zauberer |

| Kategorie | Wert |
|-----------|--|
| Sonstiges | Verbesserte Sicht (+1 auf Wahrnehmung), Bonus Geheimtüren und Fallen, Rüstungsbonus +1 |

4 Harpyie

4.1 Werte

| Kategorie | Wert |
|-----------|---|
| Volk | Harpyie |
| ST | +2 |
| GE | -1 |
| KO | -1 |
| IN | +0 |
| CH | +0 |
| Berufe | Keine |
| Sonstiges | sehr listig (+1 auf List), immer weiblich, Schutz gegen Zauber (+1 auf Zauberresistenz), schwer zu treffen (+1 auf Rüstung) |

4.2 Warnung

Harpyien sind als SC äußerst eingeschränkt und sicherlich nicht leicht zu spielen, hier aber trotzdem die Dinge, die eine Harpyie ausführen kann und wie sie sich entwickelt:

4.3 Attributspunkte

35 (normal wie bei allen Völkern aufteilen)

4.4 Stufen aufsteigen

Harpyien erhalten pro Stufe 8 AP, welche sie in Fertigkeiten investieren dürfen.

4.5 Waffentalente

Als Waffentalent können sie nur das Talent „Krallen“ erlernen. Schaden machen sie +1.

4.6 Tabelle für die Fertigkeitskosten

| Fertigkeit | Kosten |
|------------------|--------|
| Athletik | 2 |
| Einflussnahme | 1 |
| Gezielte Sprüche | 3 |
| Kunst | 2 |
| List | 2 |
| Magie entwickeln | 3/6 |
| Natur | 1 |
| Reiten | 3 |
| Schwimmen | 4 |
| Spruchlisten | 3/6 |
| Waffen | 1/3 |
| Wahrnehmung | 2 |
| Wissen | 3 |

4.7 Kosten von Humor und Zehen

| Fertigkeit | Kosten |
|------------|--------|
| Humor | 2 |
| Zehen | 3 |

4.8 Trefferpunkte

Eine Harpyie ist durch das Leben in der freien Natur gut abgehärtet. Sie erhält 6 (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

4.9 Magiepunkte

Eine Harpyie erhält so viele Magiepunkte, wie sie Ränge in Magie entwickeln (Fertigkeit) hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus ihrem Intelligenzbonus.

4.10 Spruchlisten

Harpyien können die Spruchliste „Wilde Magie“ und „Harpyienmagie“ erlernen.

4.11 Initiative

Anfangs -3, steigt jede 2. Stufe um +1.

4.12 Fliegend

Eine Harpyie kann fliegen.

4.13 Schrei

Wenn eine Harpyie diese Aktion ausführt, kann sie einen Gegner eine Runde lang lähmen. In dieser Zeit ist er handlungsunfähig, aber Einflussnahme oder Intelligenz-Manöver gegen MS 12 können das verhindern.

4.14 Gewicht

Bei einer Harpyie ist das Gewicht häufig ein Problem, da sie wegen den Flügeln z.B. keinen Rucksack tragen kann.

4.15 Gegenstände

Harpyien können Gegenstände zwar aufheben, aber sie können sie nicht als Waffen benutzen. Ihre einzigen Waffen sind ihre Krallen. Sie erhalten immer einen Malus, wenn sie normale Gegenstände verwenden wollen. Sie können zudem keine normale Kleidung tragen.

4.16 Talentebaum

Stufe 3:

| Die Geschickte | Die Starke |
|---------------------|------------|
| Geschicklichkeit +1 | Stärke +1 |

Stufe 6:

| Die Fiese | Die Geniehafte | Die körperlich Begabte | Die Magiebegabte |
|-----------|-----------------------------------|------------------------|---------------------|
| List +2 | auf alle „Wissen“-Fertigkeiten +1 | Athletik +2 | Magie entwickeln +1 |

Stufe 9:

| Die Humorvolle | Die Humorlose |
|----------------|---------------|
| Humor +4 | List +2 |

Stufe 12:

| Die Kluge | Die Liebenswürdige | Die Regenerative | Die Widerständige |
|----------------|--------------------|------------------|-------------------|
| Intelligenz +1 | Charisma +1 | Heilung x2 | Trefferpunkte +15 |

5 Kobold

5.1 Werte

| Kategorie | Wert |
|-----------|--|
| Volk | Kobold |
| ST | -1 |
| GE | +2 |
| KO | +0 |
| IN | +0 |
| CH | -1 |
| Berufe | Keine Zauberer |
| Sonstiges | Verbesserte Sicht (+1 auf Wahrnehmung), Bonus Geheimtüren und Fallen, Rüstungsbonus +1 |

6 Ork

6.1 Werte

| Kategorie | Wert |
|-----------|--|
| Volk | Ork |
| ST | +2 |
| GE | +0 |
| KO | +0 |
| IN | -1 |
| CH | -1 |
| Berufe | Keine Zauberer |
| Sonstiges | einmalig +4 TP (1. Stufe), einmalig +2 TP (2. Stufe), Verbesserte Sicht (+1 auf Wahrnehmung), Bonus Geheimtüren und Fallen |

7 Rotling

7.1 Werte

| Kategorie | Wert |
|-----------|--|
| Volk | Rotling |
| ST | +1 |
| GE | -2 |
| KO | +0 |
| IN | +1 |
| CH | +0 |
| Berufe | Keine Zauberer |
| Sonstiges | einschüchternd (+1 auf Einflussnahme), sehr zäh (Rüstungsbonus +1) |

*Rotlinge siehe Rotlinge

8 Einleitung

Die Welt, wie wir sie einst kannten, existiert nicht mehr. Wir schreiben das Jahr 1494 NZ (2883 AZ). Es gibt keine Ordnung mehr, dafür aber umso mehr Zombies. Sie wurden nach und nach immer mehr und überrannten Städte und Dörfer. Sie löschten ganze Völker aus und mit ihnen auch einige Monsterarten. Überall auf Palea gibt es kleine Gruppierungen von herumstreunenden Wesen, die versuchen zu überleben und die Ruinen nach allem Essbaren und anderem, was ihnen eben dabei hilft, durchkämmen.

9 Die Zombies

9.1 Ihre Werte

Man kann sich an den Werten aus dem Spielleiterheft orientieren, jedoch sind die Werte von Zombie zu Zombie etwas unterschiedlich.

9.2 Schnell oder langsam?

Es gibt wesentliche Unterschiede zwischen Zombies. Manche sind sehr schnell, andere dafür eher langsam.

9.3 Besonderheit - Infektionsbiss

Zombies infizieren durch einen Biss. Deshalb erhalten sie die Sonderfertigkeit Biss (Kreaturenerschaffung). Das bedeutet, dass Zombies, wenn sie mindestens 1,5 m in der Nähe des Gegners sind, einen Bissangriff ohne OB ausführen dürfen. Dieser bewirkt, wenn ein Zombie trifft, dass der jeweilige Spielercharakter ein +2 auf seinen Infektionswert erhält (Infiziert werden). Zombies haben bei dieser Attacke allerdings einen Defensiv-Malus von 2.

Monster können nicht infiziert werden!

10 Infiziert werden

Spielercharaktere können infiziert, also selbst zu Zombies, werden, wenn sie zu viele Infektionspunkte sammeln.

10.1 Infektionspunkte (IP)

Spielercharaktere werden selbst zum Zombie, wenn sie mehr als 12 Infektionspunkte erhalten. Man startet mit null.

10.1.1 Infektionspunkte erhalten

Man erhält durch bestimmte Ereignisse und Situationen Infektionspunkte.

| Ereignis | Infektionspunkte |
|--|------------------|
| gebissen werden (von Zombie) | +2 |
| in Raum mit mehr als 8 komplett toten Zombies kommen (das erste mal in diesem Raum, Zombies länger als 2 Tage tot) | +1 |

10.1.2 Infektionspunkte loswerden

Spielercharaktere haben durch bestimmte Ereignisse und Situationen die Möglichkeit, Infektionspunkte loszuwerden.

| Ereignis | Infektionspunkte |
|--|----------------------|
| Schlaf (pro Stunde) | -0,5 |
| Ausruhen (leichte Aktivitäten, pro Stunde) | -0,2 |
| Essen (pro 500g) | nach 10 Minuten -0,5 |

10.1.3 Metallrüstungen

Wenn man dort, wo man eigentlich gebissen werden würde, Metallrüstung trägt, erhält man keine Infektionspunkte.

10.1.4 Masken

Masken können den Erhalt von Infektionspunkten reduzieren.

11 Startkapital eines Spielercharakters

Zu Start erhält jeder Spielercharakter einen normalen Stab und das Startkapital, welches er sowieso erhalten würde.

11.1 Geld

Geld gibt es zwar noch, ist aber für die meisten Leute eher wertlos geworden.

Hierbei zu beachten ist, dass erstens das Material für manche Leute immer noch sehr wertvoll ist und einige wenige immer noch tatsächlich mit, dem in einer Zombie-Apokalypse eher unbrauchbar gewordenen, Geld handeln.

12 Paleas Population

Die Population Paleas hat sich durch die Apokalypse sehr verändert.

Die Häufigkeiten der verschiedenen Wesen sind in % angegeben. Das heißt, circa soviel Prozent gibt es heutzutage noch mehr oder weniger von der jeweiligen Spezies als früher.

Wer zum Beispiel schneller rennen kann oder stärker ist, hat Vorteile. Es hängt von unterschiedlichsten Faktoren ab. Das sieht man auch bei den Prozentangaben, die die Schätzungen einiger sehr weiser Wesen sind.

| Spezies | % |
|---------------|--------|
| Dämon | 98% |
| Elementar | 10% |
| Elf | 2% |
| Endra* | 82% |
| Erl* | 2,25% |
| Gargoyle | 90% |
| Geist | 98% |
| Ghul | 3,5% |
| Gnom | 0,5% |
| Goblin | 0,5% |
| Graar* | 20000% |
| Halbling | 0,75% |
| Harpyie | 12% |
| Lindwurm | 83% |
| Meerechse | 28% |
| Mensch | 1,75% |
| Oger | 2,5% |
| Ork | 2,5% |
| Riese | 82% |
| Riesenechse | 22% |
| Riesenmoskito | 64% |
| Riesenspinne | 20% |
| Skelett | 2,25% |

| Spezies | % |
|---------|--------|
| Troll | 4% |
| Zombie | 40000% |
| Zwerg | 1% |

*siehe: „Endra“ „Erle“ „Graars“

13 Andere Kontinente

Auf Palea gibt es zwar Horden von Zombies, auf den anderen Kontinenten allerdings sollte eigentlich keine Zombie Apokalypse am Laufen sein. Lasst euch aber von dem nicht einschränken und etwas tolles einfallen, was eure Spieler erwartet, falls eine Gruppe tatsächlich auf einen anderen Kontinent flüchten sollte.

14 Alternatives Startvermögen

Hier ist eine alternative Variante zum Erwürfeln des Vermögens aufgeführt.

Wie Reich ein Charakter ist, muss vor dem Würfeln mit dem Spielleiter abgesprochen sein, denn je nach Charakterhintergrund ist dieser schließlich ärmer oder reicher.

Das erwürfelte Vermögen ist von persönlichen Gegenständen unabhängig.

| Reichtum-Verhältnisse | Wurf | Währung |
|-----------------------|-------------|---------|
| Kriegsflüchtling | 1W10 | MU |
| Bettler | 1W10 | KL |
| Arm | 1W10 | TT |
| Arm - Normal | 3W10 | TT |
| Normal | 5W10 | TT |
| Normal - Reich | 7W10 + 1W10 | TT + KL |
| Reich | 10W10 | TT |
| Sehr Reich | 1W10 + 5W10 | GF + TT |

| Reichtum-Verhältnisse | Wurf | Währung |
|-----------------------|------|---------|
| Äußerst Reich | 2W10 | GF |
| Extrem Reich | 5W10 | GF |

15 Zu wenig Startkapital

Wenn ein Spieler und der Spielleiter sich einig sind, dass der Spieler zu wenig Startkapital erhalten hat, dann kann man noch einmal auf diese Tabelle hier würfeln. Das ist dann Angespertes oder Geerbtes.

| W100-Wurf | Zusätzliches Geld |
|-----------------------|-------------------|
| pro gewürfeltem Punkt | +2 KL |

16 Alchemist

16.1 Kurzbeschreibung

Alchemisten werden zwar von vielen Menschen akzeptiert und gebraucht (v.a. in den Städten), aber auch verachtet und gejagt (eher auf dem Land). Es gibt nicht viele Alchemisten und, da sie häufig zum Affen gemacht werden, entwickeln einige von ihnen einen Hang zum „Böse sein“. Die meisten werden einfach nur sehr unfreundlich, manche werden allerdings sehr listig und möchten, v.a. denen, von denen sie gejagt werden und jenen, welche sie hänseln und zum Affen machen, nur noch Schaden. Meist teilen Alchemisten anderen gar nicht oder erst sehr spät mit, wer oder was sie sind, daher sie dadurch häufig schnell zum Tode kommen. Alchemisten werden als das geboren, was sie sind, und finden dies häufig erst spät heraus.

16.2 Magie

Alchemisten können die Spruchlisten „Freie Magie“, „Wunder (Leitmagie)“ und „Elementare Magie“ erlernen. Alchemisten brauchen und verwenden zum ausführen der Magie einen Gegenstand wie zum Beispiel einen Armreif oder einen Dolch, den sie immer bei sich tragen. Sie beginnen das Spiel mit einem solchen Gegenstand.

16.3 Magische Gegenstände

Alchemisten verstehen alle magischen Gegenstände auf den ersten Blick. Sie wissen, was diese Gegenstände bewirken und wie sie funktionieren und können sie direkt verwenden.

16.4 Alchemie

Alchemisten erhalten bei Proben, die mit Alchemie zu tun haben, einen Situationsbonus von +2, da sie von Geburt an Alchemisten sind und sich sehr mit Alchemie befassen und sich daher sehr gut mit Alchemie auskennen.

16.5 Listigkeit

Alchemisten können sowieso sehr listig sein und, da sie häufig verfolgt und gejagt werden, können sie sich zudem sehr gut verstecken. Deshalb erhalten sie einen Situationsbonus von +1 auf List.

16.6 Flucht

Alchemisten befinden sich häufig auf der Flucht. Manchmal auch wortwörtlich, d.h. sie müssen vor anderen Lebewesen davonlaufen. Daher erhalten sie einen Situationsbonus von +1 auf Athletik.

16.7 Beruf

Alchemisten können den Beruf niemals wechseln, da sie von Geburt an Alchemisten sind.

16.8 Trefferpunkte

Durch ihr häufig zähes und anstrengendes Leben erhalten sie 6 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

16.9 Magiepunkte

Ein Alchemist erhält so viele Magiepunkte, wie er Ränge in Magie entwickeln hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Intelligenzbonus: (IN-Bonus +3) x Rang.

16.10 Fertigungskosten

| Fertigkeit | Kosten |
|------------------|--------|
| Athletik | 2 |
| Einflussnahme | 3 |
| Gezielte Sprüche | 3 |
| Kunst | 1 |
| List | 2 |
| Magie entwickeln | 3/4 |
| Natur | 2 |
| Reiten | 2 |
| Schwimmen | 2 |
| Spruchlisten | 3/5 |
| Waffen | 2/6 |
| Wahrnehmung | 1 |
| Wissen | 2 |

16.11 Kosten von Zechen und Humor

| Fertigkeit | Kosten |
|------------|---|
| Humor | 2 (wenn man viel verfolgt wird, dann 3) |
| Zechen | 1 (wenn man viel verfolgt wird, dann 2) |

16.12 Talentebaum

Stufe 3:

| Ewig Verfolgter | Ewig Gepeinigter |
|-----------------|------------------|
| Athletik +1 | List +1 |

Stufe 6:

Meister der Verteidigung

Defensivbonus (DB) immer +1

Stufe 9:

| | | |
|----------------|---------------------|-----------|
| Intelligenter | Geschickter | Starker |
| Intelligenz +1 | Geschicklichkeit +1 | Stärke +1 |

Stufe 12:

| | |
|-------------------|-------------------|
| Ewiger Widerstand | Ewiges Leben |
| Heilung x2 | Trefferpunkte +10 |

17 Buddler

17.1 Kurzbeschreibung

Buddler werden als solche geboren und können von Grund auf sehr gut graben und sind häufig durch ihre Fähigkeit sehr stark geworden.

17.2 Magie

Buddler können nur die Spruchliste „Elementare Magie“ erlernen, was für sie allerdings äußerst schwer ist.

17.3 Stark

Durch häufiges Graben und Buddeln sind Buddler meist sehr stark. Dadurch erhalten sie einen Situationsbonus von +3 auf alles, was mit Buddeln zu tun hat und zudem noch einen Bonus von +1 auf das Attribut Stärke.

17.4 Instinkt

Durch Graben in der Wildnis besitzen Buddler einen Gefahreninstinkt, da es in der Wildnis sehr gefährlich sein kann. Mit einem erfolgreichen MS 8 Wahrnehmungswurf des Spielleiters für den Spieler nehmen sie lebende Gefahr im Umkreis von 20 m wahr.

17.5 Aufmerksamkeit

Buddler sind durch ihr Graben in der Wildnis sehr aufmerksam geworden und erhalten somit einen Situationsbonus von +1 auf Wahrnehmung.

17.6 Nicht sehr Intelligent

Durch dieses häufige und gerne auch lange Graben, haben Buddler nicht viel Zeit zum Lernen und erhalten somit einen Malus von -1 auf das Attribut Intelligenz.

17.7 Trefferpunkte

Buddler sind durch ihr Graben in der Wildnis sehr robust und widerstandsfähig geworden und erhalten deshalb 8 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

17.8 Magiepunkte

Ein Buddler erhält so viele Magiepunkte, wie er Ränge in der Fertigkeit „Magie entwickeln“ (Fertigkeit) hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Intelligenzbonus: $(IN\text{-}Bonus + 3) \times \text{Rang}$.

17.9 Fertigkeitskosten

| Fertigkeit | Kosten |
|------------------|--------|
| Athletik | 1 |
| Einflussnahme | 2 |
| Gezielte Sprüche | 4 |
| Kunst | 1 |
| List | 3 |

| Fertigkeit | Kosten |
|------------------|--------|
| Magie entwickeln | 3/8 |
| Natur | 1 |
| Reiten | 2 |
| Schwimmen | 1 |
| Spruchlisten | 4/8 |
| Waffen | 3/4 |
| Wahrnehmung | 1 |
| Wissen | 3 |

17.10 Kosten für Zehen und Humor

| Fertigkeit | Kosten |
|------------|--------|
| Humor | 1 |
| Zehen | 2 |

17.11 Talentebaum

Stufe 3:

| | |
|----------|--|
| Wilder | Buddler |
| Natur +1 | alles was mit buddeln und graben zu tun hat +2 |

Stufe 6:

| | | | |
|----------|--------------|----------------------------|----------------|
| Erde | Wasser | Feuer | Luft |
| Natur +1 | Schwimmen +1 | List oder Einflussnahme +1 | Wahrnehmung +1 |

Stufe 9:

| | | |
|-----------|---------------------|---|
| Buddler* | Geschickter | Geistesblitz |
| Stärke +1 | Geschicklichkeit +1 | eine noch nicht erlernte Fertigkeit sofort ohne Kosten auf Rang 3 oder Intelligenz +1 |

Stufe 12:

| | |
|------------------|-----------------------|
| Sehr Konstitutiv | Sehr widerstandsfähig |
| Heilung x3 | Trefferpunkte +20 |

18 Kopfgeldjäger

18.1 Kurzbeschreibung

Kopfgeldjäger jagen Wesen für Geld und haben meist kaum ein Gewissen.

18.2 Magie

Der Kopfgeldjäger kann die Spruchliste Schwarze Magie erlernen.

18.3 Zwielfichtig

Kopfgeldjäger sind von Geburt an zwielfichtige Wesen, daher erhalten sie einen Situationsbonus von +1 auf List.

18.4 Unzerstörbar

Ein Kopfgeldjäger wird bei 0 TP nicht bewusstlos, da er einen unfassbaren Willen hat, wenn es um sein Leben und darum geht, Gold zu verdienen.

18.5 Waffenkundig

Kopfgeldjäger können von Natur aus sehr gut mit Waffen umgehen und erhalten daher beim Kämpfen mit ungelerten Waffen keinen Malus.

18.6 Unsympathisch, aber stark/geschickt

Kopfgeldjäger haben es nicht so mit dem Umgang mit anderen Wesen, sind dafür aber sehr stark oder geschickt. Daher erhalten sie einen Malus von -2 auf Charisma, dafür aber auch einen Bonus von +2 auf Kraft oder Geschicklichkeit.

18.7 Trefferpunkte

Kopfgeldjäger sind robust und unverwundlich. Daher erhalten sie 10 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

18.8 Magiepunkte

Kopfgeldjäger erhalten so viele Magiepunkte, wie sie Ränge in der Fertigkeit Magie entwickeln haben, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Intelligenz-Bonus: (IN-Bonus + 3) x Rang.

18.9 Fertigkeitskosten

| Fertigkeit | Kosten |
|------------------|--------|
| Athletik | 1 |
| Einflussnahme | 3 |
| Gezielte Sprüche | 4 |
| Kunst | 1 |
| List | 1 |
| Magie entwickeln | 4/8 |
| Natur | 2 |
| Reiten | 2 |
| Schwimmen | 2 |
| Waffen | 1/3 |
| Wissen | 1 |

18.10 Spezial-Fertigkeiten

| Fertigkeit | Kosten |
|------------|--------|
| Humor | 2 |
| Zechen | 1 |

18.11 Talentebaum

Stufe 3

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| Der Weg des Mordenden | Der Weg des Fangenden |
| List +1 | Athletik +1 |

Stufe 6

| | | | |
|-----------------------|-----------------------|---------------------|----------------------|
| Meister der Klinge | Meister der Klinge 2 | Meisterbogenschütze | Meister der Armbrust |
| Lange Klingenwaffe +1 | Kurze Klingenwaffe +1 | Bogen +1 | Armbrust +1 |

Stufe 9

| | |
|-----------|---------------------|
| Kämpfer | Jäger |
| Stärke +1 | Geschicklichkeit +1 |

Stufe 12

| | |
|------------|-------------------|
| Monstrum* | Jäger** |
| Heilung x2 | Trefferpunkte +10 |

*Nur nach Kämpfer wählbar

**Nur nach Jäger wählbar

19 Humor

19.1 Beschreibung

Man würfelt auf die Fertigkeit Humor, wenn man zum Beispiel einen Witz macht. Dann sieht man, ob der Witz gut ankommt, oder nicht. Wie hoch die Manöverschwierigkeit des jeweiligen Wurfes auf Humor ist, entscheidet der Spielleiter daran, wie gut der Witz aus seiner Sicht war.

19.2 Kosten

Humor kostet pro Rang meist 1 AP, es sei denn, der Charakter lässt dies dank seiner Vergangenheit nicht zu.

20 Zechen

20.1 Beschreibung

Man würfelt auf die Fertigkeit Zechen, wenn man viel Alkohol trinkt. Dies sorgt dafür, dass man sieht, ob man betrunken wird oder nicht.

20.2 Kosten

Zechen kostet pro Rang meist 1 AP, es sei denn, der Charakter verträgt Alkohol einfach nicht so gut oder aus anderen Gründen.

21 Harpyienmagie

Besonderes: Harpyienmagie kann nur von Harpyien erlernt werden.

21.1 Rang 1 (Nebel)

Beschreibung: Dieser Zauber bewirkt, dass an einem bestimmten Ort plötzlich Nebel erscheint.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene | | Verstärkung 1 | Verstärkung 2 | Verstärkung 3 |
|--|---------------|--------------------|------------|-----------------|-----------------|---------------------------------|
| | | Wesen | Reichweite | | | |
| Erzeugt Nebel in 10 m Umkreis, der alles mit Sicht um -6 erschwert | 1 Runde | Alle in Reichweite | | +1 MP: +1 Runde | +2 MP: +5 Meter | +2 MP: + -1 auf alles mit Sicht |

21.2 Rang 2 (Ausdauerschub)

Beschreibung: Gibt einem einen Bonus auf den KB für den nächsten oder diesen Kampf (je nach Situation).

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene | | Verstärkung | Erweiterung |
|--|---------------|------------|------------|--------------|----------------------------|
| | | Wesen | Reichweite | | |
| Für diesen oder den nächsten Kampf auf KB +1 | 1 Kampf | Man selbst | | +6 MP: +1 KB | +30 MP: Ein Abenteuer lang |

21.3 Rang 3 (Erblinden)

Beschreibung: Dieser Spruch lässt jemanden für eine bestimmte Zeit erblinden. Diese Person erhält dann einen Malus von -8 auf alle Manöver, die mit Sicht zu tun haben.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene | | Verstärkung | | Erweiterung | Besonderes |
|--------------------------|---------------|------------|------------|-----------------|------------------|--|------------------|
| | | Wesen | Reichweite | 1 | 2 | | |
| Lässt jemanden erblinden | 1 Runde | 1 Person | Sichtweite | +1 MP: +1 Runde | +5 MP: +1 Person | +30 MP: Dauerhaft (kann leicht geheilt werden) | Gezielter Spruch |

21.4 Rang 4 (Entwaffnung)

Beschreibung: Dieser Spruch lässt jemanden die Waffe auf den Boden fallen.

| Effekt | Betroffene | | Reichweite | Verstärkung | Erweiterung | Besonderes |
|-----------------------------|---------------|----------|------------|------------------|-----------------------------------|------------------|
| | Wirkungsdauer | Wesen | | | | |
| Lässt jemanden Waffe fallen | 1 Moment | 1 Person | Sichtweite | +3 MP: +1 Person | +10 MP: Nicht zwingend Sichtweite | Gezielter Spruch |

21.5 Rang 5 (Erstarren)

Beschreibung: Dieser Zauber lässt jemanden im Sichtfeld des Zauberspruchsprechers für gewisse Zeit erstarren, derjenige kann dann nichts tun, also auch nichts abwehren oder so etwas.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene | | Verstärkung | | Erweiterung | Besonderes |
|--------------------------|---------------|------------|------------|-----------------|------------------|--|------------------|
| | | Wesen | Reichweite | 1 | 2 | | |
| Lässt jemanden erstarren | 3 Runden | 1 Person | Sichtweite | +1 MP: +1 Runde | +5 MP: +1 Person | +20 MP: Dauerhaft (bei Berührung löst sich Zauber auf) | Gezielter Spruch |

21.6 Rang 6 (Ausdauerschub Gruppe)

Beschreibung: Eine Gruppe von insgesamt bis zu 3 Personen erhält für den nächsten oder diesen Kampf (je nach Situation) einen Bonus auf ihre KB's.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene | | Verstärkung 1 | Verstärkung 2 | Erweiterung |
|--------|---------------|------------|--|------------------|---------------|----------------------------|
| | | Wesen | | | | |
| KP +1 | 1 Kampf | 3 Personen | | +2 MP: +1 Person | +6 MP: +1 KB | +30 MP: Ein Abenteuer lang |

21.7 Rang 7 (Entwaffnung (stark))

Beschreibung: Dieser Spruch lässt die Waffe von jemandem verschwinden und irgendwo in ca. 10 m Entfernung der Person, die betroffen ist nach 1 min wieder auftauchen.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene | | Verstärkung | | Erweiterung | Besonderes |
|---|---------------|------------|------------|---------------|-------------------|-----------------------------------|------------------|
| | | Wesen | Reichweite | 1 | 2 | | |
| Lässt Waffe komplett verschwinden, taucht in 10 m Entfernung wieder auf | 1 Minute | 1 Person | Sichtweite | +2 MP: +1 min | +10 MP: +1 Person | +15 MP: Nicht zwingend Sichtweite | Gezielter Spruch |

21.8 Rang 8 (Überhitzen)

Beschreibung: Der Kopf von jemandem fängt wortwörtlich zu Rauchen an. Von wem, kann der Zauberspruchssprecher selbst bestimmen.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene Wesen | Verstärkung 1 | Verstärkung 2 | Erweiterung | Besonderes |
|---------------|-------------------|------------------|-------------------|-------------------|--|------------|
| -8 TP Schaden | Ein paar Sekunden | 1 Person | +10 MP: +1 Person | +2 MP: +1 Schaden | +30 MP: Betroffene Personen erhalten eine Woche lang alle sechs Stunden 1 TP Schaden | |

21.9 Rang 9 (Zeitdreher)

Beschreibung: Der Sprecher kann mit diesem Spruch die Zeit für andere verlangsamen, d.h. für gewisse Personen vergeht die Zeit ganz normal, während andere sie dann ganz langsam empfinden.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene Wesen | Verstärkung 1 | Verstärkung 2 |
|---|---------------|------------------|------------------|-----------------|
| Lässt Person 5x langsamer werden und Über-raschungseffekt für angreifende Wesen (Person darf angreifen, aber KB von -8) | 1 Runde | 1 Person | +3 MP: +1 Person | +1 MP: +1 Runde |

21.10 Rang 10 (Schattenruf)

Beschreibung: Der Spruchsprecher lässt einen dämonischen Schrei los. Dann tauchen Schatten um ihn auf, die ihn beschützen werden, solange sie leben.

| Effekt | Wirkungsdauer | Betroffene | | | |
|--|---------------|------------|---------------------|--|-----------------------------|
| | | Wesen | Verstärkung | Erweiterung | Beschränkung |
| 5 Schatten (können schweben) erscheinen um Spruch- sprecher herum und verteidigen ihn, greifen auf Befehl auch an | 1 Stunde | Man selbst | +4 MP: +1 Stunde | +30 MP: Dauerhaft (trotzdem zerstörbar) | Nie mehr als 5 Schatten! |

Werte eines Schattens:

| Kategorie | Werte |
|------------|--|
| TP | 6 |
| INI | +2 |
| Waffe | - |
| Schaden | +1 |
| KB | 3 |
| Rüstung | 6 (schwer zu sehen ist gleich schwer zu treffen) |
| Besonderes | List 4 |
| Schatz | - |
| SG | 1 |

22 Der Imperator

22.1 Titel

Er ist der Anführer Xharas.

22.2 Wesen

Er ist ein Mensch.

22.3 Schlachten

Er selbst hat noch kaum Schlachten miterlebt, aber diese, bei denen er der Befehlshaber war, wurden bisher immer gewonnen.

22.4 Armee

Seine Armee ist in Execa, also in seiner Nähe, stationiert und ständig einsatzbereit. Sie besteht aus ungefähr 2.500 normalen Kriegeren, aus ca. 1000 Kriegsgefangenen-Sklaven und aus etwa 16.500 einfachen Sklaven. Außerdem, und das ist wohl das wichtigste, gibt es hier 15 der gefährlichsten schwarzen Magier, die es auf ganz Palea gibt und die gefährliche schwarze Kreaturen beschwören können.

22.5 Reichtum

Der Reichtum spielt hier keine Rolle, da ihm wirklich äußerst viel gehört.

23 Der oberste Sklaventreiber

23.1 Wesen

Der oberste Sklaventreiber ist ein Mensch.

23.2 Die Schlachten

Bisher hat er noch kaum eine Schlacht verloren. Das liegt vor allem daran, dass er eine riesige Armee befehligt.

23.3 Die Armee

Seine Armee besteht aus etwa 115.000 einfachen Sklaven und äußerst vielen Kriegsgeräten.

23.4 Reichtum

Er ist unfassbar reich und könnte diese Armee praktisch noch ewig unterhalten.

23.5 Anderes

Er steht unter dem Oberbefehl des Imperators Xharas. Sein Name? Der tut nichts zur Sache.

24 Merida

24.1 Titel

Sie hat den Titel „die Taktische“ oder wird auch „das Taktikgenie“ genannt. Sie ist eine der wichtigsten Heerführerinnen Trions.

24.2 Wesen

Es gab immer Ausnahmen und sie ist eine davon, denn sie ist eine Goblinin, die äußerst gut natürlich Goblinisch, aber auch sehr gut die Handelssprache und Trionisch spricht.

24.3 Die Schlachten

Sie gewinnt Schlachten durch unterschiedlichste Taktiken. Sie gewinnt Schlachten nicht durch ihre Soldaten, sondern durch ihre Klugheit.

24.4 Die Armee

645 Krieger. Größer ist ihre Armee nicht. Ihre Armee hat außerdem kaum Kriegsgeräte.

24.5 Reichtum

Für eine so erfolgreiche Kriegsführerin hat sie äußerst wenig Geld. Sie könnte ihre vergleichsweise sehr kleine Armee höchstens noch ein paar Jahre unterhalten, danach hätte sie kein Geld mehr.

25 Nicolas von Digione

25.1 Titel

Nicolas von Digione hat den Titel „Sir“. Er ist ein wichtiger Heerführer Trions.

25.2 Wesen

Nicolas ist ein Mensch.

25.3 Die Schlachten

Er hat schon viele Schlachten gegen Xhara geschlagen und gewonnen, ist aber keinesfalls ein taktisches Genie, seine Armee ist einfach viel zu groß für die meisten Gegner.

25.4 Die Armee

Seine Armee besteht aus über 40.000 Krieger. Sie ist mit Rammböcken, mobilen Belagerungstürmen, Pluteussen, Corvussen, Ballisten und anderen Belagerungsgeräten wie Onagers, Bliden und Katapulten ausgestattet.

25.5 Reichtum

Reichtum spielt für ihn keine Rolle. Er besitzt so viel Geld, dass er seine Armee noch viele Jahrhunderte unterhalten könnte.

26 Retruus

26.1 Titel

Retruus hat den Titel „rechte Hand Izmas dem II.“, wodurch er sehr viel Macht hat. Er ist ein wichtiger Kriegsführer Trions.

26.2 Wesen

Retruus ist ein Elf. Welche Art kann man kaum sagen. In Wirklichkeit ist er ein Dunkelfelf, ist aber an sich ein lebenswürdiger Kerl.

26.3 Die Schlachten

Retruus hat gute Krieger und ist zudem gut in Taktik, was eine sehr gute Mischung ist.

26.4 Die Armee

Seine Armee besteht aus ungefähr 10.000 Elite-Kriegern, also „Izmawa" und „Izmawa II". Außerdem gehören noch 15.000 einfache Krieger dazu.

26.5 Reichtum

Er liebt zwar das Glitzern und Glänzen von Geld, aber er hat genug davon. Er hat keine Geldsorgen, da Izma der zweite diese Armee selbst finanziert.

27 Magromagor und sein Herrscher

27.1 Titel

Der Herrscher Magromagor's ist ein Scheich.

27.2 Name

Niemand weiß so genau, was sein echter Name ist. Manche denken, er würde „Ertrian" oder auch „Merin" heißen, aber er selbst redet nicht gern über seinen Namen.

27.3 Wesen

Der Scheich ist ein Mensch.

27.4 Reichtum

Er soll ein Vermögen von etwa 1,5 Mio. Goldfalken sein Eigen nennen.

27.5 Beliebtheit

Er ist an sich ein lebenswürdiger Kerl und bei der Bevölkerung sehr beliebt. Er kann aber auch streng werden und ist sehr berechenbar.

27.6 Armee

Seine Armee besteht aus ca. 20.000 Fußsoldaten und ca. 5.000 Reitern. Die Flotte besteht aus 28 Kriegsschiffen.

27.7 Handel

Der Handel floriert kaum. Handelsflotten werden immer öfter vor allem von Piraten und Schiffen des Xhara-Imperiums überfallen, Händler werden immer öfter als vermisst oder umgekommen gemeldet und es gibt fast keine grünen Flächen mehr, Magromagor steht kurz vor einer Hungersnot und kurz davor eine Krieg gegen Elbia anzufangen um ein paar Grünflächen zu erobern und nicht elendiglich verhungern zu müssen.

27.8 Kriminelle in Magromagor?

Man spekuliert, dass eine Gruppe von Leuten, die gerne die Regierung Schwächen und selbst regieren würde, die Händler verschwinden lässt. Immer öfter gibt es Berichte von gesichteten großen roten Gestalten, die teils Händler entführen und sich teils, angeblich, in Palästen von wichtigen Leuten beim herumschleichen erwischen lassen, allerdings werden sie auch dabei gesehen, wie sie Leute vor Kriminellen retten.

27.9 Seltsame Briefe & Erklärung

In der letzten Zeit gibt es immer häufiger an den Scheich und andere wichtige Leute adressierte Pergamente, die immer wieder in Palästen wichtiger Leute gefunden werden und in denen Sachen stehen wie diese hier:

„Mein Lieber Scheich,

ich möchte Euch hiermit einen wichtigen Hinweis geben: Die Bande der betrunkenen Priester wird morgen einen Anschlag auf euren Freund Remus Rederius planen, der morgen auf dem großen Marktplatz Magromagor's eine Rede halten wird. Lasst dies euren Freund wissen und lasst ihn durch jemand

anderen ersetzen, schickt dazu einige eurer Krieger dorthin und Ihr werdet merken: Es lohnt sich.
Freundliche Grüße,

RB."

RB steht hierbei für „Rote Bande" Niemand weiß, weshalb diese Person oder diese Personen dies tun, denn sie ziehen ja keinen Nutzen daraus. Die Rotlinge der „Roten Bande" und der Anführer's der Rotlinge wissen dies natürlich - sie wollen einfach nur etwas Gutes für die Menschen tun.)

27.10 Der Plan der Bande

Falls die „Rote Bande" es schaffen sollte Magromagor zu übernehmen („Rotlinge") würde sie tatsächlich mit dem Scheich Magromagor regieren. Sie würden sich um die Wirtschaft und die Menschen kümmern. Sie würden Kriminelle bekämpfen, wie sie es auch jetzt schon tun, aber dies alles nun mal mit dem Scheich.

28 Die Aufständler-Gilde

28.1 Ausbruch einer Seuche...

Die „Aufständler-Seuche" -so sagt man zumindest- ist entstanden, als ein Lehrling eines Schmiedes mit Namen Feudalius Fieselfink ganz ohne Erlaubnis aus Gier einen Armreif schmiedete, welcher so rot wie Feuer sein soll. Als er ihn sich anlegte, soll er kurz so wie ein feuerroter Dämon ausgesehen haben. Er verwandelte sich daraufhin aber sofort wieder zurück und schrie dämonisch. Dann soll er mit einer Fackel aus der Schmiede herausgerannt gekommen sein und jene direkt angezündet haben, sodass sie abbrannte (Es soll sich niemand mehr in ihr befunden haben, da die anderen einkaufen waren). Er soll noch auf zwei an der Schmiede vorbeigehende Elfen-Waldläufer zugesprungen sein und hat einen gebissen und angezündet, bevor der Waldläufer überhaupt reagieren konnte, welcher sich daraufhin kurzzeitig in einen feuerroten Dämon verwandelte, dann aber direkt wieder seine alte Gestalt annahm, aber ein feuriges Glänzen in seinen Augen zu sehen war. Der andere Waldläufer rannte schon auf und davon und fing an zu weinen.

[Dies soll sich dort aus der Sicht von einigen Passanten, dem entkommenen Waldläufer und einem Dieb, welcher eigentlich in die Schmiede einbrechen wollte um Waffen für seine Diebesgilde zu stehlen und die Schmiede schon länger beobachtete befunden haben.]

28.2 Beschreibung

Die Aufständler-Gilde ist eine vergleichsweise zu einigen anderen Verbrecherorganisationen große Gilde und besteht aus 72 Durchgeknallten. Sie nennen sich selbst „Aufständler“, andere nennen sie allerdings „Die Feuerteufel“. Die Aufständler-Gilde wird von den Bewohnern des Casnewydd sehr gefürchtet und brennt alles nieder was ihr in den Weg kommt. Die „Aufständler“ würden nicht einmal vor einem Dorf wie Leet halt machen, obwohl sie wissen, wie wehrhaft Leet ist. Sie verwenden Mistgabeln, Dolche, Knüppel, Schleudern und manchmal auch Flegel als Waffen und benutzen Fackeln, Feuerstein und Zunder und Öl zum niederbrennen von allem möglichem - was ihnen eben im Weg steht. Sie haben meist keine Rüstung, manchmal aber eine aus Leder. Obwohl sie nicht wirklich gute Waffen haben, sollte man sie nicht unterschätzen, denn wer sie unterschätzt oder auslacht, der ist meist bald nicht mehr auf dieser Welt. Die Gilde wächst ständig immer weiter. Das Großkönigreich Trion hat noch nichts gegen sie unternommen - man ist sich nicht mal sicher ob die Führung des Reiches die Aufständler-Gilde überhaupt schon registriert hat. Die Aufständler-Gilde gibt es seit ein paar Monaten. Sie haben keinen Anführer. Noch ziehen sie quer durch den Casnewydd und brandschatzen alles, was ihnen im Weg steht, vermutlich werden sie sich aber bald sesshaft machen und von dem Standpunkt aus dann alles in der Nähe brandschatzen und neue Aufständler hinzugewinnen und dann weiterziehen.

28.3 Durchschnittlicher Aufständler

| Kategorie | Wert |
|------------|---|
| Name | „Aufständler“ oder „Feuerteufel“ |
| TP | 8 - 12 |
| INI | +2 |
| Waffe | Mistgabel/Dolch/Knüppel/Schleuder/Flegel |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 2 |
| Rüstung | 5 oder 6 |
| Besonderes | Immer Fackel/Feuerstein und Zunder und Öl dabei, sie sind komplett Feuerresistent und können sich, wenn sie weniger als 3 TP haben in einen Dämon verwandeln, welcher +4 Schaden macht und, wenn er andere berührt sie anzündet |

| Kategorie | Wert |
|-----------|------|
| Schatz | A |
| SG | 1 |

29 Die Gilde der Reichen

Sie suchen nach ehrlicher Arbeit, zu Ihnen können sich jene gesellen, die Arbeit suchen. Arbeitgeber können sich bei Ihnen melden und jene, die Arbeit suchen können sich dem Arbeitgeber dann vorstellen und werden vielleicht für eine Arbeit angenommen.

30 Die Gilde der Reichen

In Trion gibt es verschiedene Gilden, unter anderem die Gilde der Reichen. Diese Gilde beteiligt sich vor allem an der Finanzierung des Krieges gegen das Xhara-Imperium. Die Gilde der Reichen besteht vor allem aus reichen Adeligen und auch aus anderen Reichen. Wer mindestens 100 GF besitzt, darf der Gilde der Reichen beitreten. Wenn jemand aus der Gilde Geldprobleme wegen Missernten oder ähnliches hat, helfen Sie sich untereinander. Allerdings muss jeder Reiche, der zur Gilde gehört, jedes halbe Jahr 10 GF zur Finanzierung der Trionischen Armeen abgeben. Es gibt in Trion 102 Reiche, die zur Gilde der Reichen gehören. Fast alle reichen Leute im Großkönigreich ziehen es aber vor, dieser Gilde wegen den Angaben nicht beizutreten.

31 Kbolde

31.1 Beschreibung

Kbolde leben in kleinen Gemeinschaften an meist abgeschiedenen Orten. Sie lieben zudem Schätze. Sie tragen meist keine Rüstung, sind aber trotzdem durch ihre Größe schwerer zu treffen.

31.2 Werte

| Werte | Kobold |
|----------|------------------|
| TP | 4 |
| Ini | +1 |
| Waffe | Dolch, Schleuder |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 2 |
| Rüstung | 6 |
| Reichtum | im Wert von 1 KL |
| Sprache | Koboldinisch |
| SG | ? |

32 Liste mit NSC's

| Name | TP | Ini | Waffe | Schaden | KB | Rüstung | Reichtum | Sprache | Besondere SG |
|-----------------|----|-----|--------------------|------------|----|---------|------------------|-------------------------------------|--|
| Bauer | 8 | +0 | Heugabel, Kurzschw | nach Waffe | 2 | 5 | im Wert von 5 TT | diverse, häufig Handelssprache | 1 |
| einfache Person | 8 | +0 | diverse | nach Waffe | 2 | 5 | diverser | diverse, zudem meist Handelssprache | 1 |
| Feuertroll | 30 | +1 | Waffenlos | +2 | 10 | 7 | | Orkisch | Brennend (Feuerschaden pro Runde +1), Regeneration 2 |

| Name | TP | Ini | Waffe | Schaden | KB | Rüstung | Reichtum | Sprache | Besondere | GG |
|--------------------|----|-----|--|---------|----|---|----------------------------------|-------------------------|----------------------------|----|
| Kapitän | 20 | +1 | Säbel, nach Kurzschwert | Waffe | 4 | 5 | im Wert von 1 GF | diverse, Handelssprache | Einflussnahme | 1 |
| Pirat | 14 | +1 | Säbel, nach Dolch, Kurzbo- gen, Fackel | Waffe | 3 | 6 (Lederrüstung) von 1 TT | im Wert von 1 GF | diverse, Handelssprache | List 1 | 1 |
| Piratenkapitän | 30 | +2 | Säbel, nach Langschwert | Waffe | 5 | 8 (Ketten- hemd + Schild) | im Wert von 10 GF | diverse, Handelssprache | List 2, Einflussnahme 2 | 3 |
| Räuber | 12 | +0 | Dolch, nach Kurzschwert, Keule | Waffe | 3 | 5 | im Wert von 1 KL - 1 GF | diverse, Handelssprache | List 1 | 1 |
| Räuber Anführer | 24 | +1 | Kurzschwert, nach Waffe | Waffe | 4 | 6 (Lederrüstung) von 1 TT - 10 GF | im Wert von 1 GF | diverse, Handelssprache | List 2, Einflussnahme 1 | 2 |
| Riesenfledermaus | 24 | +2 | Maul, +1 Klauen | +1 | 5 | 8 | | Fledermausfliegen | fliegend | 3 |
| Riesenkrabbe | 12 | -2 | Scherenhände | hände | 4 | 10 | Schatz E | | Festhalten | 4 |

Unbekannte Monsterfähigkeiten siehe Kreaturenerschaffung

33 Tiere

Hier sind die Werte einiger Tiere aufgeführt.

33.1 Die Tiere

| Tier | TP | INI | Waffe | Schaden | KB | Rüstung | Besondere Fähigkeiten | Schatz | SG |
|--------------|----|-----|-----------------------|---------|----|---------|--|--------|----|
| Adler | 8 | +2 | Krallen oder Schnabel | +1 | 3 | 5 | Fliegend, Sturzflug (1), Krallen-griff (3) | | 8 |
| Arbeitspferd | | -1 | Hufe oder Haupt | -1 | 2 | 5 | Huftritt, Umrennen (6) | | 2 |
| Chamäleon | | +2 | Maul | -3 | 0 | 5 | Farbwechsler (12) | | 2 |
| Dachs | 10 | -1 | Schnauze | -2 | 2 | 6 | | | 1 |
| Elefant | 72 | -2 | Füße oder Stoßzähne | +3 | 7 | 8 | Umrennen/Niedertreten (8) | | 6 |
| Ente | 2 | -2 | Schnabel | -3 | 0 | 5 | Teil-Fliegend (9) | | 1 |
| Falke | 7 | +2 | Krallen oder Schnabel | +1 | 3 | 5 | Fliegend, Sturzflug (1), Krallen-griff (2) | | 6 |

| Tier | TP | INI | Waffe | Schaden | KB | Rüstung | Besondere Fähigkeiten | | SG |
|-------------------------------------|----|-----|------------------------|----------|----|---------|--|----------|----|
| | | | | | | | Schatz | | |
| Fuchs | 8 | +1 | Maul | +1 | 3 | 5 | | | 1 |
| Hund | 8 | +1 | Pfoten oder Maul | +1 | 3 | 5 | | | 1 |
| Kamel | 16 | +0 | Hufe oder Haupt | +0 | 4 | 6 | Umrennen (5) | | 3 |
| Kriegskamel | 16 | +1 | Hufe oder Haupt | +1 | 5 | 6 | Umrennen (6) | | 3 |
| Krähe/Elster | 2 | +1 | Schnabel-2 | | 1 | 5 | Fliegend (im Nest) | 3x A | 1 |
| Maultier | 12 | +0 | Hufe oder Haupt | +0 | 2 | 5 | Huftritt | | 1 |
| Nachrichtenvogel (Schnattersich) | 4 | | +4 | Schnabel | +0 | 2 | 5 | Fliegend | 1 |
| Nishar- Arbeitspferd | 14 | -2 | Hufe oder Haupt | +0 | 3 | 6 | Huftritt, Um- ren- nen (7) | | 3 |
| Nishar- Pferd | 18 | -1 | Hufe oder Haupt | +1 | 4 | 6 | Huftritt, Um- ren- nen (7) | | 4 |
| Nishar- Schlachtross | 24 | +0 | Hufe oder Haupt | +2 | 5 | 7 | Huftritt, Um- ren- nen (7) | | 5 |

| Tier | TP | INI | Waffe | Schaden | KB | Rüstung | Besondere Fähigkeiten | Schatz | SG |
|---------------------------|----|-----|-----------------------|---------|----|---------|--------------------------------------|--------|----|
| Rabe | 3 | +2 | Krallen oder Schnabel | -1 | 1 | 5 | Fliegend, A (im Kral- len- griff (4) | | 3 |
| Reitpferd | 14 | +0 | Hufe oder Haupt | +0 | 3 | 5 | Huftritt, Um- ren- nen (6) | | 3 |
| Schlachtrösser | 26 | +1 | Hufe oder Haupt | +1 | 4 | 6 | Huftritt, Um- ren- nen (6) | | 4 |
| Wildente | 3 | -1 | Schnabel | -2 | 1 | 5 | Teil- Fliegend (10) | | 1 |
| Wildgans | 5 | +0 | Schnabel | +0 | 1 | 5 | Teil- Fliegend (11) | | 1 |
| Windhund | 8 | +2 | Pfoten oder Maul | +1 | 2 | 5 | | | 1 |
| Windpferd | 14 | +3 | Hufe oder Haupt | +0 | 3 | 5 | Huftritt, Um- ren- nen (6) | | 3 |
| Windpferd Arbeitspferd | 10 | +2 | Hufe oder Haupt | -1 | 2 | 5 | Huftritt, Um- ren- nen (6) | | 2 |

| Tier | TP | INI | Waffe | Schaden | KB | Rüstung | Besondere Fähigkeiten | Schatz | SG |
|-----------------------------|----|-----|-----------------------|---------|----|---------|--|--------|----|
| Windpferd Schlachtrösser | 20 | +4 | Hufe oder Haupt | +1 | 4 | 6 | Huftritt, Um- ren- nen (6) | | 4 |

33.2 1 - Sturzflug

Gilt für: Adler & Falke

Ein Adler oder ein Falke kann die Attacke Sturzflug ausführen und -vorausgesetzt er schafft den Angriff- macht er dann doppelten Schaden

33.3 2 - Krallengriff

Gilt für: Falke

Wenn ein Falke diese Aktion ausführt, krallt er sich nach einem Angriff mit seinen Krallen in den Gegner, um in der nächsten Runde mit seinem Schnabel anzugreifen. Das Opfer erhält, solange der Falke in es gekrallt ist, einen Malus von -3 auf seinen Angriff und einen von -1 auf seine Verteidigung. Sich von dem Griff zu lösen erfordert ein erfolgreiches MS 10 Manöver, erleichtert um den Wert in Athletik und den ST- oder GE-Bonus. Wenn man es schafft, dann erhält man trotzdem 2 Schaden, da es wehtut sich von dem Griff zu lösen.

33.4 3 - Krallengriff

Gilt für: Adler

Wenn ein Adler diese Aktion ausführt, krallt er sich nach einem Angriff mit seinen Krallen in den Gegner, um in der nächsten Runde mit seinem Schnabel anzugreifen. Das Opfer erhält, solange der Adler in es gekrallt ist, einen Malus von -3 auf seinen Angriff und einen von -2 auf seine Verteidigung. Sich von dem Griff zu lösen erfordert ein erfolgreiches MS 12 Manöver, erleichtert um den Wert in Athletik und den ST- oder GE-Bonus. Wenn man es schafft, dann erhält man 2 Schaden, da es wehtut sich von dem Griff zu lösen.

33.5 4 - Krallengriff

Gilt für: Rabe

Wenn ein Rabe diese Aktion ausführt, krallt er sich nach einem Angriff mit seinen Krallen in den Gegner, um in der nächsten Runde mit seinem Schnabel anzugreifen. Das Opfer erhält, solange der Rabe in es gekrallt ist, einen Malus von -2 auf seinen Angriff und einen von -1 auf seine Verteidigung. Sich von dem Griff zu lösen erfordert ein erfolgreiches MS 8 Manöver, erleichtert um den Wert in Athletik und den ST- oder GE-Bonus. Wenn man es schafft, dann erhält man 1 Schaden, da es wehtut sich von dem Griff zu lösen.

33.6 5 - Umrennen

Gilt für: Kamel

Wenn ein Kamel den Angriff „Umrennen“ ausführt und damit Erfolg hat, trampelt es einen nieder und macht 1 Schaden mehr. Man selbst liegt dann.

33.7 6 - Umrennen

Gilt für: Arbeitspferd, Kriegskamel, Reitpferd, Schlachtross, Windpferd, Windpferd-Arbeitspferd & Windpferd-Schlachtross

Wenn ein Tier den Angriff „Umrennen“ ausführt und damit Erfolg hat, trampelt es einen nieder und macht 2 Schaden mehr. Man selbst liegt dann.

33.8 7 - Umrennen

Gilt für: Nishar-Schlachtross, Nishar-Pferd & Nishar-Arbeitspferd

Wenn ein Nishar-Pferd den Angriff „Umrennen“ ausführt und damit Erfolg hat, trampelt es einen nieder und macht 3 Schaden mehr. Man selbst liegt dann.

33.9 8 - Umrennen/Niedertrampeln

Gilt für: Elefant

Wenn ein Elefant den Angriff „Umrennen“ bzw. „Niedertrampeln“ ausführt und damit Erfolg hat, trampelt er einen nieder und macht 4 Schaden mehr. Man selbst liegt dann.

33.10 9 - Teil-Fliegend

Gilt für: Ente

Eine Ente kann alle 10 Runden einmal ca. 10 Meter weit fliegen.

33.11 10 - Teil-Fliegend

Gilt für: Wildente

Eine Wildente kann alle 8 Runden einmal ca. 12 Meter weit fliegen.

33.12 11 - Teil-Fliegend

Gilt für: Wildgans

Eine Wildgans kann alle 10 Runden einmal ca. 25 Meter weit fliegen.

33.13 12 - Farbwechsler

Gilt für: Chamäleon

Ein Chamäleon kann sich seiner Umgebung anpassen und sich somit sehr sehr gut verstecken: +4 auf Fertigkeiten wie Schleichen oder Verstecken.

33.14 Besondere Fähigkeiten

Besondere Fähigkeiten und deren KP, die nicht im Spielleiter-Heft oder im Beitrag zur Kreaturenerschaffung stehen, findet ihr hier aufgelistet.

34 Der Fluch im Nebel

„Der Fluch im Nebel“ ist quasi der Nebel Leets selbst. Ist es sehr nebelig und begibt man sich in den Nebel hinein, so kann es passieren, dass man keine Stimme im Kopf wahrnimmt (erfolgreicher, passiver, MS 10-Wahrnehmungswurf). Geschieht dies, so wird die Stimme Einen zu überzeugen versuchen, sich im Bach zu ertränken. Schon einige arme Seelen hatten dieses Pech und Niemanden, der sie davon hätte abhalten können.

35 Die 10 Braunbärbrüder

Die 10 Braunbärbrüder sind eine kleine Gruppe von Brüdern, wie der Name schon sagt. Sie wohnen in einem kleinen ,aus Holz bestehenden und selbst gebauten Fort mitten im Casnewydd südöstlich der Trollschnellen und westlich von Leet. Sie sind aber keine normalen Brüder, sie sind halb Elf, halb Bär! Die beeindruckendsten von Ihnen sind Bilbo, Born und der „Bibelberserker“. Der echte Name des „Bibelberserkers“ ist „Bruno Brigitta Braunbär“. Er ist der Klügste der Gruppe und streng gläubig. Er glaubt an alle Götter. Er selbst lässt nie Gewalt sprechen, hat aber nichts dagegen, wenn seine Brüder dies tun. Er ist tatsächlich der Einzige, der sich nicht in einen Bär verwandeln kann und deshalb häufig von seinen Brüdern gehänselt wird. Nun aber zu Born und Bilbo. Bilbo ist der Zauberer der Gruppe, er ist extrem gut darin, Leute zu verletzen und sie umzubringen. Born, der Starke in der Gruppe, schnitzt sehr gerne kleine hölzerne Figürchen, obwohl er nicht sehr gut darin ist. Er hat eine unglaublich hohe Frustrtoleranz und ist zwar äußerst lieb, aber nicht wirklich klug. Er erkennt leider nicht einmal wirklich den Unterschied zwischen einem Stein und einem Stück Watte. Die anderen haben die Namen Diedrich, Dreienstein, Dagobert, Dagobert II., Dagobert III., Dagobold und Dagobold II. und keine wirklich besonderen Merkmale oder anderes (außer natürlich, dass sie sich in Bären verwandeln können). Die Eltern -welche einmal leider einen Kampf gegen einige Oger und Trolle verloren und in diesem Gefecht starben (die Söhne konnten entkommen)- hatten wohl nicht sehr viel Einfallsreichtum, was Namen angeht.

35.1 Die Werte als Elfen

| Name | SG | TP | Ini | Waffe | KB | Schaden | Rüstung | Spruchlisten etc. | MP | Schatz |
|-------|----|----|-----|------------------------|----|---------------|---------|--|-----|--------|
| Bilbo | 13 | 40 | +0 | Stab | 5 | nach Waffe | 5 | Wilde Magie (10), Schwarze Magie (10), gezielte Sprüche (10) | 100 | E |
| Born | 8 | 70 | -2 | Keule mit Spikes | 10 | +4 | 8 | Wilde Magie (1) | 4 | D |

| Name | SG | TP | Ini | Waffe | KB | Schaden | Rüstung | Spruchlisten | | Schatz |
|---|----|----|-----|--------------------------|----|---------|---------|--|----|--------|
| | | | | | | | | etc. | MP | |
| Bibelberserker bzw. Bruno Brigitta | | 34 | +2 | elfisches Kurzschwert | 6 | +2 | 6 | Wilde Magie (5) | 44 | F |
| Diedrich | 10 | 74 | +5 | elfisches Langschwert | 5 | +4 | 5 | Wilde Magie (8), gezielte Sprüche (3) | 12 | E |
| Dreienstein | | 48 | +0 | elfisches Kurzschwert | 5 | +2 | 5 | Wilde Magie (7) | 15 | D |
| Dagobert | 6 | 51 | +1 | elfisches Kurzschwert | 7 | +1 | 6 | Wilde Magie (6), gezielte Sprüche (1) | 16 | D |
| Dagobert II. | 5 | 44 | +0 | elfisches Kurzschwert | 4 | +2 | 5 | Wilde Magie (5) | 15 | D |
| Dagobert III. | 9 | 82 | -1 | elfisches Kurzschwert | 3 | +1 | 9 | Wilde Magie (7), gezielte Sprüche (2) | 15 | D |
| Dagobold | 5 | 47 | +4 | elfisches Kurzschwert | 4 | -2 | 6 | Wilde Magie (3) | 15 | D |

| Name | SG | TP | Ini | Waffe | KB | Schaden | Rüstung | Spruchlisten | | Schatz |
|------------------|----|----|-----|--------------------------|----|---------|---------|-----------------------|----|--------|
| | | | | | | | | etc. | MP | |
| Dagobold5 II. | | 49 | +0 | elfisches Kurzschwert | 4 | -1 | 6 | Wilde Magie (4) | 15 | D |

35.2 Die Werte als Bären

Wenn sie sich tatsächlich in Bären verwandeln, haben sie die Werte aus dem Spielleiterheft, aber sie sind doppelt so hoch (ausser die Rüstung und der Ini-Wert).

36 Endra

36.1 Beschreibung

Endra sind riesige Raubvögel, die gerne Dinge stehlen (sie können immer höchstens 6 Dinge mit sich tragen) und kupferfarbene Federn haben.

36.2 Werte

| Kategorie | Wert |
|------------|--------------|
| TP | 25 |
| INI | +1 |
| Waffe | Krallen |
| Schaden | +1 |
| KB | 8 |
| Rüstung | 8 (sehr zäh) |
| Reichtum | Schatz E |
| Sprache | Endraeisch |
| Besonderes | Fliegend |
| SG | 5 |

37 Erle

37.1 Beschreibung

Erle sind, meist ca. 2 m große, Kreaturen mit grauer Haut. Sie haben meist gelbe Augen, lange Ohren und spitze Zähne. Sie gehen aufrecht auf 2 Beinen und tragen die unterschiedlichsten Waffen bei sich, meist aber Langschwerter. Sie können meist nur Erleisch (Erle-isch ausgesprochen), aber manchmal auch die Sprache des Landes, in welchem sie leben. Sie tragen zudem sehr einfache Kleidung und sind nicht unklug. Zudem sind sie sehr zäh, wodurch sie einen Rüstungsbonus von +1 erhalten, welcher in der unten stehenden Tabelle schon eingerechnet ist. Sie rotten sich gerne in größeren Gruppen zusammen und überfallen häufig Reisende und Dörfer, weshalb sie auch bemerkenswerte Schätze ihr Eigen nennen.

37.2 Werte

| Kategorie | Wert |
|------------|-----------------------------------|
| TP | 40 |
| INI | +0 |
| Waffe | diverse (meist Langschwert) |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 8 |
| Rüstung | 6 (sehr zäh) |
| Reichtum | Schatz D |
| Sprache | Erleisch, manchmal diverse andere |
| Besonderes | Nachgiebig, Angst SG 8 |
| SG | 8 |

38 Graars

38.1 Beschreibung

Graars sind quasi Zombies, nur in sehr viel stärker. Sie sehen dementsprechend auch so aus, denn sie haben sehr viele Muskeln an ihrem Körper.

38.2 Werte

| Kategorie | Wert |
|------------|---------------|
| TP | 30 |
| INI | -2 |
| Waffe | Klauen |
| Schaden | +2 |
| KB | 3 |
| Rüstung | 6 (sehr zäh) |
| Reichtum | Schatz C |
| Sprache | Zombiesprache |
| Besonderes | Nachgiebig |
| SG | 6 |

39 Onky und Krollz

39.1 Das Höhlenlabyrinth

Die beiden Trolle, Onky und Krollz, wohnen irgendwo mitten im Casnewydd und lassen es sich gut ergehen. Sie sind äußerst Faul, allerdings aber eine Bedrohung für die Bewohner des Waldes - ganz egal ob Mensch, Tier, Elf oder anderes. Sie sollen äußerst stark und klug sein und locken gerne Menschen etc. in ihr verworrenes Höhlenlabyrinth, um sie dann umzubringen oder, wenn sie zu mächtig aussehen, zu warten, bis sie sich komplett verirrt haben und irgendwann entweder von den anderen Gefahren in ihrem Labyrinth zur Strecke gebracht wurden oder sie einfach keine Kraft mehr haben und nicht mehr herausfinden. Die beiden Trolle kennen das Labyrinth wie ihre Westentasche und es ist zudem ihr Zuhause, was dafür sorgt, dass die Gänge sehr breit und die Decken sehr hoch sind. Das Höhlenlabyrinth ist wirklich riesig.

39.2 Werte

| Werte | Onky | Krollz |
|--------------|-----------------------------|-------------|
| TP | 40 | 44 |
| INI | +1 | +2 |
| Waffe | Zweihänder (mit einer Hand) | Keule |
| Schaden | nach Waffe | +1 |
| KB | 10 | 8 |
| Rüstung | 7 + 2 (Turmschild) | 7 |
| Regeneration | 1 | 1 |
| Schatz | E | 2xD und 7xC |
| SG | 6 | 2 |

40 Erweiterung zur Regel zum zweihändigen Kampf

Wenn man zwei Waffen führt, erhält man immer einen Malus von -1 auf die INI beider Waffen, unabhängig vom normalen Bonus oder Malus der Waffe oder anderen Beeinflussungen.

41 In Nahkampfmf schießen

Im Nahkampf kämpfende Wesen sind für Außenstehende quasi unberechenbar. In den Nahkampf hinein schießen und Jemanden bestimmten treffen ist immer um 2 erschwert. Wenn der Würfelwurf nicht gelingt, sollte man noch einmal würfeln. Bei einer 1 oder 2 auf dem Würfel trifft man den Freund, welcher dann selbst einmal nach den Abwehrregeln verkehrt. Dann zählt er noch 2 zur Zahl hinzu und zieht das Ergebnis von dem des Schützen ab. Die Zahl, die dabei möglicherweise herauskommt, ist der Schaden, den man erhält.

41.1 Besonderheiten

Wenn man theoretisch nicht verteidigen könnte, einem also zum Beispiel in den Rücken geschossen wird, erhält man so oder so einen Grundschaden, je nach Rüstung, der dann zum Schaden, den man erhält, noch einmal hinzugefügt wird.

| Rüstungsart | Grundschaten |
|---------------|----------------------|
| Ungerüstet | 3/4* |
| Lederrüstung | 2/3* |
| Kettenhemd | 1/2* |
| Halbe Platte | 1/2* |
| Plattenpanzer | 1/1* |
| Ritterrüstung | 0/1* |
| Schild | 1/1* Schaden weniger |
| Turmschild | 2/1* Schaden weniger |

*Armbrust

42 Alternatives Kampfsystem

Ein alternatives Kampfsystem für Aborea.

42.1 Kampfrunden

Eine Kampfrunde dauert ca. 1 - 6 Sekunden. Man darf in einer Kampfrunde laufen und verteidigen oder angreifen oder man darf einmal verteidigen und einmal angreifen. Wenn man sich in einer Runde mehr als 1,5 m bewegt, muss man einen Kampfmalus von -3 hinnehmen.

42.2 Initiative

Die Initiative wird durch den GE-Bonus oder -Malus, den Bonus oder Malus der Waffe und durch einen W20-Würfelwurf für jeden Kampfbeteiligten ermittelt. Wer danach die höchste Initiative hat, ist zuerst dran.

42.2.1 Gleiche Initiative

Haben mehrere Kampfbeteiligte die gleiche Initiative, so würfeln beide noch mal mit einem W20 und wer das höchste Ergebnis hat ist vor dem anderen dran.

42.3 Angreifen (Nahkampf & Fernkampf)

Der Angreifer würfelt einmal mit einem W20, addiert +5 und addiert den Waffenschadensbonus hinzu oder subtrahiert den Waffenschadensmalus. Dann addiert er noch seinen Offensivbonus (OB) hinzu.

Der Verteidiger wirft ebenfalls einmal mit einem W20 und dann addiert er seine Rüstung hinzu. Dann addiert er noch seinen Defensivbonus (DB) hinzu.

Danach wird der Wert des Verteidigers von dem Wert des Angreifers abgezogen. Wenn ein positiver Wert herauskommt, dann ist dies der Schaden, den der Verteidiger erhält. Bei einem negativen Wert erhält der Verteidiger keinen Schaden.

42.3.1 Formel

W20-Würfelwurf + 5 +/- Waffenbonus/Waffenmalus + OB - Rüstungswert - W20 - DB = Schaden

42.4 Wechseln der Waffe (auch das ziehen)

Man kann zwar einfach so die Waffe wechseln, man hat dann allerdings für die nächsten zwei Kampfunden die geringste Initiative aller Kampfbeteiligten.

42.5 Überraschung

Wenn man einen Gegner überrascht, dann ist man für den Rest des Kampfes vor dem Gegner dran, hat also die höhere Initiative. Außerdem kann der jeweilige Gegner in der ersten Kampfunde nicht angreifen und auch nicht verteidigen.

42.6 Dem Kampfe entfliehen

Ist man im Nahkampf und möchte man sich aus irgendeinem Grund von seinem Gegner entfernen, muss man erst einmal mit einem W20 würfeln. Bei 10 oder weniger auf dem Würfel schafft man es nicht, sich von seinem Gegner zu entfernen. Ist das Ergebnis allerdings 11 oder mehr, schafft man es, man muss allerdings noch einen Angriff seines Gegners hinnehmen ohne, dass man in dieser Runde selbst angreifen darf.

43 Initiativeveränderung durch Rüstungen

Die Rüstung kann nicht nur die Bewegungsrate verändern, sondern auch die Initiative.

| Rüstungsart | Malus auf INI |
|---------------|---------------|
| Ungerüstet | 0 |
| Lederrüstung | 0 |
| Kettenhemd | -1 |
| Halbe Platte | -1 |
| Plattenpanzer | -2 |
| Ritterrüstung | -3 |
| Schild | 0 |
| Turmschild | -1 |

44 Kampfsystem für große Gruppen

44.1 Nahkampf

Dieses System funktioniert so: Es gibt 2 gegnerische Fraktionen und ein gewisses Schlachtfeld (welches man sich aufgemalt hat). Wenn Nahkämpfer aufeinander treffen, dann gibt es zwei Fraktionen, die gewisse Truppenstärke haben. Alle SG's der Kampfbeteiligten werden auf beiden Seiten aufeinander gerechnet, somit hat man die Truppenstärke. Dann wird pro Runde (in welcher alle anderen Kampfbeteiligten sich entweder ein Feld [oder im Falle von Pferden oder anderen ähnlichen Reittieren 3 Felder] bewegen oder kämpfen dürfen [berittene Bogenschützen dürfen beides]) auf beiden Seiten je nach Waffen entweder mit einem W4, einem W6, einem W8, einem W10, einem W12 oder einem W20 gewürfelt und die jeweilige Zahl auf dem jeweiligen Würfel wird von der jeweiligen Truppenstärke der anderen abgezogen.

44.1.1 Waffen Nahkampf

| Waffen | Schaden |
|------------------|---------|
| Bastardschwerter | W10 |
| Dolch | W4 |
| Einhand-Axt | W8 |
| Flegel | W6 |

| Waffen | Schaden |
|--------------|--------------------------------------|
| Florett | W6 |
| Hellebarde | W10 |
| Kriegshammer | W12 + 2 |
| Kurzschwert | W8 |
| Langschwert | W12 |
| Morgenstern | W10 |
| Rapier | W6 |
| Speer | W6 |
| Stab | W6 : 2 (aufgerundet) |
| Waffenlos | (würfeln mit W10, bei 6 oder mehr 1) |
| Zweihand-Axt | W20 |
| Zweihänder | W20 |
| Keule | W4 |
| Knüppel | W4 :2 (aufgerundet) |
| Lanze | W8 |
| Säbel | W6 |

44.2 Fernkampf (Bögen)

Fernkampf mit Bögen funktioniert so, dass pro Runde Bogenschützen einmal schießen können. Man muss hierbei allerdings erstmal sehen, wie viele treffen, das macht man so: Man nimmt sich einen oder mehrere W10 und würfelt so oft mit einem, wie man Fernkämpfer hat (abgerundet und aufgerundet auf 10er Reihen). Wie oft man getroffen hat, kann man dann daran festmachen, welche Zahl man insgesamt mit allen malen würfeln gewürfelt hat. Schaden gibt es dementsprechend mehr oder weniger bei Bogenschützen.

44.2.1 Fernkampfswaffen (Bögen)

| Waffe | Schaden (nach so und soviel mal getroffen haben) |
|---------------|--|
| Kompositbogen | pro mal getroffen 0,8 (auf- bzw. abgerundet) |
| Kurzbogen | pro mal getroffen 0,4 |
| Langbogen | pro mal getroffen 0,7 |
| Schleuder | pro mal getroffen 0,2 |

44.3 Fernkampf (Armbrüste)

Bei Armbrüsten funktioniert das System genauso wie bei Bögen, allerdings müssen sie nach dem Schießen immer eine Runde nachladen.

44.3.1 Fernkampfswaffen (Armbrüste)

| Waffe | Schaden |
|----------|---------------------|
| Armbrust | pro mal getroffen 1 |

44.4 Wurfswaffen wie Wurfspeere etc.

Sie funktionieren genau so wie Bögen.

44.4.1 Wurfswaffen

| Waffe | Schaden |
|----------------|-------------------------|
| Netz | Auswirkungen des Netzes |
| weitere Waffen | normal |

44.5 Boni

44.5.1 Deckung

Deckung kann überlebenswichtig sein.

Hier eine Tabelle zur Deckung

| Deckung | Auswirkung |
|---------|--|
| 30% | -4 Schaden von Angreifern (Fernkampf) |
| 60% | -8 Schaden von Angreifern (Fernkampf) |
| 90% | -16 Schaden von Angreifern (Fernkampf) |

44.5.2 Erhöhungen

Es kann für Fernkampf sehr wichtig sein, eine höhere Stellung zu haben.

Hier die Auswirkungen je nach Höhe über dem Gegner in einer Tabelle dazu

| Höhe | Schaden insgesamt |
|---------------|-------------------|
| mind. 5m | 1 mehr |
| mind. 10 m | 2 mehr |
| mind. 20 m | 3 mehr |
| mind. 30 m | 4 mehr |
| mind. 40 m | 5 mehr |
| mind. 50 m | 6 mehr |
| pro 10 m mehr | +1 mehr |

44.6 Gruppenmoral

Moral spielt im Gruppenkampf eine grosse Rolle und kann heftige Auswirkungen auf Schlachten und Kämpfe haben.

44.6.1 Gruppenmoral zu Start

Die Gruppenmoral besteht am Anfang der Schlacht zu 100%. Mehr Moral kann eine Gruppe auch nicht haben.

44.6.2 Auswirkungen der Moral auf Einheiten

| Moralverlust | Fliehende Krieger der Gruppe |
|--------------|------------------------------|
| -25% | -10% |
| -50% | -40% |
| -75% | -75% |
| -100% | -100% |

44.6.3 Moralverluste/-gewinne

| Ereignis | Veränderung der Gruppenmoral |
|--|---------------------------------------|
| Hoffnungslose Lage | -45% |
| Kein Fluchtweg | -5% bis -50% (kommt auf Situation an) |
| Mit Brandfeilen beschossen werden | Pro Salve pro Schütze -0,2% |
| Schlacht wendet sich zu Gunsten der Gegner (alle Krieger, mind. 20% weniger Krieger als Gegner, Moral gebrochen zählt auch) | -20% |
| Angefeuert werden | +5% bis +10% |
| Einheit befindet sich in fester Befestigungsanlage, wie Burg o.ä. | +30% |
| Einheit befindet sich in loser Befestigungsanlage, wie Holzmauern etc | +10% |
| Hoffnung auf Rettung (Verbündete kommen etc) | +30% |
| Kämpfen „für den Glauben“ | +15% |
| Schlacht wendet sich zu Gunsten der Gruppe (alle Krieger, mind. 20% mehr Krieger als Gegner, gegnerische Moral gebrochen zählt auch) | +20% |
| Gegnerische Gruppe komplett besiegt (bis auf 5% der Krieger herunter gekämpft, Moral gebrochen zählt auch) | +8% |

44.7 Truppenbögen

Jede Einheit bzw. Truppe hat einen Truppenbogen, auf dem diese Sachen hier notiert werden:

1. Einheiten generell 2. Truppenstärke 3. Waffenschaden 4. Was die Einheit alles bei sich hat

Diese Dinge muss man wissen, wenn man eine Schlacht kämpfen und danach noch wissen möchte, was man den besiegten Feinden eventuell noch abnehmen kann.

44.8 Kampf von mehr als 2 verschiedenen Einheiten an einem Platz

Ist dies der Fall, dann werden die Truppen nicht zusammengetan [es sei denn sie wollen es], sondern beide Truppen können auf dem selben Platz gegen den selben Gegner kämpfen. Die Truppenaktionen werden eigentlich komplett normal gehandhabt und es gibt keine Veränderung des Spiels.

45 Kampfsystem für große Gruppen 2

45.1 Bewegung

Schlachtfelder sind wortwörtlich in Feldern aufgebaut. Je nach Reittier oder anderem kann man sich und so weit in einer Runde bewegen.

| Bezeichnung | Bewegung (Felder) pro Runde |
|----------------|-----------------------------|
| Arbeitspferd | 2 |
| Elefant | 3 |
| Hund | 2 |
| Hundeschlitten | 2 |
| Kamel | 3 |
| Kutsche | 3 |
| Lama | 1 |
| Maultier | 1 |
| Ochse | 1 |
| Pferdekarren | 1 |
| Planwagen | 3 |

| Bezeichnung | Bewegung (Felder) pro Runde |
|--------------|-----------------------------|
| Pony | 2 |
| Reitpferd | 3 |
| Schlachtross | 3 |
| Zu Fuß | 1 |

45.2 Nahkampf

Man hat mehrer Gruppen, die gegeneinander kämpfen. Die Gruppen würfeln in einer Runde je einmal mit einem W6. Wer die höhere Zahl würfelt, trifft und macht dementsprechenden Schaden.

45.3 Fernkampf

Wenn mehrere Fraktionen aufeinander schießen funktioniert es so, wie beim Nahkampf. Wenn allerdings eine Gruppe Schützen auf eine andere Gruppe schießen, ohne dass sie zurückschießt, funktioniert das System so: Beide Gruppen würfeln einmal mit einem W6. Wenn die Schützen die höhere Zahl würfeln, treffen sie und machen dementsprechenden Schaden. Wenn aber die andere Gruppe die höhere Zahl würfelt, verfehlen die Schützen.

45.4 Boni

45.4.1 Höhere Position

Fernkämpfer können einen Bonus erhalten, wenn sie ein höhere Position haben, als der Gegner.

| Meter höher | Bonus (Schaden) pro Person | Bonus (Rüstung) pro Person |
|-------------|----------------------------|----------------------------|
| 5 | +0,1 | +0,075 |
| 10 | +0,2 | +0,15 |
| 15 | +0,3 | +0,225 |
| pro 5 mehr | +0,1 | +0,075 |

45.4.2 Hinterhalt

Für die ersten 5 Runden erhalten die Angreifer bei einem Hinterhalt einen Bonus von +1 auf jeden Würfelwurf.

45.5 Waffen - Gruppenstärke (Schaden)

Wenn Schaden zB mit einem W10 ausgewürfelt wird und eine 8 gewürfelt wird, verliert die Gruppe, die den Schaden erhält, 8 Wesen.

| Waffe | Gruppenstärke (Schaden) |
|----------------|-------------------------|
| Armbrust | W12 |
| Bastardschwert | W8 |
| Dolch | W4 |
| Einhand-Axt | W6 |
| Flegel | W6 |
| Florett | W6 |
| Hellebarde | W6 |
| Keule | W4 |
| Knüppel | W2 |
| Kompositbogen | W10 |
| Kriegshammer | W12 |
| Kurzbogen | W6 |
| Kurzschwert | W6 |
| Langbogen | W8 |
| Langschwert | W10 |
| Lanze | W10 |
| Morgenstern | W8 |
| Netz | 0 |
| Rapier | W6 |
| Säbel | W6 |

| Waffe | Gruppenstärke (Schaden) |
|--------------|-------------------------|
| Schleuder | W6 |
| Speer | W6 |
| Stab | W4 |
| Waffenlos | W2 |
| Zweihand-Axt | W12 |
| Zweihänder | W12 |

45.6 Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung)

Wenn man Schaden erhalten würde, würfelt man einmal mit dem dementsprechenden Würfel. Die Zahl, die gewürfelt wurde, ist eine Anzahl an Wesen, die die Gruppe weniger verliert.

| Rüstung | Gruppenstärke (Rüstung) |
|---------------|-------------------------|
| Ungerüstet | 0 |
| Lederrüstung | W4 |
| Kettenhemd | W6 |
| Halbe Platte | W8 |
| Plattenpanzer | W10 |
| Ritterrüstung | W12 |

46 Kampfsystem für große Gruppen 3

46.1 Bewegung

Schlachtfelder sind wortwörtlich in Feldern aufgebaut. Je nach Reittier oder anderem kann man sich und so weit in einer Runde bewegen.

| Bezeichnung | Bewegung (Felder) pro Runde |
|----------------|-----------------------------|
| Arbeitspferd | 2 |
| Elefant | 3 |
| Hund | 2 |
| Hundeschlitten | 2 |
| Kamel | 3 |
| Kutsche | 3 |
| Lama | 1 |
| Maultier | 1 |
| Ochse | 1 |
| Pferdekarren | 1 |
| Planwagen | 3 |
| Pony | 2 |
| Reitpferd | 3 |
| Schlachtross | 3 |
| Zu Fuß | 1 |

46.2 Nahkampf

Man hat mehrer Gruppen, die gegeneinander kämpfen. Die Gruppen würfeln in einer Runde je einmal mit einem W6. Wer die höhere Zahl würfelt, trifft und macht dementsprechenden Schaden.

46.3 Fernkampf

Wenn mehrere Fraktionen aufeinander schießen funktioniert es so, wie beim Nahkampf. Wenn allerdings eine Gruppe Schützen auf eine andere Gruppe schießen, ohne dass sie zurückschießt, funktioniert das System so: Beide Gruppen würfeln einmal mit einem W6. Wenn die Schützen die höhere Zahl würfeln, treffen sie und machen dementsprechenden Schaden. Wenn aber die andere Gruppe die höhere Zahl würfelt, verfehlen die Schützen.

46.4 Boni

46.4.1 Höhere Position

Fernkämpfer können einen Bonus erhalten, wenn sie eine höhere Position haben, als der Gegner.

| Meter höher | Bonus (Schaden) pro Person | Bonus (Rüstung) pro Person |
|-------------|----------------------------|----------------------------|
| 5 | +0,1 | +0,075 |
| 10 | +0,2 | +0,15 |
| 15 | +0,3 | +0,225 |
| pro 5 mehr | +0,1 | +0,075 |

46.4.2 Hinterhalt

Für die ersten 5 Runden erhalten die Angreifer bei einem Hinterhalt einen Bonus von +1 auf jeden Würfelwurf, der keinen Schaden macht.

46.5 Waffen - Gruppenstärke (Schaden)

Wenn Schaden zB mit einem W10 ausgewürfelt wird und eine 8 gewürfelt wird, verliert die Gruppe, die den Schaden erhält, 8 Wesen.

| Waffe | Gruppenstärke (Schaden) |
|----------------|-------------------------|
| Armbrust | W12 |
| Bastardschwert | W8 |
| Dolch | W4 |
| Einhand-Axt | W6 |
| Flegel | W6 |
| Florett | W6 |
| Hellebarde | W6 |
| Keule | W4 |
| Knüppel | W2 |

| Waffe | Gruppenstärke (Schaden) |
|---------------|-------------------------|
| Kompositbogen | W10 |
| Kriegshammer | W12 |
| Kurzbogen | W6 |
| Kurzsword | W6 |
| Langbogen | W8 |
| Langsword | W10 |
| Lanze | W10 |
| Morgenstern | W8 |
| Netz | 0 |
| Rapier | W6 |
| Säbel | W6 |
| Schleuder | W6 |
| Speer | W6 |
| Stab | W4 |
| Waffenlos | W2 |
| Zweihand-Axt | W12 |
| Zweihänder | W12 |

46.6 Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung)

Wenn man Schaden erhalten würde, würfelt man einmal mit dem dementsprechenden Würfel. Die Zahl, die gewürfelt wurde, ist eine Anzahl an Wesen, die die Gruppe weniger Schaden verliert.

| Rüstung | Gruppenstärke (Rüstung) |
|--------------|-------------------------|
| Ungerüstet | 0 |
| Lederrüstung | W4 |
| Kettenhemd | W6 |
| Halbe Platte | W8 |

| Rüstung | Gruppenstärke (Rüstung) |
|---------------|-------------------------|
| Plattenpanzer | W10 |
| Ritterrüstung | W12 |

46.7 Gruppentrefferpunkte

Die Gruppen-TP werden durch die durchschnittlichen TP der einzelnen Kämpfer geteilt durch 10 mal der Anzahl der Kämpfer errechnet.

46.8 Gruppenbögen

Jede Gruppe hat einen Gruppenbogen, in dem ihre Werte eingetragen werden. Das sieht dann zum Beispiel so aus, wie das folgende Beispiel.

| Kategorie | Werte |
|--------------------------|--------------------|
| Waffe | 6 (Säbel) |
| Rüstung | 10 (Plattenpanzer) |
| Fortbewegung | 2 (Pony) |
| Munition (bei Fernkampf) | 240 |
| TP | 24 |

47 Einheiten Trions

47.1 kleiner Überblick - Armeen Trions

Die Armeen Trions sind zwar sehr vielfältig, bestehen aber trotzdem zu einem großen Teil aus Menschen. Sie werden meist nur gegen Xhara angewendet, aber nötigenfalls auch gegen das Suderland oder Elbia. Die Armeen sind meist so aufgebaut, dass es ein paar Befehlshaber gibt und die Armee somit besser auf feindliche Aktionen reagieren und gegen die Feinde agieren kann. Trions Truppen kämpfen meist in bestimmten Formationen.

47.2 Trionarii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------------------------|
| TP | 28 |
| INI | +0 |
| Waffe | Bastardschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 5 |
| Rüstung | 8 (Halbe Platte+Schild) |
| Schatz | B |
| SG | 3 |

Beschreibung zu Trionarii

Trionarii sind einfache Soldaten.

47.3 Trioniborii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------------|
| TP | 28 |
| INI | +1 |
| Waffe | Kurzbogen |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 4 |
| Rüstung | 6 (Lederrüstung) |
| Schatz | A |
| SG | 2 |

Beschreibung zu Trioniborii

Trioniborii sind einfache Bogenschützen.

47.4 Trionikurii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------|
| TP | 23 |
| INI | +3 |
| Waffe | Kurzsword |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 4 |
| Rüstung | 5 |
| Schatz | B |
| SG | 2 |

Beschreibung zu Trionikurii

Trionikurii sind zwar nicht wirklich sehr gut ausgestattet, dafür sind sie aber sehr leichtfüßig und schnell.

47.5 Trionimarii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------------|
| TP | 38 |
| INI | +2 |
| Waffe | Armbrust |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 7 |
| Rüstung | 6 (Lederrüstung) |
| Schatz | C |
| SG | 4 |

Beschreibung zu Trionimarii

Armbrustschützen.

47.6 Trionolariii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------------|
| TP | 38 |
| INI | +1 |
| Waffe | Langbogen |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 6 |
| Rüstung | 8 (Halbe Platte) |
| Schatz | B |
| SG | 4 |

Beschreibung zu Trionolariii

Langbogenschützen.

47.7 Trionitirii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|---------------------------|
| TP | 88 |
| INI | +0 |
| Waffe | Langschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 10 |
| Rüstung | 11 (Ritterrüstung+Schild) |
| Schatz | E |
| SG | 8 |

Beschreibung zu Trionitirii

Ritter.

47.8 Trionirittirii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|------------|---------------------------|
| TP | 88 |
| INI | +0 |
| Waffe | Langschwert + Lanze |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 10/8 |
| Rüstung | 11 (Ritterrüstung+Schild) |
| Schatz | E |
| Besonderes | Reiten 4, Schlachtross |
| SG | 10 |

Beschreibung zu Trionirittirii

Berittene Ritter.

47.9 Trionilaria [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------------------|
| TP | 32 |
| INI | -1 |
| Waffe | Speer+Kurzschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 4/4 |
| Rüstung | 6 (Schild) |
| Schatz | A |

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------|
| SG | 4 |

Beschreibung zu Trionilaria

Speerkrieger, welche nötigenfalls auch mit dem Schwert kämpfen.

47.10 Trionitirii [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|---------------------------------|
| TP | 45 |
| INI | +0 |
| Waffe | Wurfspeer (römisch)+Langschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 6/8 |
| Rüstung | 8 (Lederrüstung+Turmschild) |
| Schatz | D |
| SG | 7 |

Beschreibung zu Trionitirii

Nahkämpfer, welche vor dem aufeinandertreffen mit dem Feind ihre Wurfspeere werfen.

47.11 Izmawa [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------------------|
| TP | 90 |
| INI | +0 |
| Waffe | Langschwert+Lanze |
| Schaden | nach Waffe |

| Kategorie | Werte |
|------------|-------------------------------|
| KB | 10/10 |
| Rüstung | 12 (Ritterrüstung+Turmschild) |
| Schatz | E |
| Besonderes | Reiten 10, Schlachtross |
| SG | 10 |

Beschreibung zu Izmawa

Sie sind berittene Wachen Izma's dem II.

47.12 Izmawa II [Menschen]

| Kategorie | Werte |
|------------|-------------------------|
| TP | 90 |
| INI | -1 |
| Waffe | Kompositbogen |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 10 |
| Rüstung | 10 (Ritterrüstung) |
| Schatz | E |
| Besonderes | Reiten 12, Schlachtross |
| SG | 8 |

Beschreibung zu Izmawa II

Sie sind berittene Wachen Izma's dem II.

47.13 Trionz [Zwerge]

| Kategorie | Werte |
|-----------|---|
| TP | 32 |
| INI | +0 |
| Waffe | Einhand-Axt |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 5 |
| Rüstung | 8 (Halbe Platte+Schild) + 1 (Größenbonus) |
| Schatz | C |
| SG | 3 |

Beschreibung zu Trionz

Nahkämpfer.

47.14 Trionzirii [Zwerge]

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------------|
| TP | 40 |
| INI | +0 |
| Waffe | Kriegshammer |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 4 |
| Rüstung | 8 (Halbe Platte) |
| Schatz | D |
| SG | 3 |

Beschreibung zu Trionzirii

Nahkämpfer.

47.15 Trionoserii [Halblinge]

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------------------------------|
| TP | 20 |
| INI | +2 |
| Waffe | Florett |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 6 |
| Rüstung | 6 (Lederrüstung) + 1 (Größenbonus) |
| Schatz | A |
| SG | 3 |

Beschreibung zu Trionoserii

Klein und schnell. Gut für Hinterhalte.

47.16 Triongionii [Gnome]

| Kategorie | Werte |
|-----------|---------------------|
| TP | 20 |
| INI | +1 |
| Waffe | Schleuder |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 5 |
| Rüstung | 5 + 1 (Größenbonus) |
| Schatz | C |
| SG | 2 |

Beschreibung zu Triongionii

Klein und sehr schnell. Perfekt für Hinterhalte.

48 Einheiten Xharas

48.1 Kleiner Überblick - Armeen Xharas

Die Armeen des Imperiums bestehen fast nur aus Sklaven. Sie werden vor allem gegen Trion und Elbia angewendet. Der Imperator und die anderen Reichen und Adeligen wollen immer mehr und so verlieren immer mehr Lebewesen ihr Leben. Die Sklaven sind zwar nicht sehr gut im kämpfen, aber dafür sind es unfassbar viele. Fast alle Sklaven des Xhara-Imperiums sind Menschen. Innerhalb des Imperiums hat sich eine Gruppe gebildet, die im Geheimen gegen das Imperium vorgeht und die ständig wächst. Außerdem gibt es immer wieder Aufstände, die allerdings gnadenlos niedergeschlagen werden. Es gibt bei Ihnen meist nur einen einzigen Befehlshaber pro Heer, allerdings besteht eine Einheit meist aus 1-10 Sklaventreibern, je nachdem, wie groß die Einheiten sind. Sie sollen versuchen, die Truppe zusammenzuhalten, selbst wenn die Moral auf den Tiefpunkt fällt. Dies funktioniert allerdings nicht immer.

48.2 Nahkämpfer-Sklave

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------------|
| TP | 15 |
| INI | +0 |
| Waffe | Kurzschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 1 |
| Rüstung | 5 |
| Schatz | - |
| SG | 1 |

Beschreibung zu Nahkämpfer-Sklaven:

Nahkämpfer.

48.3 Fernkämpfer-Sklave

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------|
| TP | 12 |
| INI | +0 |
| Waffe | Schleuder |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 1 |
| Rüstung | 5 |
| Schatz | - |
| SG | 1 |

Beschreibung zu Fernkämpfer-Sklaven:

Fernkämpfer.

48.4 Kriegsgefangenen-Sklave

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------------------------------|
| TP | 18 -67 |
| INI | +3 |
| Waffe | Langschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 5 |
| Rüstung | 12 (Ritterrüstung+Turmschild) |
| Schatz | C |
| SG | 5 - 7 |

Beschreibung zu Kriegsgefangenen-Sklaven:

Kriegsgefangene, mit dem Kampfe vertraute, Nahkämpfer.

48.5 Sklaventreiber

| Kategorie | Werte |
|-----------|------------------|
| TP | 34 |
| INI | +1 |
| Waffe | Peitsche |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 6 |
| Rüstung | 6 (Lederrüstung) |
| Schatz | D |
| SG | 3 |

Beschreibung zu Sklaventreibern:

Sie sind die Sklaventreiber, die oben beschrieben sind.

48.6 Krieger

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------------------------------|
| TP | 20 - 90 |
| INI | +0 |
| Waffe | Langschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 2 - 8 |
| Rüstung | 5 - 11 (Ritterrüstung+Schild) |
| Schatz | D - E |
| SG | 1 - 8 |

Beschreibung zu Kriegen:

Sie sind Krieger des Imperiums und kämpfen freiwillig. Sie plündern oder rauben alles, was ihnen im

Weg steht. Daher sind sie meistens auch ziemlich reich und haben viel Geld. Sie achten nicht auf die Sklaven und behandeln sie wie Dreck.

48.7 Schwarzer Magier

| Kategorie | Werte |
|------------|--|
| TP | 40 |
| INI | +0 |
| Waffe | [Zauber]Stab |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 3 |
| Rüstung | 10 (schwarze Ritterrüstung) |
| Schatz | G |
| Besonderes | Schwarze Magie 12, Gezielte Sprüche 12, MP 70, Angst SG 12 |
| SG | 12 |

Beschreibung zu schwarzen Magiern:

Von ihnen gibt es exakt 15. Sie sind die schwarzen Magier des Imperators und äußerst gefährlich. Die meisten haben eine Begegnung mit ihnen nicht überlebt. Sie können 10 der schwarzen Kreaturen an einem Stück beschwören, dann sind sie allerdings für unbestimmte Zeit ausgeschaltet.

48.8 Schwarze Kreatur

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------------------|
| TP | 80 |
| INI | +3 |
| Waffe | Klauen oder Biss |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 10 |
| Rüstung | 7 (von Natur aus) |

| Kategorie | Werte |
|------------|-------------|
| Besonderes | Angst SG 15 |
| SG | 10 |

Beschreibung zu schwarzen Kreaturen:

Es sind schwarze Kreaturen, welche von den schwarzen Magiern beschworen werden können, allerdings verschwinden diese Kreaturen nach 48 Stunden wieder.

49 Goldener Humpen

49.1 So funktioniert

Jeder trinkt Bier, und das soviel, bis einer von beiden nicht mehr kann. (Jeder setzt 2 TT und wer gewinnt erhält die beiden Thaler des anderen.) Bei diesem Spiel werden häufig auch Wetten unter anderen darüber abgeschlossen, wer gewinnt.

49.2 Spielerzahl

Zwei Spieler.

50 Trionischer König

50.1 So funktioniert

Bei diesem Spiel nimmt man ein Skatspiel und zieht so lange Karten, bis jemand den Herzkönig zieht, wer ihn hat, hat gewonnen. (Jeder setzt 1 TT und wer gewinnt erhält alles.)

50.2 Spielerzahl

Zwei bis Zweiunddreißig.

51 Gebrauchsgegenstände

51.1 Erweiterte Gegenstandsliste

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|---------------------|-----|--------|-----------------|---------------------------|
| Amboss | 60 | 100 GF | mittel - selten | zum Bearbeiten von Metall |
| Amphore | 1,5 | 4 TT | eher häufig | Fassungsvermögen 4 l |
| Angel (mit Zubehör) | 1 | 2 TT | mittel | zum Angeln |
| Äpfel | 0,1 | 1 MU | häufig - mittel | 3 Äpfel zum Essen |
| Atlas Palea's | 4 | 24 GF | selten | Atlas der bekannten Welt |
| Ball (schlecht) | 0,5 | 2 MU | häufig | einfacher Ball |
| Ball (mittel) | 0,5 | 2 KL | häufig | einfacher Ball |
| Ball (gut) | 0,5 | 2 TT | mittel | einfacher Ball |
| Bananenstaude | 2 | 10 GF | selten | Staude von Bananen |
| Beutel (klein) | 0,2 | 10 MU | häufig | Fassungsvermögen 5 Kg |
| Beutel (mittel) | 0,4 | 14 MU | häufig | Fassungsvermögen 8 kg |
| Beutel (groß) | 0,5 | 22 MU | häufig - mittel | Fassungsvermögen 15 Kg |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-------------|-----|-------|-----------------|--|
| Bibel | 2 | 10 GF | mittel - selten | Bibel eines beliebigen Gottes, man erhält so leichter Göttliche Punkte |
| Brandpfeile | 0,5 | 2 TT | mittel - selten | 5 Brandpfeile: können mit je 0,1 L Öl und mit 0,1 Kg Stoff einiges in Brand setzen (Feuerschaden pro Runde +1, bis Feuer gelöscht) |
| Brechstange | 2 | 10 TT | selten | +2 auf Türen aufbrechen |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-------------|----|-------|------------|--|
| Brennnessel | 0 | 5 MU | selten | gibt's auf Palea nicht so häufig, bei Berührung mit lebendiger Pflanze 1 TP Schaden, heilt bei Einnahme 1 TP, gibt bei Einnahme von 3x in der Stunde einen Malus von -2 auf alle Manöver, -4 auf alle Manöver bei 4x in der Stunde, -6 auf alle Manöver bei 5x in der Stunde usw., aber erleichtert wird's pro Stunde komplett ohne nur um +2 wieder auf alle Manöver, also, wenn man -6 hatte, hat man nach einer Stunde ohne wieder -4 usw. |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|----------------------|-----|--|-----------------|-------------------------------|
| Brief verschicken | | bis 5 km 5 MU, bis 50 km 5 KL, bis 100 km 2 TT, bis 500 km 5 GF, alles drüber 10 GF | mittel | anderen Briefe schicken |
| Buch | 2,5 | 4 GF | selten | Buch mit 50 leeren Seiten |
| Dschunke | - | 120 GF | selten | Bis zu 6 Personen |
| Eier | 0,2 | 8 MU | häufig - selten | 4 Eier |
| Eimer | 0,5 | 4 KL | häufig | Eimer aus Holz |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|------------|--------|--|----------------------------------|---|
| Farbstoff | je 0,2 | je nach Farbe - schwarz 1 TT, dunkelblau 2 TT, hellblau 2 TT, dunkelrot 4 TT, hellrot 4 TT, rosa 4 TT, pink 4 TT, lila 4 TT, gelb 3 TT, weiß 2 TT, dunkelgrau 1 TT, hellgrau 1 TT, türkis 6 TT, beige 1 GF, dunkelgrün 4 TT, hellgrün 4 TT, orange 5 TT, dunkelbraun 4 TT, hellbraun 4 TT, golden 8 GF, silbern 6 GF, kupferfarben 4 GF | je nach Farbe unterschiedlich | nicht wasserfest, zum Färben eines mittelgroßen Gegenstandes |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|---------------------|--------|--|----------------------------------|--|
| Farbstoff | je 0,2 | je nach Farbe: schwarz 3 TT, dunkelblau 6 TT, hellblau 6 TT, dunkelrot 12 TT, hellrot 12 TT, rosa 12 TT, pink 12 TT, lila 12 TT, gelb 9 TT, weiß 6 TT, dunkelgrau 3 TT, hellgrau 3 TT, türkis 18 TT, beige 3 GF, dunkelgrün 12 TT, hellgrün 12 TT, orange 15 TT, dunkelbraun 12 TT, hellbraun 12 TT, golden 24 GF, silbern 18 GF, kupferfarben 12 GF | je nach Farbe unterschiedlich | wasserfest, zum Färben eines mittelgroßen Gegenstandes |
| Fass | 4 | 1 TT | häufig - mittel | Fassungsvermögen 50 kg |
| Federkiel | 0,1 | 1 KL | häufig - mittel | ein Federkiel |
| Fellstiefel | 1,5 | 4 TT | häufig - selten | Stiefel aus Fell, halten warm |
| Fisch (gesalzen) | 0,5 | 2 TT | mittel - selten | ein gesalzener Fisch |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|--------------------|-----|-------|-----------------|--|
| Flagge | 4 | 10 GF | mittel - selten | einfache Flagge mit bestimmten Zeichen drauf |
| Fleisch (gesalzen) | 0,5 | 3 TT | mittel - selten | ein Stück gesalzenes Fleisch |
| Flöte (schlecht) | 0,5 | 6 GF | selten | eine schlecht gearbeitete Flöte |
| Flöte (gut) | 0,5 | 12 GF | selten | eine gut gearbeitete Flöte |
| Floß | 15 | 6 GF | mittel - selten | gut gearbeitetes Floß für 2 Personen |
| Giftpfeil | 0,1 | 1 TT | sehr selten | in Gift getränkter Pfeil (verursacht bei Treffer pro Stunde -3 TP, 5 Stunden lang, Gift Rang 3 |
| Globus Paleas | 5 | 50 GF | extrem selten | Globus des Kontinents Palea |
| Gürtel | 0,5 | 4 KL | häufig | einfacher Gürtel |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|--------------------|-----|---|----------------------|--|
| Handwerker | - | pro Kilo des zu bearbeiten- den 5 KL + Materialkosten | mittel | Handwerksarbeiten werden für einen verrichtet |
| Handwerkskaste | 5 | 15 TT | mittel | +1 auf Manöver mit Handwerk |
| Heuballen (klein) | 0,4 | 2 MU | eher häufig | etwas Heu |
| Heuballen (mittel) | 1 | 4 MU | eher häufig | Heu |
| Heuballen (groß) | 2,5 | 1 KL | häufig - mittel | viel Heu |
| Heuballen (riesig) | 8 | 1 TT | selten | sehr viel Heu |
| Kaktusfeige | 2 | 80 TT | selten - sehr selten | eine Kaktusfeige, enthält 2 l Wasser, gut aufgehoben |
| Kamm (aus Holz) | 0,5 | 2 TT | mittel | ein Holzkamm |
| Kamm (aus Knochen) | 1,5 | 4 TT | mittel - selten | ein Knochenkamm |
| Kannabisöl | 0,5 | 7 TT | mittel - selten | 1 L Kannabisöl |
| Karavalle | - | 4.000 GF | sehr selten | Bis zu 20 Personen |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|--|-----|---------|------------------------|---|
| Karte eines einzelnen Reiches | 0,5 | 1 GF | selten | Karte eines einzelnen Reiches wie zum Beispiel von Trion oder von Xhara |
| Karte Paleas | 1 | 15 GF | selten | Landkarte des Kontinents Palea |
| Kartenspiel | 0,5 | 5 KL | häufig | ein Kartenspiel |
| Kaviar (eine Handvoll) | 0,2 | 8 GF | selten - extrem selten | eine Handvoll Kaviar |
| Kelch | 1 | 10 TT | mittel | ein einfacher Kelch |
| Kelch (Silber) | 1 | 100 TT | selten | ein Silberkelch |
| Kelch (Gold) | 1 | 200 TT | sehr selten | Goldkelch |
| Kelch (Gold + mit kleinen Edelsteinchen besetzt) | 1,5 | 1000 TT | extrem selten | Goldkelch mit ein paar kleinen Edelsteinchen besetzt |
| Kette (Muscheln) | 0,2 | 2 KL | mittel - selten | eine einfache Muschelkette |
| Kette (Perlen) | 0,2 | 2 GF | selten | eine einfache Perlenkette |
| Kissen | 0,4 | 4 KL | häufig - mittel | ein einfaches Kissen |
| Kissen (aus Seide) | 0,4 | 2 TT | selten | ein Kissen |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-------------------------------|-----|-------|-----------------|--|
| Kissen (aus Seide, sehr Edel) | 0,4 | 5 GF | sehr selten | ein sehr weiches und v.a. edles Kissen aus Seide |
| Knopf (aus Holz, schlecht) | - | 4 KL | mittel - selten | ein einfacher, schlecht gearbeiteter Knopf aus Holz |
| Knopf (aus Holz, gut) | - | 2 TT | selten | ein gut gearbeiteter Knopf aus Holz |
| Knopf (aus Messing, schlecht) | - | 2 KL | mittel - selten | ein einfacher, schlecht gearbeiteter Knopf aus Messing |
| Knopf (aus Messing, gut) | - | 1 TT | selten | ein gut gearbeiteter Knopf aus Messing |
| Köcher (hölzern) | 3 | 10 KL | selten | gut gearbeiteter Köcher aus Holz |
| Kochtopf (klein) | 2 | 5 KL | häufig | ein einfacher, kleiner Kochtopf |
| Kochtopf (groß) | 4 | 2 TT | mittel | ein einfacher, großer Kochtopf |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-----------------------|-----|-------|-----------------|---|
| Kokosnuss | 2,5 | 3 GF | selten | eine Kokosnuss |
| Kompass | 1 | 14 GF | selten | ein Kompass |
| Korb | 1 | 4 MU | häufig - mittel | Fassungsvermögen 15 Kg |
| Kostüm (Geist) | 1,5 | 15 TT | selten | ein Geis- terkostüm, gibt auf bestimmte List- oder Einflussnahme- Manöver einen Bonus, welchen der Spielleiter passend zur jeweiligen Situation bestimmt |
| Kräutersuppe | 0,2 | 3 MU | häufig | einfache Kräutersuppe, 1 Mahlzeit |
| Krug (Tonkrug) | 1 | 6 TT | häufig | Fassungsvermögen 6 l |
| Krug (Zinnkrug) | 1,5 | 10 TT | häufig - mittel | Fassungsvermögen 6 l |
| Kuchen | 0,5 | 1 TT | mittel | 2 Mahlzeiten |
| Kugel (aus Silber) | 2 | 1 GF | selten | Silberkugel |
| „Lachende“ Suppe | 0,2 | 4 TT | selten | 1 kann abhängig machen |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-------------------------------|-----------|------------|----------------------|---|
| Laute (schlecht) | 2 | 5 TT | mittel | eine Laute |
| Laute (mittel) | 2 | 1 GF | selten | eine Laute |
| Laute (gut) | 2 | 2 GF | selten | eine Laute |
| Leine (für ein Tier) | 0,2 pro M | pro M 2 KL | häufig | super zum Anbinden von Tieren, nicht brauchbar beim Verwenden, beim Klettern etc. |
| Leinöl | 0,5 | 2 TT | häufig - sehr selten | 1 l Leinöl |
| Leiter | 4 | 28 TT | mittel - selten | eine Leiter zum Raufklettern |
| Löffel (aus Holz, schlecht) | 0,1 | 2 MU | häufig | ein Holzlöffel |
| Löffel (aus Holz, mittel) | 0,1 | 5 KL | mittel - selten | ein Holzlöffel |
| Löffel (aus Holz, gut) | 0,1 | 6 TT | selten - sehr selten | ein Holzlöffel |
| Löffel (aus Metall, schlecht) | 0,2 | 1 KL | häufig - mittel | ein metallener Löffel |
| Löffel (aus Metall, mittel) | 0,2 | 2 TT | mittel - sehr selten | ein metallener Löffel |
| Löffel (aus Metall, gut) | 0,2 | 8 TT | selten - sehr selten | ein metallener Löffel |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|--|-----|---------------|----------------------|---|
| Löffel (aus Silber) | 0,2 | 10 TT | selten - sehr selten | ein Silberlöffel |
| Löffel (aus Gold) | 0,2 | 6 GF | sehr selten | ein goldener Löffel |
| Mahlzeit (aus den Ebenen, lecker) | 0,2 | 2 TT | mittel | 1 Mahlzeit, lecker |
| Mahlzeit (aus den Ebenen, sehr lecker) | 0,2 | 4 TT | mittel | 1 Mahlzeit, sehr lecker |
| Mahlzeit (außergewöhnlich & zwergisch) | 0,2 | 198 KL & 2 MU | äußerst selten | gibt Menschen bei einem Würfelwurf von mind. 6 mit einem W10 für 5 Tage einen Bonus von +1 auf alle Manöver, Zwergen gibt diese Mahlzeit so oder so für ganze 10 Tage einen Bonus von +1 auf alle Manöver |
| Messer | 0,5 | 2 KL | häufig | einfaches Messer zum Essen, Werte: Ini -3, Schaden +0 |
| Milch von dem Schaf | 0,5 | 3 MU | häufig | 1 l einfache Schaf-Milch |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|------------------------|-----|-------|----------------------|--|
| Milch von der Kuh | 0,5 | 2 MU | häufig | 1 l einfache Kuh-Milch |
| Milch von der Ziege | 0,5 | 3 MU | häufig | 1 l einfache Ziegen-Milch |
| Magierrobe | 2 | 24 GF | selten | gibt Zauberern Bonus von +10 auf MP |
| Maiskolben | 0,5 | 2 TT | mittel - selten | 5 Maiskolben |
| Muschel (Messing-) | 0,3 | 2 TT | mittel | Messingmuschel |
| Nägel | 0,5 | 10 KL | mittel | 10 gute Nägel |
| Nussöl | 0,5 | 5 TT | häufig - selten | 1 l Nussöl |
| Packsattel | 10 | 20 TT | mittel | für ein Tier, kann hiermit die angegebenen Kg an Gegenständen tragen |
| Perlenkette (aus Holz) | 0,2 | 6 KL | häufig - mittel | einfache Perlenkette aus Holz |
| Pfeffer | 0,5 | 4 TT | mittel - selten | 500 g Pfeffer |
| Pilzsuppe | 0,2 | 2 MU | häufig | einfache Pilzsuppe, 1 Mahlzeit |
| Piratenflagge | 4 | 15 GF | selten - sehr selten | eine Piratenflagge mit bestimmten Zeichen drauf |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-----------------------------------|-----|-------|-------------------------|----------------------------------|
| Pokal (aus Messing) | 3 | 15 TT | mittel | ein Pokal aus Messing |
| Puppe (klein) | 0,5 | 4 MU | häufig | kleine, weiche, Strohpuppe |
| Rindlederbeutel 0,4 (klein) | | 2 GF | selten | Fassungsvermögen 5 kg |
| Rindlederbeutel 0,8 (mittel) | | 4 GF | selten | Fassungsvermögen 8 kg |
| Rindlederbeutel 1 (groß) | | 8 GF | sehr selten | Fassungsvermögen 15 kg |
| Ring (aus Eisen, schlecht) | 0,5 | 1 MU | häufig - mittel | ein Ring |
| Ring (aus Eisen, gut) | 0,5 | 5 MU | häufig - selten | ein Ring |
| Ring (aus Kupfer, schlecht) | 0,5 | 2 MU | mittel | ein Ring |
| Ring (aus Kupfer, gut) | 0,5 | 2 KL | mittel - selten | ein Ring |
| Ring (aus Silber, schlecht) | 0,5 | 1 TT | selten | ein Ring |
| Ring (aus Silber, gut) | 0,5 | 2 TT | selten - sehr selten | ein Ring |
| Ring (aus Gold, schlecht) | 0,5 | 5 TT | sehr selten | ein Ring |
| Ring (aus Gold, gut) | 0,5 | 5 GF | sehr selten | ein Ring |
| Robe | 2 | 4 GF | mittel | einfache Robe |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|---------------------------|-----|------------------------------|---|--|
| Sack | 1 | 1 KL & 5 MU | häufig | Fassungsvermögen 25 kg |
| Salz | 0,5 | 2 GF & 5 TT | mittel - selten | 500 g Salz |
| Sandalen | 0,5 | 9 KL | häufig | ein paar Sandalen |
| Schatulle (versilbert) | 0,5 | 6 TT | selten | Platz für kleine Gegenstände mit dem Gewicht von insg. 5 kg |
| Schatzkarte | 0,2 | ist meist nicht zu kaufen | selten - extrem selten (kommt immer drauf an) | findet man meist in Pi- ratenschiffen oder an ähnlichen Orten, sehr selten aber auch auf dem Schwarz- markt etc. |
| Schaumpfeife | 0,4 | 6 TT | mittel - selten | eine Schaumpfeife, zum Rauchen |
| Schlafsack | 1,5 | 4 TT | mittel | wärmt nachts |
| Schleifstein | 30 | 4 GF | eher selten | zum Schärfen von Waffen |
| Signalhorn | 0,4 | 6 TT | selten | ein Signalhorn |
| Spange (aus Eisen) | 0,2 | 8 MU | eher häufig | eine Spange, zum in die Haare stecken |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|--------------------------------|-----|-------|-----------------|---|
| Spange (aus Knochen) | 0,2 | 1 KL | mittel | eine Spange, zum in die Haare stecken |
| Starkbier (zwerghisch) | 0,5 | 5 MU | mittel | 1 l zwerghisches Starkbier. Es ist so stark, dass, wenn Menschen etc. es trinken, es ihnen für 1 Stunde einen Malus von -1 auf alle Manöver gibt, bei Zwergen bewirkt es das genaue Gegenteil: sie erhalten für eine Stunde einen Bonus von +1 auf alle Manöver und sie fühlen sich so richtig wohl |
| Statuette (aus Holz, schlecht) | 3 | 2 MU | häufig - selten | eine Statuette |
| Statuette (aus Holz, gut) | 3 | 4 TT | häufig - selten | eine Statuette |
| Statuette (aus Marmor) | 5 | 10 TT | mittel | eine Statuette |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-------------------------|-----|-------------|----------------------|--|
| Streitwagen | - | 94 GF | sehr selten | ein Streitwagen, km/h so schnell wie ein Pferd |
| Strickleiter | 1,5 | 10 TT | selten | einfache Strickleiter |
| Strohballen (klein) | 0,4 | 3 MU | mittel | ein Strohballen |
| Strohballen (mittel) | 1 | 7 MU | mittel | ein Strohballen |
| Strohballen (größer) | 2,5 | 14 MU | mittel - selten | ein Strohballen |
| Strohballen (groß) | 5 | 26 MU | mittel - selten | ein Strohballen |
| Strohballen (sehr groß) | 8 | 40 MU | mittel - sehr selten | |
| Tabakdose | 0,5 | 3 KL | mittel - selten | einfache Tabakdose |
| Teller (aus Holz) | 0,3 | 2 KL | häufig - mittel | einfacher Holzteller |
| Teller (aus Marmor) | 0,5 | 4 KL | mittel | einfacher Marmorteller |
| Teppich | 2 | 8 TT | eher selten | ein Teppich in einer bestimmten Farbe |
| Torte | 0,8 | 1 TT & 4 KL | mittel - selten | 3 Mahlzeiten |
| Trinkhorn | 0,5 | 4 KL | häufig - selten | schlichtes, einfaches, Trinkhorn |
| Trommel (schlecht) | 4 | 2 TT | mittel - selten | eine Trommel |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|--------------------------|------|--------------------------|---------------------------|--|
| Trommel (mittel) | 4 | 1 GF | mittel - sehr selten | eine Trommel |
| Trommel (gut) | 4 | 3 GF | selten - sehr selten | eine Trommel |
| Truhe | 5 | 24 TT | mittel - selten | Truhe (MS 7) mit Schlüssel |
| Trüffel | 0,05 | 10 GF | selten - extrem selten | Essen... aber teuer |
| Truthahn | 8 | 1 GF | mittel - selten | ein lebendiger Truthahn |
| Truthahn (gebraten) | 6 | 1 GF + 4 TT | mittel - selten | ein gebratener Truthahn |
| Übersetzer | - | 1 TT + 5 KL pro Seite | selten | jemand, der einem einen Text übersetzt |
| Wein (aus den Ebenen) | 1 | 5 TT | mittel - selten | Flasche gut schmeck- ender Wein aus den Ebenen |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-------------------|-----|-------|-----------------|---|
| „Weinende Suppe“ | 0,2 | 4 TT | selten | 1 Anwendung, erinnert die Person, die sie trinkt, an schlimme Erfahrungen, die sie gemacht hat (vielleicht hat sie jmd. verloren oder ihr oder einer anderen sehr gemochten oder geliebten Person ist etwas Schreckliches passiert?), und zwar so sehr, dass sie anfangen muss, zu weinen |
| Würfel (aus Holz) | 0,1 | 7 MU | häufig - selten | ein Holzwürfel (ist nicht sehr genau) |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|----------------------------|-----|-------|-------------------------|--|
| Würfel (aus Holz, gezinkt) | 0,1 | 4 TT | eher selten - selten | gibt bei bestimmten Würfel-manövern und bei Würfelspielen einen Bonus von +1 |
| Würfel (aus Knochen) | 0,4 | 2 TT | häufig - äußerst selten | ein Knochenwürfel |
| Zielscheibe | 6 | 8 GF | mittel - sehr selten | einfache Zielscheibe zum Hinstellen oder Aufhängen und drauf Schießen |
| Zitrone | 0,1 | 4 MU | selten - sehr selten | eine Zitrone |
| Zipfelmütze | 0,5 | 4 TT | mittel - selten | einfache Zipfelmütze, wie Zwerge sie tragen |

52 Waffen

52.1 Waffen (Nahkampf)

| Waffe | Gruppe | Mind.Stärke | Schaden | Attribut | Kg | Ini | Preis | Häufigkeit | Besonderes |
|---------------------------|-----------|-------------|---------|----------|----|-----|-------|------------|-----------------------|
| Angespitzte Holzpflock | Werkzeuge | -1 | | ST | 8 | -3 | 2 TT | mittel | zweihändig geführt |

| Waffe | Gruppe | Mind.Stärke | Schaden | Attribut | Kg | Ini | Preis | Häufigkeit | Besonderes |
|-----------------------------|--|-------------|---------|----------|-----|-----|--------------|-----------------------|-----------------------|
| Fleischer Messer | Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwaffe | 3 | -1 | ST/GE | 1 | +0 | 12 TT | häufig - mittel | |
| hölzernes Bastardschwert | lange Klingen- /Holzwaffe | | -1 | ST/GE | 1 | +1 | 4 TT | häufig - mittel | |
| hölzernes Kurzschwert | Kurze Klingen- /Holzwaffe | | -1 | ST/GE | 0,8 | +1 | 2 TT | häufig - mittel | |
| hölzernes Langschwert | lange Klingen- /Holzwaffe | | -1 | ST/GE | 1,2 | +1 | 4 TT | häufig - mittel | |
| Katana | Lange Klingenwaffe | 4 | +1 | ST/GE | 3,5 | +0 | 38 TT | selten | |
| Keule mit Spikes | Wuchtwaffe | | +1 | ST | 3,5 | -1 | 1 TT | mittel | |
| Langdolk | Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwaffe | | -1 | ST/GE | 1,5 | +0 | 12 TT | | |
| Langschwert (diamantenh) | Wuchtwaffe Klingenwaffe | 5 | +6 | ST/GE | 4 | +2 | 50.000 GF | extrem selten | |
| Langspieß | Stangenwaffe | 7 | +1 | GE | 8 | -2 | 14 TT | eher selten | 5 m lang, KB -2 |

| Waffe | Gruppe | Mind.Stärke | Schaden | Attribut | Kg | Ini | Preis | Häufigkeit | Besonderes |
|-------------------|--|----------------------------|---------|----------|-----|----------------------------|-------|-----------------------|------------|
| Machete | Kurze Klin- gen- waffe (wie groß ist ne Machete?) | +0 | ST | | 2,5 | -1 | 10 TT | mittel - selten | |
| Peitsche | Wuchtwafe | -1 | ST/GE | | 1 | -1 | 3 TT | mittel | |
| Schaufel | Wuchtwafe | -2/-1 (bei Zweihand) | ST/GE | | 2 | +0 | 10 TT | mittel | |
| Schmiedehantwaffe | Wuchtwafe | +1 | ST | | 7 | -2 | 4 GF | mittel - selten | |
| Schnitzmesser | Klingen- /Wurf- /Stichwafe | -2 | ST/GE | | 0,5 | +1 | 7 TT | häufig | |
| Sense | Stangenwafe | +1 | ST/GE | | 4 | -1 | 18 TT | eher selten | |
| Silberdolch | Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwafe | -2 | ST/GE | | 0,5 | +2 | 12 TT | selten | |
| Spitzhacke | Wuchtwafe | -1/+0 (bei Zweihand) | ST | | 3,5 | -2/-1 (bei Zweihand) | 8 TT | mittel | |
| Stock | Stangenwafe | -2 | ST/GE | | 0,5 | +1/+2 (bei Zweihand) | 0 | häufig | |

| Waffe | Gruppe | Mind.Stärke | Schaden | Attribut | Kg | Ini | Preis | Häufigkeit | Besonderes |
|--------------|-----------|-------------|---------|----------|----|-------|-------|--------------------|------------|
| Streitkolben | Wurfwaffe | +1 | ST | 4 | +0 | 26 TT | | mittel - selten | |

52.2 Waffen (Fernkampf)

| Waffe | Gruppe | Mind.Stärke | Schaden | Attribut | Kg | Ini | Preis | Häufigkeit | Besonderes |
|----------------------|--|-------------|---------------------------|----------|-----|----------------------------|-------|--------------------|------------|
| Armbrust (leicht) | Armbrust | | +0 | GE | 3,5 | +2 | 6 GF | mittel - selten | |
| Armbrust fürs Jagen | Armbrust | | -1 | GE | 4,5 | +3 | 7 GF | selten | |
| Armbrust zum Kämpfen | Armbrust 6 | | +2 | GE | 10 | +0 | 10 GF | selten | |
| Dart-Pfeile* | Wurfwaffe/Stichwaffe | | 0 (werfen), +1 (so) | ST /GE | 0,6 | +4 (werfen), +1 (so) | 5 TT | selten | |
| Harpune* | Wurfwaffe | | -1 | GE | 3,5 | +1 | 16 TT | mittel - selten | |
| Wurfaxt* | Äxte/Wurfwaffe | | -1 | GE | 1 | +1 | 3 TT | häufig - mittel | |
| Wurfeschen | Wurfeschen | | -1 | GE | 0,2 | +2 | 5 KL | selten | |
| Wurfharpune (werfen) | Wurfharpune | | -2 | ST/GE | 3 | -1 | 4 TT | mittel | |
| Wurfmesser | Kürze Klingen- /Wurf- /Stichwaffe | | -2 | ST/GE | 0,5 | +2 | 7 TT | häufig - mittel | |

| Waffe | Gruppe | Mind. Stärke | Schaden | Attribut | Kg | Ini | Preis | Häufigkeit | Besonderes |
|-------------------------|-----------------------|--------------|----------------------------|----------|----|-----|-------|------------|---|
| Wurfspeer (römisch)* | Stangen- Wurfwanne | 4 | +0 (so), +3 (werfen) | ST/GE | 4 | -1 | 2 TT | mittel | 1 Wurf (danach ka- putt), macht bei Treffer Schilde unbrauchbar |

*als Wurf- bzw. Auswurfwanne konstruiert

53 Rüstungen

| Rüstungsart | Mind. Stärke | Rüstung | Manöver | Kosten | Kg | Häufigkeit | Besonderes |
|------------------------------|--------------|---------|---------|--------|----|---|--------------------------------------|
| beschlagene Lederrüstung* | 4 | 7 | +0 | 16 GF | 14 | mittel | teilweise mit Eisen beschlagen |
| „Eis-erne“ Ritterrüstung | 7 | 11 | -5 | 100 GF | 50 | extrem selten (in Norvlie im Tumtrah- Reich mittlere Häufigkeit) | |

| Mind. | | | | | | |
|---------------------|--------|---|---------|--------|-----|----------------------|
| Rüstungsart | Stärke | Rüstung | Manöver | Kosten | Kg | Häufigkeit |
| Fellrüstung* | 3 | 5 (immer ein Wurf: bei mind. 6 hat das Wesdn, was sie trägt, bei einem Angriff des Gegners 6 Rüstung) | +0 | 5 GF | 7 | mittel |
| Halsschutz (Leder) | | Bonus von +1 auf Hals | +0 | 1 TT | 0,5 | eher häufig - selten |
| Halsschutz (Metall) | 3 | Bonus von +2 auf Hals | +0 | 5 TT | 2 | selten |

| Mind. Rüstungsart Stärke | Rüstung | Manöver | Kosten | Kg | Häufigkeit | Besonderes |
|------------------------------|----------|---------|--------|----|------------------|--|
| Kettenhemd 4 (ärmellos) | 6 bzw. 7 | +0 | 7 GF | 12 | | nach Kauf einmal würfeln: 5 oder weniger auf Würfel -> 6 Rüstung (schlecht- es Ketten- hemd), bei 6 oder mehr auf Würfel -> 7 Rüstung (gutes Ketten- hemd), es sei denn es wird auf Arme des Trägers gezielt |
| Magierrüstung (schlecht)* | 6 | +0 | 14 GF | 8 | selten | |
| Magierrüstung (mittel)* | 7 | -1 | 64 GF | 10 | sehe selten | |
| Magierrüstung (gut)* | 8 | -2 | 114 GF | 12 | extrem selten | |

| Mind. | | | | | | |
|--|--------|---|---------|-----------|----|------------------|
| Rüstungsart | Stärke | Rüstung | Manöver | Kosten | Kg | Häufigkeit |
| Reiterschild 3 | | +1 (bei MS 9 erle- ichtert um GE-Bonus erfolgre- ich, dann +2 Rüstung anstatt +1, das gleiche auf Pferd gegen MS 6 vor einem Kampf und wenn Bonus dann für den Rest des Kampfes | +0 | 15 GF | 4 | selten |
| Ritterrüstung ⁷ (diamanten)) | 14 | -4 | | 80.000 GF | 40 | extrem selten |
| Rundschild 4 | +2 | -1 | | 14 TT | 9 | eher häufig |

| Mind. Rüstungsart | Stärke | Rüstung | Manöver | Kosten | Kg | Häufigkeit | Besonderes |
|----------------------|--------|---------|---------|--------|-----|----------------------------|--|
| Wikingerhelm | 4* | +1 | +0 | 18 GF | 2,5 | selten - sehr selten | kooperiert mit anderen Rüstun- gen, ein- schüchternd und Autorität ausstrahlend: +1 auf Einflussnahme |

*Auf diese Rüstungen erhalten Zauberer beim Zaubern keinen Malus

54 Pferderüstungen

| Rüstungsart | Rüstung | Kosten | Kg | Häufigkeit |
|-----------------|---------|-------------|----|----------------------|
| ledern (vorne) | +1 | 5 GF | 5 | mittel |
| ledern (rechts) | +1 | 1 GF + 9 TT | 2 | mittel |
| ledern (links) | +1 | 1 GF + 9 TT | 2 | mittel |
| ledern (hinten) | +1 | 1 GF + 9 TT | 2 | mittel |
| eisern (vorne) | +4 | 15 GF | 30 | selten |
| eisern (rechts) | +2 | 5 GF | 10 | selten |
| eisern (links) | +2 | 5 GF | 10 | selten |
| eisern (hinten) | +2 | 5 GF | 5 | selten |
| golden (vorne) | +3 | 30 GF | 30 | selten - sehr selten |
| golden (rechts) | +2 | 10 GF | 10 | selten - sehr selten |
| golden (links) | +2 | 10 GF | 10 | selten - sehr selten |

| Rüstungsart | Rüstung | Kosten | Kg | Häufigkeit |
|--------------------|---------|------------|----|----------------------|
| golden (hinten) | +1 | 10 GF | 5 | selten - sehr selten |
| diamanten (vorne) | +5 | 150.000 GF | 30 | extrem selten |
| diamanten (rechts) | +4 | 100.000 GF | 15 | extrem selten |
| diamanten (links) | +4 | 100.000 GF | 15 | extrem selten |
| diamanten (hinten) | +4 | 100.000 GF | 10 | extrem selten |

55 Anderes - Waffen und Rüstungen

55.1 Metall für Klingen

| Metall | Preis pro kg der Waffe | Wirkung | Dauer pro kg der Waffe |
|-------------|------------------------|---|------------------------|
| Skelettgift | 25.000 TT | bei Berührung pro Stunde 2 Giftschaden (Gift Rang 2), eher leicht zu heilen | 28 Tage |

55.2 Metall für Pfeile

| Metall | Preis pro Pfeil | Wirkung | Dauer pro Pfeil |
|-------------|-----------------|--|-----------------|
| Skelettgift | 200 TT | bei Berührung mit der Pfeilspitze pro Stunde 2 Giftschaden, Gift Rang 2, eher leicht zu heilen | 4 Stunden |

56 Magische Gegenstände

| Gegenstand | Auswirkungen | Kg | Wert | Häufigkeit |
|---|---|----|-----------------|---------------|
| Das Amulett des Schadens und des Schutzes | Es ist rund und drinnen ist noch ein runder Kreis, den man rein- und rausklicken kann. Wenn es reingeklickt ist bewirkt es, dass jeder der zu einer bestimmten Gemeinschaft gehört und dieses Amulett schon einmal um den Hals trug, für insgesamt 24 Stunden einen Rüstungsbonus von +2 erhält und zudem noch einen Schadensbonus von +1, nach den 24 Stunden erhält man für weitere 6 Tage einen Rüstungsbonus von +1. Danach hat man, bis man es wieder um den Hals gelegt bekommt, überhaupt keinen Bonus mehr. Es ist im Besitz von Sir Mereno von Leet. | 5 | seeehr wertvoll | gibt nur eins |

| Gegenstand | Auswirkungen | Kg | Wert | Häufigkeit |
|--|--|----|----------------------------|-------------------|
| Das fiese und funkelnde Amulett | Es bewirkt, dass der Träger „böse“ wird und jeden den er in der Nähe sieht umbringen möchte (wenn er es umgehängt hat) | 2 | Seeeeehehr Wertvoll | gibt's nur einmal |
| Der grüne Hammer (ihn umgeben grüne Schleier und die Person, welche ihn trägt auch, solange sie ihn trägt) | Wer ihn trägt, erhält immer Stärke 10 und kann 5x so hoch springen und 3x so schnell laufen, wie normal, zudem macht der Hammer +5 Schaden, Esron selbst soll ihn führen | 30 | Seeeeeeeeeeeeeeee Wertvoll | gibt's nur einmal |

57 Tränke

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|------------------------|----|--------|---------------|--|
| Feuerresistenztrank0,3 | | 250 GF | extrem selten | für eine Stunde lang resistent gegen Feuer jeglicher Art |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|-----------------------|-----|--------|---------------|--|
| Krötenstern (Gift) | 0,3 | 140 GF | sehr selten | bei Berührung 2W6 Schaden, beim Einatmen für 1W10 Minuten bewusstlos, Gift Rang 3 |
| Liebestrank | 0,3 | 500 GF | extrem selten | wer den Trank trinkt und wem gleichzeitig ein Bild oder ähnliches einer bestimmten Person gezeigt wird, verliebt sich in diese Person und tut alles für sie. Die Wirkung dieses Trankes zu heilen ist unfassbar schwer (so gut wie unmöglich) |
| Trank der Schatten | 0,3 | 120 GF | extrem selten | um einen herum entstehen Schatten, die einem den Blicken anderer für 1 Stunde komplett entziehen |

| Gegenstand | Kg | Preis | Häufigkeit | Funktion |
|----------------------|-----|--------|---------------|--|
| Zauberresistenztrank | 0,3 | 200 GF | extrem selten | für eine Stunde lang komplett resistent gegen Zauber jeglicher Art |

58 Belagerungs- und Kriegsmaschinen

| Belagerungs- /Kriegsmaschine | Schaden | Preis | Zweck |
|---------------------------------|--|--------|---|
| Balliste (groß) | unbestimmt, gegen Personen 150 Schaden | 100 GF | Schaden verursachen |
| Balliste (klein) | unbestimmt, gegen Personen 80 Schaden | 40 GF | Schaden verursachen |
| Belagerungsturm | 0 | 150 GF | von höherer Position auf Gegner schießen, auf Mauern hinaufkommen, manchmal mit kleiner Ballista ausgestattet |
| Belagerungsturm (mobil) | 0 | 150 GF | auf Mauern raufkommen, manchmal mit kleiner Balliste ausgestattet |
| Blide | unbestimmt, gegen Personen 100 Schaden | 200 GF | Schaden verursachen (v. a. an Mauern) [Flächenschaden im Umkreis von 8 Quadratmeter] |

| Belagerungs- /Kriegsmaschine | Schaden | Preis | Zweck |
|--------------------------------------|--|--------|---|
| Chelone | unbestimmt | 80 GF | Schutz vor Pfeilen, zum sichereren Herankommen an eine Mauer |
| Corvus | unbestimmt | 100 GF | zum Einreißen von Mauern |
| Corvus (mobil) | unbestimmt | 125 GF | zum Mauern einreißen |
| Enterbrücke (Corvus) | 0 | 60 GF | zum sicheren Herüberkommen auf ein anderes Schiff |
| Katapult | unbestimmt, gegen Personen 160 Schaden | 220 GF | Schaden verursachen (an Mauern) |
| Onager | unbestimmt, gegen Personen 70 Schaden | 80 GF | Schaden verursachen (an Mauern) |
| Pluteus | 0 | 25 GF | hölzerne Schutzwand (Deckung 90%) |
| Pluteus (mobil) | 0 | 40 GF | hölzerne Schutzwand (Deckung 90%) |
| Rammbock | unbestimmt | 60 GF | Schaden verursachen (an Toren) |
| Rammbock (mobil, mit Überdachung) | unbestimmt | 90 GF | Schaden verursachen (an Toren), sicher an Mauern herankommen |

59 Bogenschützen Wettbewerb

59.0.1 Wer veranstaltet dies?

Dies ist eine Veranstaltung von Sir Mereno von Leet.

59.0.2 Beschreibung

Jeder darf daran teilnehmen und wer am Besten schießt, erhält ganze 25 GF von Sir Mereno und je nachdem, wie gut diejenige Person geschossen hat, bietet Sir Mereno derjenigen Person an, dass er sie unter seine Fittiche nimmt und er die Person ein Jahr lang in Kampffertigkeiten ausbildet sodass die Person danach einen KB von +3 auf Waffen aufteilen kann. Diesen KB wird der Spielercharackter dann immer behalten, bis er stirbt.

60 Ritterturnier

60.1 Beschreibung

Bei diesem Turnier muss jeder, der am Turnier teilnimmt, 10 GF in einen Sack werfen und wer gewinnt, erhält alles.

60.2 Bereits angemeldet sind

60.2.1 Der Grüne Gerold

| Kategorie | Werte |
|------------|---|
| TP | 54 |
| INI | +2 |
| Waffe | Lanze+Kurzschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 6/7 |
| Rüstung | 9 (Halbe Platte+Schild) |
| Schatz | C |
| Besonderes | Reiten 2, Schlachtross, grüne Klamotten |
| SG | 7 |

60.2.2 Der Graue Greewall

| Kategorie | Werte |
|------------|---|
| TP | 88 |
| INI | +0 |
| Waffe | Lanze+Langschwert |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 10/10 |
| Rüstung | 12 (Ritterrüstung+Turmschild) |
| Schatz | E |
| Besonderes | Reiten 6, Schlachtross, graue Hautfarbe |
| SG | 10 |

60.2.3 Der Schwarze Schweizer

| Kategorie | Werte |
|------------|---|
| TP | 99 |
| INI | +1 |
| Waffe | Lanze+Langschwert+Kompositbogen |
| Schaden | +4 |
| KB | 12/10/4 |
| Rüstung | 12 (schwarze sehr gute Ritterrüstung, Schild) |
| Schatz | E |
| Besonderes | Reiten 10, Schlachtross |
| SG | 12 |

60.2.4 5 weitere je

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------|
| TP | 88 |

| Kategorie | Werte |
|------------|---------------------------|
| INI | +0 |
| Waffe | Lanze, diverse |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 10/10 |
| Rüstung | 11 (Ritterrüstung+Schild) |
| Schatz | E |
| Besonderes | Reiten 4, Schlachtross |
| SG | 10 |

60.2.5 3 weitere je

| Kategorie | Werte |
|------------|-------------------------|
| TP | 66 |
| INI | +0 |
| Waffe | Lanze, diverse |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 5/7 |
| Rüstung | 9 (Halbe Platte+Schild) |
| Schatz | D |
| Besonderes | Reiten 4, Reitpferd |
| SG | 7 |

60.2.6 8 weitere je

| Kategorie | Werte |
|-----------|-------|
| TP | 66 |
| INI | +0 |

| Kategorie | Werte |
|------------|-----------------------|
| Waffe | Lanze, diverse |
| Schaden | nach Waffe |
| KB | 4/5 |
| Rüstung | 8 (Kettenhemd+Schild) |
| Schatz | D |
| Besonderes | Reiten 3, Reitpferd |
| SG | 6 |

61 Gegenstandseigenschaften

Hier sind einige Gegenstandseigenschaften und ähnliches aufgeführt.

- Dunkel Gefärbtes
- Hell Gefärbtes
- Handschuhe im waffenlosen Kampf
- Rostige Gegenstände
- TP von Gegenständen

62 Dunkel Gefärbtes - Vorteil

Dunkel Gefärbtes kann unter gegebenen Umständen einen Vorteil auf Tarnen etc. gewähren (immer abgerundet!).

| gefärbter Gegenstand | Vorteil |
|----------------------|---------|
| Handschuhe | +0,5 |
| Hemd | +1 |
| Hose | +1 |
| Hut | +0,5 |
| Stiefel | +0,5 |
| Umhang | +0,5 |

| gefärbter Gegenstand | Vorteil |
|--------------------------|---------|
| Lederrüstung | +1 |
| Kettenhemd | +1 |
| Halbe Platte | +1 |
| Plattenpanzer | +1 |
| Komplette Rittersrüstung | +4 |
| Schild | +0,5 |
| Turmschild | +1,5 |

63 Hell Gefärbtes - Nachteil

Hell Gefärbtes kann unter gegebenen Umständen einen Nachteil auf Tarnen etc. gewähren (immer abgerundet!).

| gefärbter Gegenstand | Nachteil |
|--------------------------|----------|
| Handschuhe | -0,5 |
| Hemd | -1 |
| Hose | -1 |
| Hut | -0,5 |
| Stiefel | -0,5 |
| Umhang | -0,5 |
| Lederrüstung | -1 |
| Kettenhemd | -1 |
| Halbe Platte | -1 |
| Plattenpanzer | -1 |
| Komplette Rittersrüstung | -4 |
| Schild | -0,5 |
| Turmschild | -1,5 |

64 Handschuhe im Waffenlosen Kampf

64.1 Lederhandschuhe

Lederhandschuhe bringen beim waffenlosen Kampf anstatt dem Schadensmalus von -2 einen von -1.

64.2 Metallhandschuhe

Handschuhe aus Metall bringen beim waffenlosen Kampf anstatt dem Schadensmalus von -2 einen Schadensbonus von +1.

65 Rostiges

65.1 Der Wert

Der Wert rostiger Dinge ist sehr viel geringer, er beträgt nämlich nur noch 25 % des Marktwertes.

65.2 Ihr Schaden bzw. ihre Rüstung

Rostige Waffen machen immer einen Schaden weniger, als nicht rostige Waffen. Rostige Rüstungen haben immer zwei Rüstungsbonus weniger, als nicht rostige Rüstungen.

65.3 Kaputt gehen

Rostige Waffen gehen bei einem Angriff und einer Eins auf dem Würfel kaputt, wird mit einer Waffe abgewehrt, so passiert dies auch hier bei einer Eins. Rostige Rüstungen bringen bei einer eins auf dem Würfel beim Verteidigen bei dem Angriff des Gegners in einem Kampf nichts.

66 TP von Gegenständen

66.1 Material: Holz

| Dicke des Gegenstands | TP |
|-----------------------|------------------|
| 0,1-5 cm | 1 |
| 5,1-10 cm | 2 |
| 10,1-20 cm | 4 |
| 20,1-40 cm | 8 |
| pro weiteren 20 cm | je vorheriges x2 |

66.2 Material: Metall

| Dicke des Gegenstands | TP |
|-----------------------|------------------|
| 0,1-5 cm | 2 |
| 5,1-10 cm | 4 |
| 10,1-20 cm | 8 |
| 20,1-40 cm | 16 |
| pro weiteren 20 cm | je vorheriges x2 |

67 Crafting

Hier wird das Crafting erklärt.

- Craftingdauer
- Craftingqualität

68 Craftingdauer

68.1 Zwei Faktoren

Beim Craften von Sachen spielen im Rollenspiel zwei Faktoren eine große Rolle, nämlich wie schwer das ist, was man bauen möchte und wie gut man im Bauen von Dingen ist.

68.2 Arbeitsdauer

Die Arbeitsdauer wird durch den SG des zu Bauenden bestimmt.

| SG | Arbeitsdauer |
|--------------------|--------------|
| routine | 10 Minuten |
| sehr einfach | 1 Stunde |
| einfach | 2 Stunden |
| schwer | 8 Stunden |
| sehr schwer | 14 Stunden |
| äußerst schwer | 18 Stunden |
| blanker Leichtsinn | 1 Tag |
| absurd | 2 Tage |

68.3 Rang

Desto erfahrener man ist, desto schneller geht es auch. Deshalb hier nochmal eine kleine Tabelle zur Einsparung der Zeit durch den Rang in der jeweiligen Handwerksfertigkeit.

| Rang in Fertigkeit | Zeiteinsparung |
|--------------------|----------------|
| 0 | Keine |
| 1 | 1/10 |
| 2 | 1/9 |
| 3 | 1/8 |
| 4 | 1/7 |
| 5 | 1/6 |
| 6 | 1/5 |
| 7 | 1/4 |
| 8 | 1/3 |
| 9 und mehr | 1/2 |

Mehr als 50% der Zeit kann man nicht einsparen, da dies irgendwann unlogisch und zu OP wird.

69 Craftingqualität

Die Qualität gecrafteter Dinge kann eine Große Rolle im Preisverhältnis spielen und auf mit jeweiligen Gegenständen ausgeführte Manöver einen Bonus oder Malus gewähren.

Die Qualität von etwas Gecraftetem wird errechnet, indem der Spielercharakter seinen Rang in der jeweiligen Fertigkeit zu zwei W10-Würfelwürfen addiert.

Die Formel hierzu lautet also: Rang in Fertigkeit + 2W10.

69.1 Die Qualität

| Gesamtzahl | Qualität | Auswirkungen |
|------------|------------------|--------------------------|
| 2 | Äußerst schlecht | -2 auf Manöver aller Art |
| 3-6 | Schlecht | -1 auf Manöver aller Art |
| 7-27 | Mittel | Keinerlei Auswirkungen |
| 28-31 | Gut | +1 auf Manöver aller Art |
| 32 | Äußerst Gut | +2 auf Manöver aller Art |

69.2 Der Preis

| Gesamtzahl | Qualität | Wert |
|------------|------------------|----------------------|
| 2 | Äußerst schlecht | Quasi null |
| 3-6 | Schlecht | 50% des Marktwertes |
| 7-27 | Mittel | Marktwert |
| 28-31 | Gut | 150% des Marktwertes |
| 32 | Äußerst gut | 200% des Marktwertes |

Beispielhafte Preise zu Gegenständen finden Sie hier.

70 Die KO-Grenze

Man erhält eine KO-Grenze. Sie wird durch die maximale Trefferpunkte-Anzahl eines SC oder NSC errechnet. Hierbei werden die maximalen TP genommen und durch drei geteilt. Dies ist die „KO-Grenze“. Erhält ein Wesen „auf einen Schlag“ mehr TP Schaden, als diese Obergrenze hoch ist, ist er für die Anzahl der Schadenspunkte, die er mehr erhält, als die Obergrenze ist, Runden lang außer Gefecht. Eine wird außerdem noch dazu gezählt.

Diese Regel habe ich übrigens daher erfunden, da man ab einer gewissen Schmerzgrenze ausser gefecht gesetzt wird. Dagegen kann man nichts tun.

71 Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat

Im Casnewydd und dem Ghalgrat gibt es einige Erzadern. Früher gab es zwar noch viele mehr, heutzutage findet man aber dennoch erstaunlich viele, vor allem Silber- und Goldadern, wenn man denn nach Ihnen sucht.

72 Krankheiten

Hier sind neue Krankheiten aufgeführt.

- „Die Krankheit der Faulen“
- Pflanzenpest
- Krankheiten durch Nahrungseinnahme

73 „Die Krankheit der Faulen“

Nur faule Wesen, also welche, die dauernd nur herumsitzen und nichts tun, können diese Krankheit bekommen. Der Körper gammelt von innen etwas an. Diese Krankheit ist zwar nicht ganz gefährlich, ruft aber für unbestimmte Zeit hohe Übelkeit und Durchfall hervor. Es ist eine Krankheit des 1. Ranges.

74 Krankheiten durch Nahrungseinnahme

Immer, wenn eine Person 3 mal eine Mahlzeit zu sich genommen hat, wirft sie 2W10. Ist das Ergebnis 20, so wird sie krank. Es wird noch einmal 1W10 geworfen. Die Zahl, die auf dem Würfel steht, zeigt dann, wie krank die Person wird.

| Gewürfelte Zahl | Ausmaß der Krankheit |
|-----------------|-------------------------|
| 1-6 | leichte Krankheit |
| 7-8 | mittelheftige Krankheit |
| 9-10 | heftige Krankheit |

75 Pflanzenpest

Jede circa 2.500. Pflanze auf Palea hat diese Krankheit. Sie ist auch schon unter ein paar Tierarten vorzufinden und es gibt bereits schon einige Wälder, in denen so gut wie alle Pflanzen diese Krankheit haben. Man erhält sie, wenn man etwas von einer dieser Pflanzen in irgendeiner Art und Weise zu sich nimmt. Sie verursacht pro Stunde 2 TP Schaden und ist sehr schwer zu heilen, also eine Krankheit des 10. Ranges.

76 Kreaturenerschaffung

Das folgende sind Eigenschaften, die man bei der Erschaffung einer Kreatur vergeben kann.

76.1 Brennend

| Feuerschaden pro Runde bei Berührung | KP |
|--------------------------------------|-----------|
| +1 | 50 |
| +2 | 100 |
| +3 | 150 |
| pro 1 weiteres | je +50 KP |

76.2 Explosion

Dies kann nur eine Kreatur erhalten, die explosives Gas und Feuer speien kann! Es bewirkt, dass die Kreatur die zuerst das explosive Gas und dann das Feuer speit, eine Explosion auslöst, die allen Wesen in Reichweite einen Schaden von 12 TP zufügt und zudem alle Wesen in Reichweite anzündet. Das Feuer verursacht dann pro Runde weitere 4 TP Schaden, bis es gelöscht wurde.

KP +280

76.3 Farbwechsler

Die Kreatur kann sich seiner Umgebung anpassen und sich somit sehr sehr gut verstecken: Bonus auf Schleichen, Verstecken, Tarnen etc.

| Bonus | KP |
|---------|----------|
| +1 | +75 |
| +2 | +100 |
| +3 | +125 |
| +4 | +150 |
| +5 | +175 |
| +6 | +200 |
| +7 | +225 |
| +8 | +250 |
| +9 | +275 |
| +10 | +300 |
| +1 dazu | +25 dazu |

76.4 Festhalten

Die Kreatur kann mit ihrem normalen Kampfbonus diese Attacke ausführen. Wenn sie gelingt, kann sich das Opfer für eine Runde nicht bewegen und lässt die Waffe bei einem fehlschlagenden Wurf mit einem W10, erleichtert um den ST-Bonus, auf 7 fallen.

KP +100

76.5 Flammenballschleuderer

Die Kreatur kann alle 2 Runden anstatt einer normalen Attacke einen Flammenball auf einen seiner Gegner schleudern, der wenn er trifft 6 TP Schaden macht. Dann erlischt er aber auch sofort wieder.

KP +120

76.6 Hitze

Von der Kreatur geht eine solche Hitze aus, dass jede Kreatur die sich in der Nähe befindet alle 2 Minuten einen MS 14 Widerstandswurf erleichtert um den KO-Bonus würfeln muss. Wenn dies misslingt erhält man ganze 6 TP Schaden. Zudem fangen alle sehr leicht entzündlichen Gegenstände in der Nähe der Kreatur Feuer (Pergamente, Kartenspiele etc.).

KP +220

76.7 Huftritt

Wenn die Kreatur einen Huftritt ausführt und trifft, dann tritt es eine andere Kreatur je nach Größe und Stärke so und so weit weg, welche dann eine Runde lang nicht agieren kann.

KP +40

76.8 Krallengriff (Vögel)

Wenn die Kreatur diese Aktion ausführt, krallt sie sich nach einem Angriff mit ihren Krallen in den Gegner, um in der nächsten Runde mit ihrem Schnabel anzugreifen. Das Opfer erhält, solange die Kreatur in es gekrallt ist, einen Malus auf seinen Angriff und einen Malus auf seine Verteidigung. Sich von dem Griff zu lösen erfordert ein erfolgreiches Manöver, erleichtert um den Wert in Athletik und den ST- oder GE-Bonus. Wenn man es schafft, dann erhält man Schaden, da es wehtut sich vom Griff zu lösen.

Malus Angriff + Verteidigung Pro 1 Malus auf Angriff oder Verteidigung gibt +25 KP

| MS beim Lösen | KP |
|---------------|------|
| 8 | +20 |
| 9 | +40 |
| 10 | +60 |
| 11 | +80 |
| 12 | +100 |
| +1 | +20 |

| Schaden (beim Lösen) | KP |
|----------------------|----------|
| +1 | +10 |
| +2 | +20 |
| +3 | +30 |
| +1 dazu | +10 dazu |

76.9 Lichtaufsauger

Die Kreatur kann im Umkreis von einem Meter alles Licht aufsaugen, sodass andere in dem Umkreis nur noch ein schwarzes Loch sehen.

KP +180

76.10 Niedertrampeln

Wenn die Kreatur den Angriff „Niedertrampeln" ausführt und damit Erfolg hat, trampelt es einen nieder und macht sehr wahrscheinlich Extraschaden. Man selbst liegt dann.

KP ohne Extra-Schaden +40

| Extra-Schaden | KP |
|---------------|----------|
| +1 | +10 |
| +2 | +20 |
| +3 | +30 |
| +4 | +40 |
| +1 dazu | +10 dazu |

76.11 Resistenz

Das Wesen ist gegen eine Sache komplett resistent und kann dadurch keinen Schaden erhalten (z.B. Feuer, Wasser).

KP +180

76.12 Rüstungsknacker

Rüstung spielt für die Kreatur keine Rolle. Sie ignoriert jegliche Art von Rüstung.

KP +100

76.13 Stromschlag

Die Kreatur kann alle 5 Minuten einmal einen Stromschlag verteilen, der 8 TP Schaden macht, wenn die gegnerische Kreatur einen Widerstandswurf gegen MS 10 erleichtert um den KO-Bonus nicht schafft.

KP +60

76.14 Sturzflug

Die Kreatur kann die Attacke Sturzflug ausführen und -vorausgesetzt er schafft den Angriff- macht dann doppelten Schaden.

KP +80

76.15 Taucher

Die Kreatur kann solange tauchen, wie sie will.

KP +80

76.16 Teil-Fliegend

Eine Kreatur kann eine bestimmte Anzahl von Runden einmal eine bestimmte Anzahl von Metern weit fliegen.

KP am Ende immer durch 10 teilen!

Jede 2.Runde:

| Meter weit | KP |
|------------|-----|
| 1 | +16 |
| 2 | +36 |
| 3 | +56 |

| Meter weit | KP |
|------------|----------|
| 4 | +76 |
| 5 | +96 |
| 6 | +116 |
| 7 | +136 |
| +1 dazu | +20 dazu |

Jede 3. Runde:

| Meter weit | KP |
|------------|----------|
| 1 | +12 |
| 2 | +32 |
| 3 | +52 |
| 4 | +72 |
| 5 | +92 |
| 6 | +112 |
| 7 | +132 |
| +1 dazu | +20 dazu |

Jede 4. Runde:

| Meter weit | KP |
|------------|------|
| 1 | +8 |
| 2 | +28 |
| 3 | +48 |
| 4 | +68 |
| 5 | +88 |
| 6 | +108 |
| 7 | +128 |

| Meter weit | KP |
|------------|----------|
| +1 dazu | +20 dazu |

...

Jede 6. Runde:

| Meter weit | KP |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | +20 |
| 3 | +40 |
| 4 | +60 |
| 5 | +80 |
| 6 | +100 |
| 7 | +120 |
| +1 dazu | +20 dazu |

Jede 7. Runde:

| Meter weit | KP |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | +16 |
| 3 | +36 |
| 4 | +56 |
| 5 | +76 |
| 6 | +96 |
| 7 | +116 |
| +1 dazu | +20 dazu |

Das geht immer so weiter.

76.17 Umrennen

Wenn die Kreatur den Angriff „Umrennen“ ausführt und damit Erfolg hat, trampelt es einen nieder und macht sehr wahrscheinlich Extraschaden. Man selbst liegt dann.

KP ohne Extra-Schaden +40

Extra-Schaden:

| Extra-Schaden | KP |
|---------------|----------|
| +1 | +10 |
| +2 | +20 |
| +3 | +30 |
| +4 | +40 |
| +1 dazu | +10 dazu |

76.18 Widerständig

Die Kreatur erhält auf alle Widerstandswürfe einen Bonus von +3.

KP +20

77 Punktesysteme

Hier sind unterschiedliche Punktesysteme für unterschiedliche Angelegenheiten aufgeführt.

- Widerstand gegen Krankheiten usw.
- Wut
- Motivation
- Erschöpfung

78 Erschöpfung

Erschöpfung kann Jemanden in seinem Handeln sehr beeinträchtigen.

78.1 Erschöpfungspunkte

Jeder Charakter erhält 10 + 3x seinem KO-Bonus an Erschöpfungspunkten.

78.1.1 Erschöpfungspunkte verlieren

Fortbewegung

| Situation | Erschöpfungspunkteverbrauch |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| Gehen | 1 pro 1,5 Stunden |
| Joggen | 1 pro 20 Minuten |
| Rennen | 1 pro 4 Minuten |
| Reiten (normale Geschwindigkeit) | 1 pro 50 Minuten |
| Reiten (mittelhohe Geschwindigkeit) | 1 pro 20 Minuten |
| Reiten (hohe Geschwindigkeit) | 1 pro 5 Minuten |

Kampf

| Kampftart | Erschöpfungspunkteverlust |
|------------------|---------------------------|
| Nahkampf | 1 pro 6 Runden |
| Fernkampf | 1 pro 12 Runden |
| berittener Kampf | +0,5 mehr pro Abrechnung |

Zauberei

| Zauberart | Erschöpfungspunkteverlust |
|-----------------|---------------------------|
| normale Zauber | 1 pro 4 Zauber |
| gezielte Zauber | 1 pro 3 Zauber |

78.1.2 Erschöpfungspunkte zurückerhalten

| Situation | Erschöpfungspunkte-Regeneration |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Ausruhen (einfache Tätigkeiten) | 1 pro 40 Minuten |
| Essen | 1 pro 500g (30 Minuten später) |
| KO sein | 1 pro 30 Minuten |
| Schlafen | 1 pro 20 Minuten |
| Schlafen (unangenehm) | 1 pro 40 Minuten |

78.1.3 Beeinträchtigungen bei wenigen Erschöpfungspunkten

| verbrauchte % der Erschöpfungspunkte | Malus auf kraftbenötigende Manöver |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 0% - 50% | Kein Malus |
| 51% - 85% | -1 |
| 86% - 95% | -2 |
| 96% - 99% | -3 |
| 100% | -5 |

79 Motivation

Die Motivation kann ein wichtiger Faktor sein. Wenn man zu viel geärgert wird oder anderes, dann hat man schließlich irgendwann einfach keine Lust mehr, irgendetwas zu tun.

79.1 Motivation zum Start

Man startet mit einer Motivation von 100.

79.2 Höchste und niedrigste Motivation

Die höchste Motivation, die man haben kann, ist 200. Die Niedrigste ist 0.

79.3 Boni auf Motivation

| Ereignis | Boni |
|----------------------------------|---------------|
| Ausruhen | pro Stunde +1 |
| Erzfeind besiegen | +50 |
| Erzfeind gefangen nehmen | +60 |
| Feind besiegen | +20 |
| Feind gefangen nehmen | +25 |
| Geschlechtsverkehr | +2W10 |
| Jemanden retten | +10 |
| jemand Vertrautes retten | +25 |
| Monster (schwach) bezwingen | +2 |
| Monster (mittel) bezwingen | +5 |
| Monster (stark) bezwingen | +10 |
| Monster (extrem stark) bezwingen | +30 |
| Person zu etw. überreden | +1 |
| Schlafen (angenehm) | pro Stunde +3 |

79.4 Mali auf Motivation

| Ereignis | Mali |
|----------------------------------|---------------|
| geärgert werden (mit einem Satz) | -1 |
| gefangen genommen werden | -20 |
| Geschlechtsverkehr | -2W10 |
| KO gehen | -15 |
| Schlafen (unangenehm) | Pro Stunde -1 |
| zu wenig Schlaf | Pro Stunde -2 |

79.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr

Man würfelt einmal mit einem W10. Wenn man 1-8 würfelt, dann erhält man den Bonus, bei einer 9 oder 10 allerdings den Malus.

79.6 Auswirkungen Motivationspunkte

| Punkte | Auswirkungen |
|---------|--------------------------|
| 0 | Malus von -5 auf Manöver |
| 1-30 | Malus von -3 auf Manöver |
| 31-69 | Malus von -2 auf Manöver |
| 70-89 | Malus von -1 auf Manöver |
| 90-110 | Keine Auswirkungen |
| 111-130 | Bonus von +1 auf Manöver |
| 131-169 | Bonus von +2 auf Manöver |
| 170-199 | Bonus von +3 auf Manöver |
| 200 | Bonus von +5 auf Manöver |

80 Widerstand gegen Krankheiten usw.

80.1 Krankheiten durchmachen

Das Durchmachen von Krankheiten macht Einen gegen Krankheiten widerständiger.

Nach dem durchmachen einer Krankheit erhält man Widerstandspunkte! Ein Widerstandspunkt ist ein Bonus von +1 auf kommende Widerstandswürfe gegen Krankheiten. Bei dem Bonus von Widerstandspunkten wird bei Würfeln immer abgerundet.

| Rang (SG) der Krankheit | Widerstandspunkte |
|-------------------------|-------------------|
| 1 | 0,1 |
| 2 | 0,2 |
| 3 | 0,3 |

| Rang (SG) der Krankheit | Widerstandspunkte |
|-------------------------|-------------------|
| 4 | 0,4 |
| 5 | 0,5 |
| 6 | 0,6 |
| je +1 | je +0,1 |

80.2 Vergiftungen überleben

Das Überleben einer Vergiftung gibt einem einen Malus auf kommende Vergiftungswiderstandswürfe, da im Körper immer ein klein wenig Gift nach einer Vergiftung bleibt.

80.2.1 Vergiftungspunkte

Nach dem durchmachen einer Vergiftung erhält man Vergiftungspunkte! Ein Vergiftungspunkt ist ein Malus von -1 auf Widerstandswürfe gegen Vergiftungen. Bei dem Malus von Vergiftungspunkten wird bei Würfeln immer abgerundet.

| Rang des Giftes | Widerstandspunkte |
|-----------------|-------------------|
| 1 | -0,1 |
| 2 | -0,2 |
| 3 | -0,3 |
| 4 | -0,4 |
| 5 | -0,5 |
| 6 | -0,6 |
| je +1 | je -0,1 |

80.3 Ängste überwinden

Man kann Ängste überwinden oder auch nicht. Schafft man es, nach einem Angstwurf nicht davon zu laufen, erhält man einen Bonus auf kommende Angstwürfe, wenn man aber vor Angst davonläuft, erhält man einen Malus auf kommende Angstwürfe.

Nach einem Angstwurf erhält man Angstpunkte! Ein Angstpunkt ist ein Malus bzw. Bonus von -1 oder +1 auf kommende Angstwürfe. Bei dem Malus bzw. Bonus von Angstpunkten wird bei Würfeln immer abgerundet.

80.3.1 Gelungene Würfe

| MS | Angstpunkte |
|-------|-------------|
| 8 | +0,1 |
| 9 | +0,2 |
| 10 | +0,3 |
| 11 | +0,4 |
| 12 | +0,5 |
| je +1 | je +0,1 |

80.3.2 Misslungene Würfe

| MS | Angstpunkte |
|-------|-------------|
| 8 | -0,1 |
| 9 | -0,2 |
| 10 | -0,3 |
| 11 | -0,4 |
| 12 | -0,5 |
| je +1 | je -0,1 |

81 Wut

Wenn man wütend wird, kann das positive, aber auch negative Auswirkungen haben.

81.1 Wut zum Start

Man startet mit einer Wut von 100, was zwar viel klingt, aber ganz und gar normal ist.

81.2 Höchste und niedrigste Wut

Die höchste Wut, die man haben kann, ist 200. Die Niedrigste ist 0.

81.3 Boni auf Wut

| Ereignis | Bonus |
|--------------------------|------------------------|
| geärgert werden | +6 |
| gefangen genommen werden | +20 |
| Geschlechtsverkehr | +1W10 |
| KO gehen | +10 |
| Zu wenig Schlaf | Pro Stunde zu wenig +2 |

81.4 Mali auf Wut

| Ereignis | Malus |
|----------------------------|---------------|
| beruhigt werden | -5 |
| Geschlechtsverkehr | -1W10 |
| Jemanden zu etw. überreden | +2 |
| Schlaf | Pro Stunde -2 |

81.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr

Man würfelt einmal mit einem W10. Wenn man 1-8 würfelt, erhält man den Malus, wenn man allerdings 9 oder 10 würfelt, erhält man den Bonus.

81.6 Auswirkungen der Wutpunkte

| Punkte-Anzahl | Auswirkungen |
|---------------|--|
| 0-100 | Keine Auswirkungen |
| 101-125 | Bonus von +1 auf ST (2 Manöver pro Stunde) |
| 126-150 | Malus von -1 auf IN, Bonus von +2 auf ST |
| 151-175 | Malus von -2 auf IN, Bonus von +3 auf ST |
| 176-199 | Malus von -3 auf IN, Bonus von +3 auf ST |
| 200 | Malus von -2 auf alle Manöver und -2 auf IN, Bonus von +3 auf ST |

82 Schadensarten

Hier sind unterschiedliche Arten von körperlichem Schaden aufgelistet, welchen man durch Bestimmtes erhalten kann.

- Fallschaden
- Explosionsschaden
- Schaden beim Ertrinken

83 Fallschaden

83.1 Nach Gefühl

Ich habe diese Tabelle nach Gefühl und nicht nach System erstellt.

83.2 Der Schaden

| Untergrund | 3 m | 4 m | 5 m | 10 m | 15 m | 20 m | 25 m | 30 m | 35 m | tiefer |
|------------|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|---------------------|
| Erde | 6 | 12 | 18 | 25 | 62 | 86 | 113 | 134 | 156 | tot |
| Stein | 10 | 20 | 32 | 45 | 73 | 104 | 140 | 162 | tot | tot |
| Schnee | - | 6 | 12 | 16 | 24 | 48 | 62 | 80 | 100 | pro 5 m +25 Schaden |
| Wasser | 4 | 6 | 10 | 24 | 49 | 84 | 128 | 145 | 168 | tot |

84 Explosionsschaden

Bei Explosionen wird der Schaden nach Stärke der Explosion und nach Reichweite vom Explodierenden berechnet.

84.1 Leichte Explosion

| Reichweite | Schaden |
|------------|---------------|
| 0-1 m | 3W10 |
| 1-2 m | 2W10 |
| 2-3 m | 1W10 +1W10 :2 |
| 3-4 m | 1W10 |

84.2 Mittelheftige Explosion

| Reichweite | Schaden |
|------------|---------|
| 0-2 m | 5W10 |
| 2-3 m | 4W10 |
| 3-5 m | 3W10 |
| 5-7 m | 2W10 |
| 7-8 m | 1W10 |

84.3 Heftige Explosion

| Reichweite | Schaden |
|------------|---------------|
| 0-3 m | 8W10 |
| 3-5 m | 6W10 +1W10 :2 |
| 5-8 m | 4W10 |
| 8-12 m | 3W10 |

| Reichweite | Schaden |
|------------|---------|
| 12-15 m | 2W10 |
| 15-20 m | 1W10 |

84.4 Sehr heftige Explosion

Eine Explosion solcher Ausmaße zu überleben, ist nahezu unmöglich!

85 Schaden beim Ertrinken

Alle paar Sekunden erhält man beim Ertrinken Schaden.

| Zeit | Schaden in TP |
|---------------------------|---------------|
| alle 6 Sekunden/pro Runde | 3 |

86 Seltenheiten

Hier eine Tabelle für gewisse Seltenheitswerte und damit man etwa einschätzen kann, wie selten ein bestimmter Gegenstand oder etwas anderes in der Welt von Aborea circa ist.

| Seltenheitsgrad | beschrieben mit |
|-----------------|-----------------|
| 1 | sehr häufig |
| 2 | häufig |
| 3 | eher häufig |
| 4 | mittel |
| 5 | eher selten |
| 6 | selten |
| 7 | sehr selten |
| 8 | äußerst selten |

| Seltenheitsgrad | beschrieben mit |
|-----------------|-----------------|
| 9 | extrem selten |

87 Strafen

In der Welt gibt es Gesetze und somit auch Strafen. Hier sind einige aufgeführt.

87.1 Die Strafen

| Verbrechen | Strafe |
|---|--|
| Folter | Folter für unbestimmte Zeit und Hinrichtung |
| Leichter Diebstahl | Bußgeld |
| Mittlerer Diebstahl | hohes Bußgeld |
| Heftiger Diebstahl | hohes Bußgeld und mind. 1,5 Jahre Gefängnis |
| Leichtes Demolieren | Bußgeld |
| Mittleres Demolieren | Bußgeld oder hohes Bußgeld |
| Heftiges Demolieren | hohes Bußgeld und mind. 3 Jahre Gefängnis |
| Mord (Sklave, Herumstreunender etc) | Bußgeld bis 2 Jahre Gefängnis |
| Mord (Person des Mittelstands) | hohes Bußgeld und mind. 2 Jahre Gefängnis |
| Mord (adelige Person) | sehr hohes Bußgeld und mind. 8 Jahre Gefängnis mit 1x Folter pro Woche |
| Mord (aus der Kirche, aus dem Königshaus etc) | Entledigung aller Eigentümer und Hinrichtung nach langer Folter |
| Vergewaltigung (Sklave, Herumstreunender etc) | geringes Bußgeld |
| Vergewaltigung (Person des Mittelstands) | hohes Bußgeld und mind. ein halbes Jahr Gefängnis oder mind. 2 Jahre Gefängnis |
| Vergewaltigung (adelige Person) | mind. 5 Jahre Gefängnis mit 1x Folter pro Monat oder Hinrichtung |
| Vergewaltigung (aus der Kirche, aus dem Königshaus etc) | Entledigung aller Eigentümer und Hinrichtung nach einiger Folter |

| Verbrechen | Strafe |
|--|--|
| Versuchter Mord (Sklave, Herumstreunender etc) | Bußgeld oder bis zu 2 Jahre Gefängnis |
| Versuchter Mord (Person des Mittelstands) | hohes Bußgeld und mind. 1,5 Jahre Gefängnis |
| Versuchter Mord (adelige Person) | sehr hohes Bußgeld und mind. 7 Jahre Gefängnis |
| Versuchter Mord (aus der Kirche, aus dem Königshaus etc) | Entledigung aller Eigentümer (bis auf Klamotten) und mind. 10 Jahre Gefängnis mit 1x Folter pro Woche oder Entledigung aller Eigentümer und Hinrichtung nach langer Folter |
| Ruhestörung | Bußgeld |

87.2 Waffenfreie Bereiche

Es gibt auf Palea für Zivilisten waffenfreie Bereiche wie zum Beispiel bestimmte Städte oder Kirchen. Wenn ein Zivilist dieses Verbot missachtet, erhält er eine Strafe.

| Situation | Strafe |
|-------------------------|--|
| Hat niemanden verletzt | hohe Geldstrafe |
| Hat jemanden verletzt | Gefängnis für 1 Jahr und hohe Geldstrafe |
| Hat jemanden umgebracht | Gefängnis für mind. 5 Jahre und hohe Geldstrafe oder wird umgebracht |

88 Zufallstabellen

Im folgenden sind Tabellen aufgeführt, die das Spiel auf verschiedene Art und Weise beeinflussen können.

- Reiseereignisse
- Zwischen den Abenteuern

89 Reiseereignisse

| Wurf | Ereignis |
|------|-------------------------------------|
| 1 | Gefährliches Wetter |
| 2 | Schlechtes Wetter |
| 3 | Gutes Wetter |
| 4 | Begegnung mit Tieren |
| 5 | SC wird krank |
| 6 | Unangenehme Begegnung |
| 7 | Begegnung mit feindlich Gesonnenem |
| 8 | Begegnung mit feindlich Gesonnenen |
| 9 | Begegnung mit freundlich Gesonnenem |
| 10 | Begegnung mit freundlich Gesonnenen |

90 Zwischen den Abenteuern

Die folgende Tabelle ist für zwischen den Abenteuern. Hier sind ein paar Beispiele dafür, was zwischen den Abenteuern oder in den Abenteuern in der Welt von Aborea so passieren kann.

| Nummer | Was passiert? |
|--------|--|
| 1 | Händler mit günstigeren Sachen, als normal, kommt vorbei |
| 2 | Überfälle auf Händler häufen sich |
| 3 | Neue Verbrecher-Organisation in der Nähe |
| 4 | Neuer Orden in der Nähe |
| 5 | Neue Gilde in der Nähe |
| 6 | Höhere Gefahr, Räubern zu begegnen |
| 7 | Überfälle auf Reisende häufen sich |
| 8 | Einer der Spieler wird versucht zu bestehlen |

| Nummer | Was passiert? |
|--------|--|
| 9 | Neuer -den Spielern wohlgesonnener- NSC meldet sich zu Wort |
| 11 | Neuer -den Spielern nicht wohlgesonnener- NSC meldet sich zu Wort |
| 12 | Einer der Spieler bekommt eine leichte Krankheit |
| 13 | Einer der Spieler bekommt eine schwere Krankheit |
| 14 | Der Ort, an dem die Spieler sind, wird von Goblins angegriffen |
| 15 | Der Ort, an dem die Spieler sind, wird von Orks angegriffen |
| 16 | Der Ort, an dem die Spieler sind, wird von ein paar Ogers angegriffen |
| 17 | Es wird plötzlich sehr Nebelig |
| 18 | Es hagelt plötzlich sehr doll |
| 19 | Etwas in der Umgebung fängt plötzlich Feuer |
| 21 | Es wird sehr stürmisch |
| 22 | Die Spieler begegnen einer Gruppe Schläger und Raufbolden |
| 23 | Die Spieler werden in eine Falle gelockt |
| 24 | Die Spieler begegnen einem fahrenden Händler |
| 25 | Die Meere werden wegen einer Flotte Xhara's immer unsicherer |
| 26 | Xhara beginnt einen Krieg gegen Trion, um mehr und immer mehr zu erobern |
| 27 | Die Spieler hören in der Ferne Wölfe jaulen |
| 28 | Die Spieler kommen an einer kleinen Hütte oder Höhle vorbei, in welcher sie Unterschlupf suchen können |

| Nummer | Was passiert? |
|--------|---|
| 29 | Die Spieler begegnen ein paar -ihnen wohlgesonnenen- Soldaten |
| 31 | Die Spieler begegnen ein paar -ihnen nicht wohlgesonnenen- Soldaten |
| 32 | Einige Wölfe kreuzen den Weg der Spieler |
| 33 | Ein Bär kreuzt den Weg der Spieler |
| 34 | Die Spieler kommen an einen Bach |
| 35 | Die Spieler entdecken einen Pfad, welcher in eine kleine Goblinhöhle führt |
| 36 | Die Spieler begegnen einem -ihnen wohlgesonnenen- Ritter |
| 37 | Die Spieler begegnen einem -ihnen nicht wohlgesonnenen- Ritter |
| 38 | Die Spieler begegnen Trollen |
| 39 | Die Spieler begegnen einem Taschendieb |
| 41 | Die Spieler begegnen einer oder mehreren Harpyien |
| 42 | Die Spieler begegnen einer Gruppe von 10 Riesenmoskitos |
| 43 | Die Spieler begegnen Skeletten |
| 44 | Die Spieler begegnen Zombies |
| 45 | Die Spieler begegnen einer Riesenechse |
| 46 | Die Spieler begegnen in der Nacht einer Gruppe von 4 Ghulen |
| 47 | Die Spieler finden einen wertvollen Gegenstand |
| 48 | Die Spieler begegnen einem entlaufenen Streuner |
| 49 | Einer der Spieler sieht etwas glitzerndes auf dem Boden liegen (ein Goldfalte liegt auf der Straße) |

| Nummer | Was passiert? |
|--------|--|
| 50 | Einer der Spieler sieht etwas glitzerndes auf dem Boden liegen (ein Trionthaler liegt auf der Straße) |
| 51 | Ein Beutel mit 8 Kupferlingen darin liegt auf der Straße |
| 52 | Ein luftdichter Beutel mit giftigem Gas darin liegt auf der Straße (Gift Rang 4, beim riechen des Gases Schaden: pro Stunde 5 Schaden für 4 Stunden lang, sehr schwer zu heilen, aber möglich) [nur machen, wenn die Spieler mehr TP als 30 Haben, denn ansonsten könnte der Spielercharakter durch andere Begebenheiten viel zu leicht sterben] |
| 53 | Die Spieler begegnen einem armen Wesen [auf welche Art arm ist egal] |

91 Vertrauen

91.1 Das Handeln

Das Vertrauen untereinander ist sehr wichtig. Hier kann man angeben, welches Vertrauen man in einen anderen SC oder einen NSC hat und dementsprechend handeln.

91.2 Tabelle

| Vertrauen | Handeln |
|-----------|--|
| 0 Punkte | sehr sehr misstrauisch, unfreundlich, tut nichts für diese Person, wahrscheinlich verfeindet, Hass |
| 1 Punkt | sehr misstrauisch, unfreundlich, tut nichts für diese Person |

| Vertrauen | Handeln |
|-----------|---|
| 2 Punkte | sehr misstrauisch, unfreundlich, tut nichts für diese Person |
| 3 Punkte | misstrauisch, unfreundlich |
| 4 Punkte | unfreundlich |
| 5 Punkte | reagiert normal |
| 6 Punkte | freundlich |
| 7 Punkte | hilft teilweise und gerne, freundlich |
| 8 Punkte | hilft gerne, freundlich |
| 9 Punkte | sehr freundlich, hilft fast immer und sehr gerne, Best-Friend-Basis |
| 10 Punkte | sehr freundlich, tut alles für diese Person, Liebe |

92 Völkerspezifisches

Im folgenden sind völkerspezifische Angelegenheiten und Ähnliches aufgeführt.

- Kleines Wesen - Kleines Reittier
- Spezielle Völker - Spezielle Waffen

93 Kleines Wesen - Kleines Reittier

93.1 Größen-Malus

Ein kleines Wesen sollte ein kleines Reittier wie ein Pony reiten, da sie selbst ebenfalls sehr klein sind. Ansonsten brauchen diese Wesen beim Auf- bzw. Absteigen auf bzw. von einem größeren Reittier hinunter Hilfe von mindestens einem anderen und erhalten auf dem Pferd anstatt dem KB -2 einen von -4. Das Beste beim KB kann dann auf dem Pferd nicht höher sein als +0. Zwerge erhalten beim reiten auf Ponys den Vorteil, dass der KB anstatt +2 hier für sie auch +3 betragen kann.

Diese Regel gilt Beispielsweise für

„Goblins“, „Kobolde“, „Rotlinge“, „Zwerge“

94 Spezielle Völker - Spezielle Waffen

Einige Völker haben eigene Waffen und daher auch bestimmte Boni.

94.1 Im Vorhinein - Die Häufigkeit

Alle Waffen (außer die der Menschen) gibt es allerdings sehr selten und sie anzufertigen ist äußerst schwer.

94.2 Menschen

Das sind die normalen Waffen, wie sie dauernd vorkommen.

94.3 Elfen

Die Waffen der Elfen haben immer auf den KB einen Bonus von +1, da sie vergleichsweise leicht zu führen sind. Sie sind außerdem auch wortwörtlich sehr leicht und deshalb wiegen sie nur die Hälfte der Waffen der Menschen.

94.4 Zwerge

Die Waffen der Zwerge haben immer einen Schadensbonus von +1, wiegen allerdings 1/3 mehr als die Waffen der Menschen.

94.5 Gnome

Die Waffen der Gnome geben einem beim tragen immer entweder einen Bonus von +1 auf GE oder ST. Sie wiegen 1/8 weniger, als die der Menschen.

94.6 Halblinge

Die Waffen der Halblinge wiegen 1/3 weniger, als die der Menschen und geben einem einen Bonus von +1 auf die Initiative.

95 Wirtschaft

Im folgenden ist ein optionales Wirtschaftssystem für Aborea aufgeführt.

- Wirtschaftssystem

96 Die Wirtschaft

Die Wirtschaft eines Reiches o.a. ist hier in Punkten aufgeschrieben. Es hängt von ganz unterschiedlichen Faktoren ab, was das jeweilige Reich einnimmt und ausgeben kann, z.B. wie groß das Reich ist und wie viel Grünfläche es gibt oder ob das Reich viele Sklaven hat oder wie gut die Führung eines Reiches zu ihrer Bevölkerung ist und wie viel sie dementsprechend für sie ausgibt.

96.1 Beispiele

| Reich | Wirtschaft |
|-----------|------------|
| Elbia | 46 |
| Ilthur | 14 |
| Isorion | 25 |
| Leandor | 69 |
| Nordana | 64 |
| Oriont | 15 |
| Shuria | 16 |
| Suderland | 42 |
| Trion | 100 |
| Wanon | 24 |
| Khara | 34 |
| Zorak | 58 |

96.2 Ausgaben jährlich - Militär:

| Reich | Punkte |
|-----------|--------|
| Elbia | 10 |
| Ilthur | 2 |
| Isorion | 5 |
| Leandor | 21 |
| Nordana | 18 |
| Orient | 5 |
| Shuria | 4 |
| Suderland | 8 |
| Trion | 28 |
| Wanon | 12 |
| Xhara | 14 |
| Zorak | 23 |

96.3 Ausgaben jährlich - Sonstiges:

| Reich | Punkte |
|-----------|--------|
| Elbia | 36 |
| Ilthur | 12 |
| Isorion | 20 |
| Leandor | 48 |
| Nordana | 46 |
| Orient | 10 |
| Shuria | 12 |
| Suderland | 34 |
| Trion | 72 |
| Wanon | 12 |
| Xhara | 20 |

| Reich | Punkte |
|-------|--------|
| Zorak | 35 |

97 Zustände

Im folgenden sind einige weitere interessante Zustände aufgelistet.

- Allgemeine Zustände
- Wetterzustände

98 Allgemeine Zustände

Man kann bestimmte Zustände haben, in denen man Malusse oder Bonusse hat.

| Zustand | passiert bei | Auswirkungen |
|------------------|---|---|
| angespornt | diverse | für bestimmte Zeit +1 auf Manöver |
| ängstlich | diverse | für bestimmte Zeit -1 auf KB, +1 auf Wahrnehmung etc., Würfe auf Angst und Einflussnahme bzw. List um 1 erschwert |
| betrunken | viel Alkohol trinken Manöver Fehlschlag | Pro 1 drüber -0,5 auf Manöver, immer aufgerundet (also z.B. bei 0,5 ist es 1 oder bei 1,5 ist es 2) |
| blind | diverse | -6 auf Manöver wie Wahrnehmung, -8 auf Manöver wie Schleichen, Tarnen, Reiten, Schwimmen etc. |
| euphorisch | diverse | für bestimmte Zeit +1 auf Manöver |
| faul | -1 auf alle Manöver | |
| nervös | -1 auf alle Manöver (-2 auf Manöver, die mit anderen lebenden Wesen zu tun haben) | |
| heftig Beleidigt | -3 auf alle Manöver mit lebenden Wesen, +1 auf den OB | |

| Zustand | passiert bei | Auswirkungen |
|-------------|--------------|--|
| taub | diverse | -3 auf Manöver wie Wahrnehmung |
| traurig | diverse | für bestimmte Zeit -2 auf Manöver |
| verzweifelt | diverse | +2 auf ST, -1 auf Manöver im allgemeinen |
| wütend | diverse | für bestimmte Zeit +1 auf ST und -2 auf IN (geht nicht unter 1 bzw. über 10) |

99 Wetterzustände

Wetterzustände können einem Malusse einbringen.

| Zustand | Auswirkungen |
|--------------------|--|
| Blitz & Donner | Wurf auf Angst MS 8, wenn fehlschlägt, dann möchte Spieler möglichst schnell irgendwo rein, zudem 10W10 würfeln: Bei insg. einer 100 wird ein Spieler vom Blitz getroffen, was den Spieler bei einem Extra Wurf und einer 1-9 umbringt (Spieler kann nicht gerettet werden). Bei einer 10 verursacht der Blitz dem Spieler so viel Schaden, dass er exakt noch 0 Trefferpunkte hat und ohnmächtig wird |
| starker Hagel | Ohne Kleidung (auch Handschuhe etc. pro alle 5 Minuten im Hagel 1W10 :4 Schaden (mind. 1, abgerundet) und zudem -1 auf athletische Manöver wie Klettern, Reiten, Schwimmen etc. |
| starker Nebel | -3 auf Wahrnehmung |
| starker Regen | -2 auf athletische Manöver wie Klettern etc. |
| starker Schneefall | -3 auf Wahrnehmung |

100 Währungen

100.1 Die Währung - überall gleich

Überall besteht die Währung aus Goldfalken, Trionthalern, Kupferlingen und Muenas. So muss man nicht bedenken, dass es unterschiedliche Währungen gibt.

101 Wiederbelebung

101.1 Sachen behalten

Falls man tatsächlich sterben sollte, kann man, wenn die Gruppe einen nicht wiederbeleben kann, mit bestimmten Würfeln einen kleinen Teil seiner Gegenstände behalten! Hier ein paar Tabellen:

[Achtung! Große und riesige Gegenstände sind sowieso weg! Ebenfalls Lebewesen, die nicht von Anfang an dabei oder nicht versteckt sind!]

Wenn man seine Erfahrung und somit auch seine ganzen Level, TP etc. verlieren möchte:

| Gegenstandshäufigkeit | MS des Wurfes |
|-----------------------|---------------|
| häufig | MS 6 |
| mittel | MS 8 |
| selten | MS 10 |
| sehr selten | MS 12 |
| extrem selten | MS 14 |

Wenn man die Hälfte seiner Erfahrungspunkte etc. behalten möchte:

| Gegenstandshäufigkeit | MS des Wurfes |
|-----------------------|---------------|
| häufig | MS 7 |
| mittel | MS 9 |
| selten | MS 11 |
| sehr selten | MS 13 |
| extrem selten | MS 15 |

Wenn man seine Ganze Erfahrung etc. behalten möchte:

| Gegenstandshäufigkeit | MS Des Wurfes |
|-----------------------|---------------|
| häufig | MS 8 |
| mittel | MS 10 |
| selten | MS 12 |
| sehr selten | MS 14 |
| extrem selten | MS 16 |

Waldläufer erhalten bei diesen Würfeln immer einen +3 Bonus, Zauberer einen von +2.

Man muss für jeden Gegenstand einzeln würfeln!

Hier noch eine Extra-Tabelle für das Geld:

| Geld (behält man) | MS des Wurfes |
|-------------------|---------------|
| 10 % | MS 4 |
| 25 % | MS 7 |
| 50 % | MS 10 |
| 100 % | MS 18 |

Auch hier erhalten Waldläufer einen Bonus von +3 und Zauberer einen von +2.

Wenn dies hier alles erledigt ist, wacht man 3 Tage nachher im Brandkessel in Leet in einem Zimmer auf und weiß erst mal nicht, was passiert ist und wer man überhaupt ist, doch es fällt einem nach einem weiteren Tag wieder ein.

101.2 Weshalb dies funktioniert

Dies ist die Magie der Welt Aborea. Sie sorgt dafür, dass man wiederauferstehen und -meist- einen Teil seiner Sachen behalten kann.

102 Veränderung der Schwimmregel

Die Regel fürs Schwimmen erscheint mir nicht besonders realistisch, da zum Beispiel ein Charakter, der keinen Bonus in KO, aber einen Wert von 10 in der Fertigkeit Schwimmen hat, nur 10 Minuten am Stück, ohne eine Probe würfeln zu müssen, schwimmen kann. Selbst damals sollte man meiner Meinung nach mit einem Rang von 10 in der Fertigkeit Schwimmen mindestens eine Stunde am Stück ohne Probleme schwimmen können. Die Grundregel fürs Schwimmen sollte also lauten:

Fertigkeitsrang (Schwimmen) + KO-Bonus x5 = Anzahl der Minuten des Schwimmens ohne abzulegende Würfelprobe.

Die Regel, dass alle 6 Minuten nach der Grundzeit des Schwimmens ein immer schwereres Manöver folgen sollte, bleibt so bestehen.

103 Lizenz

103.1 Lizenz

103.1.1 Lizenz dieses Projekts



Abbildung 1: Creative Commons Licence

Dieses Werk unterliegt der Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Du darfst:

- Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen
- und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange du dich an die Lizenzbedingungen hältst.

Mehr über die Bedingungen dieser Lizenz steht hier: creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de.

103.1.2 Genutzte Materialien Dritter

Das Foto der Titelseite der erstellten PDFs ist von Tim Rebkavets auf Unsplash

104 Making Of

104.1 Mein Arbeitsablauf

104.2 Systeme

Hier spricht Martin, der technische Support von aufibblue. Auch wenn aufibblue die Kunst der Welterschaffung schon gut beherrscht, ist es doch noch eine andere Sache, diese Welten auch in Digitalien sicher an ihren Bestimmungsort zu bringen. Ich habe daher eine Infrastruktur aufgebaut, die es uns erlaubt, neu erfundene Abenteuer, Gegenstände und Völker schnell in die Dokumentation zu bringen und im Web und in verschiedenen Dokumentformaten zu publizieren. Außer Markdown- und Git-Basiswissen benötigt ein Weltenbeherrscher so nichts weiter, um andere an seinen Ideen teilhaben zu lassen ;) Wen die infrastruktur interessiert oder wer ähnliches vorhat, kann mich gerne unter martin@selfscrum.org erreichen.

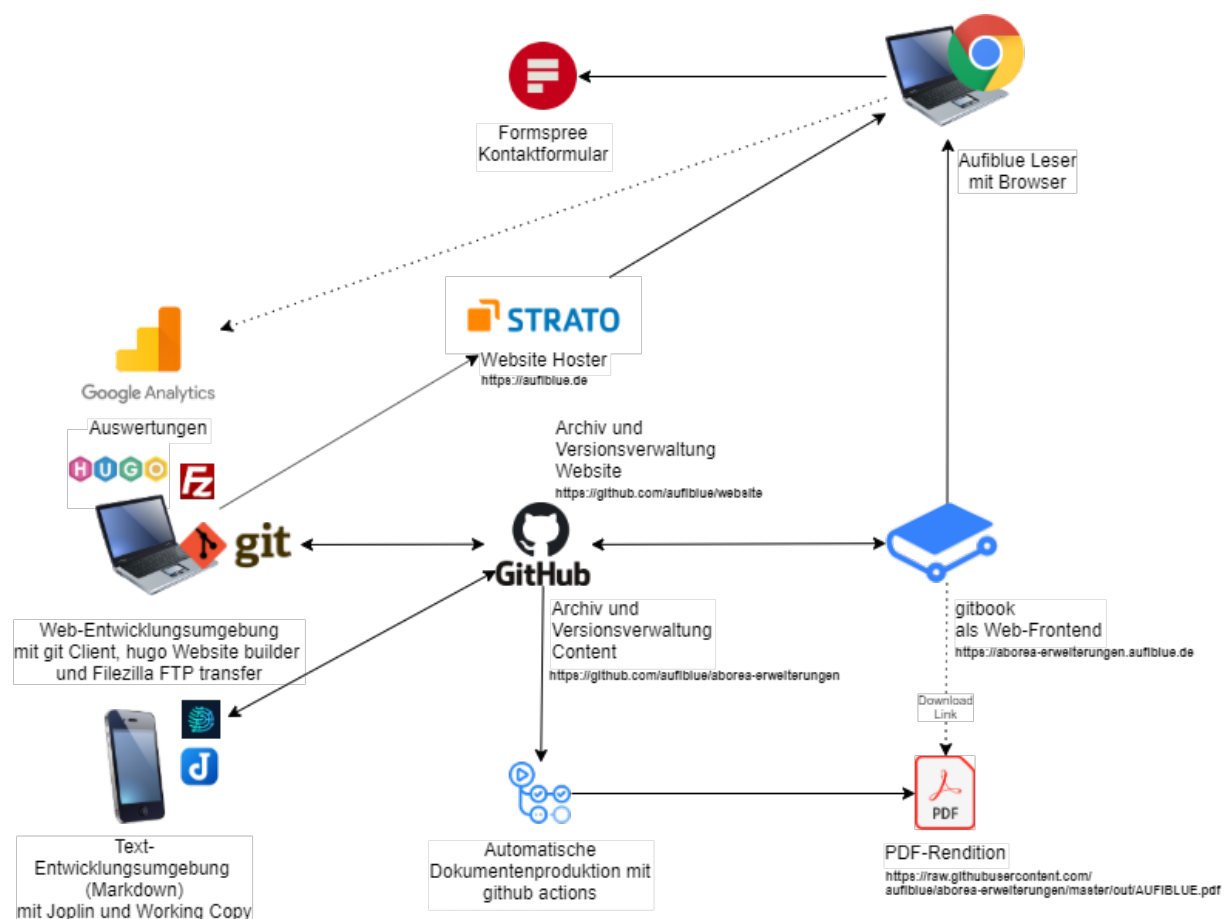


Abbildung 2: Systeme