

AUFIBLUE

Aborea-Erweiterungen

Finn Immerheiser

Version vom 29.08.20 14:01



Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen!	5
2 Neue Völker	5
2.1 Rotlinge	5
3 Völker zum Selbstspielen	6
3.1 Die Harpyie	6
3.2 Ork	10
3.3 Goblin	11
3.4 Kobold	11
3.5 Rotling	12
4 Neue Berufe	12
4.1 Alchemist	12
4.2 Buddler	16
5 Neue Fertigkeiten	18
5.1 Humor	18
5.2 Zechen	18
6 Neue Spruchlisten	19
6.1 Harpyienmagie	19
7 Bedeutende Personen	24
7.1 Der Imperator	24
8 Neue bedeutende Personen	24
8.1 Nicolas von Digione	24
8.2 Merida	25
8.3 Retruus	26
8.4 Der oberste Sklaventreiber	27
9 Orte	27
9.1 Magromagor und sein Herrscher	27
10 Neue Gilden und Orden	29
10.1 Die Aufständler-Gilde	29

11 NSC's und Monster	31
11.1 Kobold	31
12 Neue NSC's und Monster	32
12.1 NSC's	32
12.2 Die 10 Braunbärbrüder	33
12.3 Onky und Krollz	35
12.4 Erle	36
12.5 Graars	37
12.6 Endra	37
12.7 Alternatives Kampfsystem	37
13 Der Kampf	39
13.1 Kampfsystem für große Gruppen	39
13.2 Einheiten Trions	42
13.3 Einheiten Xharas	51
14 Spiele für Trion	55
14.1 Trionischer König	55
14.2 Goldener Humpen	55
15 Ausrüstungs-Erweiterungen	56
15.1 Erweiterte Gegenstandsliste	56
15.2 Waffen	76
15.3 Rüstungen	79
15.4 Pferderüstungen	83
15.5 Anderes (Waffen und Rüstungen)	84
15.6 Magische Gegenstände	84
15.7 Tränke	86
15.8 Belagerungs- und Kriegsmaschinen	88
16 Veranstaltungen Aborea	89
16.1 Bogenschützen-Wettbewerb	89
16.2 Ritterturnier Burg Mailara	89
17 Anderes	93
17.1 Zustände	93
17.2 Wetterzustände	94
17.3 Vertrauen	94
17.4 Widerstandspunkte etc.	95

17.5	Seltenheiten	97
17.6	Rostiges	98
17.7	Craftingdauer	98
17.8	Fallschaden	100
17.9	Hell Gefärbtes - Nachteil	100
17.10	Dunkel Gefärbtes - Vorteil	101
17.11	Kleines Wesen - Kleines Reittier	102
17.12	Spezielle Völker - Spezielle Waffen	102
17.13	Kreaturenerzeugung	103
17.14	Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat	110
17.15	Die Wirtschaft	110
17.16	Zwischen den Abenteuern	112
18	Leichtere Variante	115
18.1	Wiederbelebung	115
18.2	Währungen	117
19	Lizenz	117
19.1	Lizenz	117
20	Making Of	118
20.1	Mein Arbeitsablauf	118
20.2	Systeme	118

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 Neue Völker

2.1 Rotlinge

2.1.1 Werte eines Rotlings

Kategorie	Wert
TP	38
INI	+0
Waffe	Kurzsword + 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)

2.1.2 Größe

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

2.1.3 Hautfarbe

Rotlinge haben eine rote Haut.

2.1.4 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.

2.1.5 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.

2.1.6 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 Völker zum Selbstspielen

3.1 Die Harpyie

3.1.1 Das Volk

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

3.1.2 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:

3.1.3 Attributspunkte

35 (normal wie bei allen Völkern aufteilen)

3.1.4 Stufen aufsteigen

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

3.1.5 Waffentalente

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

3.1.6 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

3.1.7 Kosten von Humor und Zechen

Fertigkeit	Kosten
Humor	2
Zechen	3

3.1.8 Trefferpunkte

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

3.1.9 Magiepunkte

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

3.1.10 Spruchlisten

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

3.1.11 Initiative

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

3.1.12 Fliegend

Eine Harpyie kann fliegen.

3.1.13 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.

3.1.14 Gewicht

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

3.1.15 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.

3.1.16 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

3.2 Ork

3.2.1 Das Volk

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

3.3 Goblin

3.3.1 Das Volk

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

3.4 Kobold

3.4.1 Das Volk

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

3.5 Rotling

3.5.1 Das Volk

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

4 Neue Berufe

4.1 Alchemist

4.1.1 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.

4.1.2 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.

4.1.3 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.

4.1.4 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.

4.1.5 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.

4.1.6 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.

4.1.7 Beruf

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

4.1.8 Trefferpunkte

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

4.1.9 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.

4.1.10 Fertigkeitskosten

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

4.1.11 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)

4.1.12 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

4.2 Buddler

4.2.1 Kurzbeschreibung

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

4.2.2 Magie

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

4.2.3 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.

4.2.4 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.

4.2.5 Aufmerksamkeit

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

4.2.6 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.

4.2.7 Trefferpunkte

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

4.2.8 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: $(IN\text{-}Bonus + 3) \times \text{Rang}$.

4.2.9 Fertigkeitskosten

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

4.2.10 Kosten für Zechen und Humor

Fertigkeit	Kosten
Humor	1
Zechen	2

4.2.11 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 |

5 Neue Fertigkeiten

5.1 Humor

5.1.1 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.

5.1.2 Kosten

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

5.2 Zechen

5.2.1 Beschreibung

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

5.2.2 Kosten

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

6 Neue Spruchlisten

6.1 Harpyienmagie

Besonderes: Harpyienmagie kann nur von Harpyien erlernt werden.

6.1.1 Rang 1 (Nebel)

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

Effekt	Wirkungsdauer	Betroffene			
		Wesen	Verstärkung 1	Verstärkung 2	Verstärkung 3
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

6.1.2 Rang 2 (Ausdauerschub)

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

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

6.1.3 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

6.1.4 Rang 4 (Entwaffnung)

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

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

6.1.5 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

6.1.6 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

6.1.7 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

6.1.8 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	

6.1.9 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

6.1.10 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

7 Bedeutende Personen

7.1 Der Imperator

7.1.1 Titel

Er ist der Anführer Xharas.

7.1.2 Wesen

Er ist ein Mensch.

7.1.3 Die Schlachten

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

7.1.4 Die 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.

7.1.5 Reichtum

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

8 Neue bedeutende Personen

8.1 Nicolas von Digione

8.1.1 Titel

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

8.1.2 Wesen

Nicolas ist ein Mensch.

8.1.3 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.

8.1.4 Die Armee

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

8.1.5 Reichtum

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

8.2 Merida

8.2.1 Titel

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

8.2.2 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.

8.2.3 Die Schlachten

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

8.2.4 Die Armee

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

8.2.5 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.

8.3 Retruus

8.3.1 Titel

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

8.3.2 Wesen

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

8.3.3 Die Schlachten

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

8.3.4 Die Armee

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

8.3.5 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.

8.4 Der oberste Sklaventreiber

8.4.1 Wesen

Der oberste Sklaventreiber ist ein Mensch.

8.4.2 Die Schlachten

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

8.4.3 Die Armee

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

8.4.4 Reichtum

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

8.4.5 Anderes

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

9 Orte

9.1 Magromagor und sein Herrscher

9.1.1 Titel

Der Herrscher Magromagor's ist ein Scheich.

9.1.2 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.

9.1.3 Wesen

Der Scheich ist ein Mensch.

9.1.4 Reichtum

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

9.1.5 Beliebtheit

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

9.1.6 Die Armee

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

9.1.7 Der 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.

9.1.8 Kriminelle?

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.

9.1.9 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.)

9.1.10 Der Plan der Bande

Falls die „Rote Bande" es schaffen sollte Magromagor zu übernehmen (siehe „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.

10 Neue Gilden und Orden

10.1 Die Aufständler-Gilde

10.1.1 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.]

10.1.2 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.

10.1.3 Durchschnittlicher Aufständler

Kategorie	Wert
Name	„Aufständler“ oder „Feuerteufel“
TP	8 - 12
INI	+2
Waffe	Mistgabel/Dolch/Knüppel/Schleuder/Flegel
Schaden	nach Waffe

Kategorie	Wert
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
Schatz	A
SG	1

11 NSC's und Monster

11.1 Kobold

11.1.1 Kobold

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	?

11.1.2 Beschreibung

Kobolde 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.

12 Neue NSC's und Monster

12.1 NSC's

12.1.1 Nichtspielercharaktere

Name	TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besonderes	SG
Pirat	14	+1	Säbel, nach Dolch, Waffe Kurzbo- gen, Fackel		3	6 (Lederrüstung)	im Wert von 1 TT	diverse	List 1	1
Piratenkapitän	20	+2	Säbel, nach LangschWaffe		5	8 (Ketten- hemd + Schild)	im Wert von 10 GF	diverse, Handelssprache	List 2, Ein- flussnahme 2	3
Seemann	8	+0	Dolch, nach KurzschWaffe		2	5	im Wert von 1 KL	diverse, Handelssprache	Athletik 4	1
Kapitän	20	+1	Säbel, nach KurzschWaffe		4	5	im Wert von 1 GF	diverse, Handelssprache	Einflussnahme 2	2
einfache Person	8	+0	diverse nach Waffe		2	5	diverser	diverse, zudem meist Handelssprache		1
Räuber	12	+0	Dolch, nach KurzschWaffe ert, Keule		3	5	im Wert von 1 KL - 1 GF	diverse	List 1	1

Name	TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besonderes	SG
Räuber Anführer	24	+1	Kurzschw Waffe	wert Waffe	4	6 (Lederrüstung)	im Wert von 1 TT - 10 GF	diverse, Handelssprache	List 2, Ein- flussnahme 1	2
Tempelwächter	52	+2	Kurzschw Hellebarde	wert Waffe	4	10 (Platten- panzer + Schild)	im Wert von 10 GF	diverse, Handelssprache	Einflussnahme 1	4
Riesenfledermaus	24	+2	Maul, Klauen	+1	5	8		Fledermausfliegend		3
Bauer	8	+0	Heugabel Kurzschw Waffe	hach Waffe	2	5	im Wert von 5 TT	diverse, häufig Handelssprache		1
Feuertroß	30	+1	Waffenlos	52	10	7		Orkisch	Brennend (Feuer- schaden pro Runde +1), Regen- eration 2	6

12.2 Die 10 Braunbärbrüder

12.2.1 Die Brüder

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 Frusttoleranz 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.

12.2.2 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
Bibelbersärker bzw. Bruno Brigitta	34	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

Name	SG	TP	Ini	Waffe	KB	Schaden	Rüstung	Spruchlisten etc.	MP	Schatz
Dagobert 6		51	+1	elfisches Kurzschwert	7	+1	6	Wilde Magie (6), gezielte Sprüche (1)	16	D
Dagobert 5 II.		44	+0	elfisches Kurzschwert	4	+2	5	Wilde Magie (5)	15	D
Dagobert 9 III.		82	-1	elfisches Kurzschwert	3	+1	9	Wilde Magie (7), gezielte Sprüche (2)	15	D
Dagobold5		47	+4	elfisches Kurzschwert	4	-2	6	Wilde Magie (3)	15	D
Dagobold5 II.		49	+0	elfisches Kurzschwert	4	-1	6	Wilde Magie (4)	15	D

12.2.3 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).

12.3 Onky und Krollz

12.3.1 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.

12.3.2 Onky und Krollz

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

12.4 Erle

12.4.1 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.

TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besonderes	SG
40	+0	diverse (meist Langschwert)	nach Waffe	8	6	Schatz D	Erleisch, manch- mal dazu auch di- verse andere	Nachgiebig, Angst SG 8	8

12.5 Graars

12.5.1 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.

TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besonderes	SG
30	-2	Klauen	+2	3	6	Schatz C	Zombiesprache	Nachgiebig, Stirbt nicht 2.0	6

12.6 Endra

12.6.1 Beschreibung

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

TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besonderes	SG
25	+1	Krallen	+1	8	8	Schatz E	Endraeisch	Fliegend	5

12.7 Alternatives Kampfsystem

Alternatives Kampfsystem für Aborea

12.7.1 Kampfunden

Eine Kampfunde dauert ca. 1 - 6 Sekunden. Man darf in einer Kampfunde 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.

12.7.2 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.

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.

12.7.3 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.

Formel $\text{W20-Würfelwurf} + 5 \pm \text{Waffenbonus/Waffenmalus} + \text{OB} - \text{Rüstungswert} - \text{W20} - \text{DB} = \text{Schaden}$

12.7.4 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.

12.7.5 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.

12.7.6 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.

13 Der Kampf

13.1 Kampfsystem für große Gruppen

13.1.1 Nahkampf

Dieses System funktioniert so:

Es gibt 2 gegnerische Fraktionen und ein gewisses Schlachtfeld (welches man sich aufmqlt). 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.

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

Waffen	Schaden
Florett	W6
Hellebarde	W10
Kriegshammer	W12 + 2
Kurzschildwert	W8
Langschildwert	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

13.1.2 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.

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

Waffe	Schaden (nach so und soviel mal getroffen haben)
Langbogen	pro mal getroffen 0,7
Schleuder	pro mal getroffen 0,2

13.1.3 Fernkampf (Armbrüste)

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

Waffe	Schaden
Armbrust	pro mal getroffen 1

13.1.4 Wurfaffen wie Wurfspeere etc.

Funktionieren eigentlich genau so wie Bögen.

Waffe	Schaden
Netz	Auswirkungen des Netzes
andere Waffen	ganz normal

13.1.5 Deckung

Deckung kann überlebenswichtig sein.

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

13.1.6 Erhöhungen

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

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

13.1.7 Truppenbögen

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

1. Welche Einheiten überhaupt? 2. Truppenstärke 3. Waffenschaden 4. Was hat diese Truppe alles insgesamt bei sich?

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

13.1.8 mehr als 2 verschiedene Truppen 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.

13.2 Einheiten Trions

13.2.1 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.

13.2.2 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.

13.2.3 Trioniborii [Menschen]

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

Kategorie	Werte
SG	2

Beschreibung zu Trioniborii

Trioniborii sind einfache Bogenschützen.

13.2.4 Trionikurii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	23
INI	+3
Waffe	Kurzschwert
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.

13.2.5 Trionimarii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	38
INI	+2
Waffe	Armbrust
Schaden	nach Waffe

Kategorie	Werte
KB	7
Rüstung	6 (Lederrüstung)
Schatz	C
SG	4

Beschreibung zu Trionimarii

Armbrustschützen.

13.2.6 Trionolarii [Menschen]

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

Beschreibung zu Trionolarii

Langbogenschützen.

13.2.7 Trionitirii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	88

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

Beschreibung zu Trionitirii

Ritter.

13.2.8 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.

13.2.9 Trionilaria [Menschen]

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

Beschreibung zu Trionilaria

Speerkrieger, welche nötigenfalls auch mit dem Schwert kämpfen.

13.2.10 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.

13.2.11 Izmawa [Menschen]

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

13.2.12 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.

13.2.13 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.

13.2.14 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.

13.2.15 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.

13.2.16 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.

13.3 Einheiten Xharas

13.3.1 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.

13.3.2 Nahkämpfer-Sklave

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

Beschreibung zu Nahkämpfer-Sklaven:

Nahkämpfer.

13.3.3 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.

13.3.4 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.

13.3.5 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.

13.3.6 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.

13.3.7 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.

13.3.8 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.

14 Spiele für Trion

14.1 Trionischer König

14.1.1 Spielerzahl

Zwei bis Zweiunddreißig.

14.1.2 So funktioniert's

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.)

14.2 Goldener Humpen

14.2.1 Spielerzahl

Zwei Spieler.

14.2.2 So funktioniert's

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.

15 Ausrüstungs-Erweiterungen

15.1 Erweiterte Gegenstandsliste

15.1.1 Gebrauchsgegenstände

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Amboss	60	100 GF	mittel - selten	zum Bearbeiten von Metall
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 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
Handwerker	-	pro Kilo des zu bearbeiten- den 5 KL + Materialkosten	mittel	Handwerksarbeiten werden für einen verrichtet

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Handwerkskasten	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
Karte eines einzelnen Reiches	0,5	1 GF	selten	Karte eines einzelnen Reiches wie zum Beispiel von Trion oder von Xhara

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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
Kissen (aus Seide, sehr Edel)	0,4	5 GF	sehr selten	ein sehr weiches und v.a. edles Kissen aus Seide

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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
Kokosnuss	2,5	3 GF	selten	eine Kokosnuss
Kompass	1	14 GF	selten	ein Kompass
Korb	1	4 MU	häufig - mittel	Fassungsvermögen 15 Kg

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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
Laute (schlecht)	2	5 TT	mittel	eine Laute
Laute (mittel)	2	1 GF	selten	eine Laute
Laute (gut)	2	2 GF	selten	eine Laute

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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
Löffel (aus Silber)	0,2	10 TT	selten - sehr selten	ein Silberlöffel
Löffel (aus Gold)	0,2	6 GF	sehr selten	ein goldener Löffel

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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
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

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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 Gegen- ständen 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
Pokal (aus Messing)	3	15 TT	mittel	ein Pokal aus Messing
Puppe (klein)	0,5	4 MU	häufig	kleine, weiche, Strohpuppe

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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
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

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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
Spange (aus Knochen)	0,2	1 KL	mittel	eine Spange, zum in die Haare stecken

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
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

15.2 Waffen

15.2.1 Waffen (Nahkampf)

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	
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 (diamantklingig)	Wuchtwaffe	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
Machete	Kurze Klingen- waffe (wie groß ist ne Machete?)		+0	ST	2,5	-1	10 TT	mittel - selten	
Peitsche	Wuchtwaffe		-1	ST/GE	1	-1	3 TT	mittel	

Waffe	Gruppe	Mind.Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Schaufel	Wuchtwafe	-2/-1 (bei Zweihand)	ST/GE	2	+0	10 TT		mittel	
Schmiedehantwaffe		+1	ST	7	-2	4 GF		mittel - selten	
Sense	Stangenwafe	+1	ST/GE	4	-1	18 TT		eher selten	
Silberdolch	Kürze 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	

15.2.2 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	

Waffe	Gruppe	Mind. Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Dart-Pfeile*	Wurf- / Stichwaffe	ff0	(werfen), +1 (so)	ST / GE	0,6	+4 (werfen), +1 (so)	5 TT	selten	
Harpune*	Wucht- / Wurf- / Stichwaffe	-1		GE	3,5	+1	16 TT	mittel - selten	
Wurfaxt*	Äxte / Wurf- / Stichwaffe	-1		GE	1	+1	3 TT	häufig - mittel	
Wurfmesser*	Kürze / Wurf- / Stichwaffe	-2		ST / GE	0,5	+2	7 TT	häufig - mittel	
Wurfspeer (römisch)*	Stangen- / Wurf- / Stichwaffe	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. Auswurf- Waffe konstruiert

15.3 Rüstungen

Rüstungsart	Mind. Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit	Besonderes
beschlagene Lederrüstung*	4	7	+0	16 GF	14	mittel	teilweise mit Eisen beschlagen

Mind.		Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit	Besonderes
Rüstungsart	Stärke						
„Eis-erne“ Ritterrüstung	7	11	-5	100 GF	50	extrem selten (in Norvlie im Tumtrah- Reich mittlere 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	
Rüstungsart	Mind.Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Gewicht in Kg		
-	-	-	-	-	-		

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

15.4 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
golden (hinten)	+1	10 GF	5	selten - sehr selten

Rüstungsart	Rüstung	Kosten	Kg	Häufigkeit
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

15.5 Anderes (Waffen und Rüstungen)

15.5.1 Metall für Klingen

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

15.5.2 Metall für Pfeile

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

15.6 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	Seeeeeeeehr 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	Seeeeeeeeeeeeeeeeeeeehr Wertvoll	gibt's nur einmal

15.7 Tränke

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Feuerresistenztrank	0,3	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

15.8 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 (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]
Chelone	unbestimmt	80 GF	Schutz vor Pfeilen, zum sichereren Herankommen an eine Mauer
Corvus (mobil)	unbestimmt	125 GF	zum Mauern einreißen
Enterbrücke (Corvus)	0	60 GF	zum sicheren Herüberkommen auf ein anderes Schiff

Belagerungs- /Kriegsmaschine	Schaden	Preis	Zweck
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 (mobil)	0	40 GF	hölzerne Schutzwand (Deckung 90%)
Rammbock	unbestimmt	60 GF	Schaden verursachen (an Toren)

16 Veranstaltungen Aborea

16.1 Bogenschützen-Wettbewerb

16.1.1 Wer veranstaltet dies?

Dies ist eine Veranstaltung von Sir Mereno von Leet.

16.1.2 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.

16.2 Ritterturnier Burg Mailara

16.2.1 Beschreibung

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

16.2.2 Bereits angemeldet sind

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

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

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

5 weitere je

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

3 weitere je

Kategorie	Werte
TP	66

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

8 weitere je

Kategorie	Werte
TP	66
INI	+0
Waffe	Lanze, diverse
Schaden	nach Waffe
KB	4/5
Rüstung	8 (Kettenhemd+Schild)
Schatz	D
Besonderes	Reiten 3, Reitpferd
SG	6

17 Anderes

17.1 Zustände

17.1.1 Erklärung

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

Zustand	passiert bei	Auswirkungen
Betrunken	viel Alkohol trinken Manöver Fehlschlag	Pro 1 drüber gibt's -0,5 auf Manöver, immer hochgerechnet (also z.B. bei 0,5 ist es 1 oder bei 1,5 ist es 2
Euphorisch	diverse	für bestimmte Zeit +1 auf Manöver
Wütend	diverse	für bestimmte Zeit +1 auf ST und -2 auf IN (geht nicht unter 1 bzw. über 10)
Angespornt	diverse	für bestimmte Zeit +1 auf Manöver
Traurig	diverse	für bestimmte Zeit -2 auf Manöver
Blind	diverse	-6 auf Manöver wie Wahrnehmung, -8 auf Manöver wie Schleichen, Tarnen, Reiten, Schwimmen etc.
Taub	diverse	-3 auf Manöver wie Wahrnehmung
Ängstlich	diverse	für bestimmte Zeit -1 auf KB, +1 auf Wahrnehmung etc., Würfe auf Angst und Einflussnahme bzw. List um 1 erschwert
Verzweifelt	diverse	+2 auf ST, -1 auf Manöver im allgemeinen

17.2 Wetterzustände

17.2.1 Erklärung

Wetterzustände können einem Malusse einbringen.

Zustand	Auswirkungen
Starker Nebel	-3 auf Wahrnehmung
Starker Schneefall	-3 auf Wahrnehmung
Starker Regen	-2 auf athletische Manöver wie Klettern etc.
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.
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

17.3 Vertrauen

17.3.1 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.

17.3.2 Eine Tabelle dazu

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
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

17.4 Widerstandspunkte etc.

17.4.1 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
4	0,4

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

17.4.2 Vergiftungen überleben

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

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

17.4.3 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 davon läuft erhält man einen Malus auf kommende Angstwürfe.

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

Gelungene Würfe

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

Misslungene Würfe

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

17.5 Seltenheiten**17.5.1 Seltenheiten von Gegenständen**

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 sein muss.

Seltenheitsgrad	Beschrieben mit
1	sehr häufig
2	häufig
3	eher häufig

Seltenheitsgrad	Beschrieben mit
4	mittel
5	eher selten
6	selten
7	sehr selten
8	äußerst selten
9	extrem selten

17.6 Rostiges

17.6.1 Der Wert

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

17.6.2 Ihr Schaden bzw. ihre Rüstung

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

17.6.3 Kaputt gehen

Rostige Waffen gehen bei einem Angriff und einer eins auf dem Würfel kaputt und rostige Rüstungen bringen bei einer eins auf dem Würfel beim Verteidigen bei einem Angriff des Gegners in einem Kampf nichts.

17.7 Craftingdauer

17.7.1 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.

17.7.2 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

17.7.3 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.

17.8 Fallschaden

17.8.1 Nach Gefühl

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

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

17.8.2 Abfangen

Wenn man es schafft, sich mitten in einem Sturz abzufangen, zählt dieser Sturz als einzelner und er wird unabhängig von einem eventuellen weiteren Sturz berechnet.

17.9 Hell Gefärbtes - Nachteil

17.9.1 Nachteil

Hell Gefärbtes kann unter gegebenen Umständen einen Nachteil auf Tarnen etc. geben. [Es wird immer abgerundet!]

gefärbter Gegenstand	Nachteil
Handschuhe	-0,5
Hemd	-1
Hose	-1
Hut	-0,5
Stiefel	-0,5
Umhang	-0,5

gefärbter Gegenstand	Nachteil
Lederrüstung	-1
Kettenhemd	-1
Halbe Platte	-1
Plattenpanzer	-1
komplette Ritterrüstung	-4
Schild	-0,5
Turmschild	-1,5

17.10 Dunkel Gefärbtes - Vorteil

17.10.1 Vorteil

Dunkel Gefärbtes kann unter gegebenen Umständen einen Vorteil auf Schleichen, Tarnen etc. geben.
[Es wird immer abgerundet!]

gefärbter Gegenstand	Vorteil
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 Ritterrüstung	+4
Schild	+0,5
Turmschild	+1,5

17.11 Kleines Wesen - Kleines Reittier

17.11.1 Größen-Malus

Zwerge, Halblinge, Gnome, Goblins etc. sollten ein kleines Reittier wie ein Pony reiten, da sie selbst ebenfalls sehr klein sind. Ansonsten brauchen die eben genannten Wesen (Zwerg, Halbling, Gnom etc.) 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.

17.12 Spezielle Völker - Spezielle Waffen

Einige Völker haben eigene Waffen und daher auch bestimmte Boni.

17.12.1 Im Vorhinein - Die Häufigkeit

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

17.12.2 Menschen

Das sind die normalen Waffen, wie sie dauernd vorkommen.

17.12.3 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.

17.12.4 Zwerge

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

17.12.5 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.

17.12.6 Halblinge

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

17.13 Kreaturenerschaffung

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

17.13.1 Brennend

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

17.13.2 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

17.13.3 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

Bonus	KP
+10	+300
+1 dazu	+25 dazu

17.13.4 Sturzflug

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

KP +80

17.13.5 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

17.13.6 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

17.13.7 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

17.13.8 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
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
+1 dazu	+20 dazu

...

Jede 6. Runde:

Meter weit	KP
1	0
2	+20
3	+40

Meter weit	KP
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.

17.13.9 Stromschlag

Die Kreatur kann alle 5 Minuten einmal einen sehr heftigen Stromschlag austeilen, der 8 TP Schaden macht, wenn die gegnerische Kreatur einen Widerstandswurf gegen MS 10 erleichtert um den KO-Bonus nicht schafft und die Kreatur den Angriff aner hinbekommt.

KP +60

17.13.10 Rüstungsknacker

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

KP +100

17.13.11 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

17.13.12 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

17.13.13 Taucher

Die Kreatur kann solange tauchen, wie sie will.

KP +80

17.13.14 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

17.13.15 Widerständig

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

KP +20

17.13.16 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

17.14 Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat

17.14.1 Erzvorkommen

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

17.15 Die Wirtschaft

17.15.1 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.

17.15.2 Beispiele

Reich	Wirtschaft
Trion	100
Xhara	34
Suderland	42
Elbia	46
Shuria	16
Zorak	58
Wanon	24
Isorion	25

Reich	Wirtschaft
Nordana	64
Ilthur	14
Oriont	15
Leandor	69

17.15.3 Ausgaben jährlich - Militär:

Reich	Punkte
Trion	28
Khara	14
Suderland	8
Elbia	10
Shuria	4
Zorak	23
Wanon	12
Isorion	5
Nordana	18
Ilthur	2
Oriont	5
Leandor	21

17.15.4 Ausgaben jährlich - Sonstiges:

Reich	Punkte
Trion	72
Khara	20
Suderland	34

Reich	Punkte
Elbia	36
Shuria	12
Zorak	35
Wanon	12
Isorion	20
Nordana	46
Ilthur	12
Oriont	10
Leandor	48

17.16 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 könnte.

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
9	Neuer -den Spielern wohlgesonnener- NSC meldet sich zu Wort
11	Neuer -den Spielern nicht wohlgesonnener- NSC meldet sich zu Wort

Nummer	Was passiert?
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
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

Nummer	Was passiert?
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 Goldfalke liegt auf der Straße)
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

Nummer	Was passiert?
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]

18 Leichtere Variante

18.1 Wiederbelebung

18.1.1 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.

18.1.2 Weshalb dies funktioniert

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

18.2 Währungen

18.2.1 Die Währung - überall gleich

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

19 Lizenz

19.1 Lizenz

19.1.1 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.

19.1.2 Genutzte Materialien Dritter

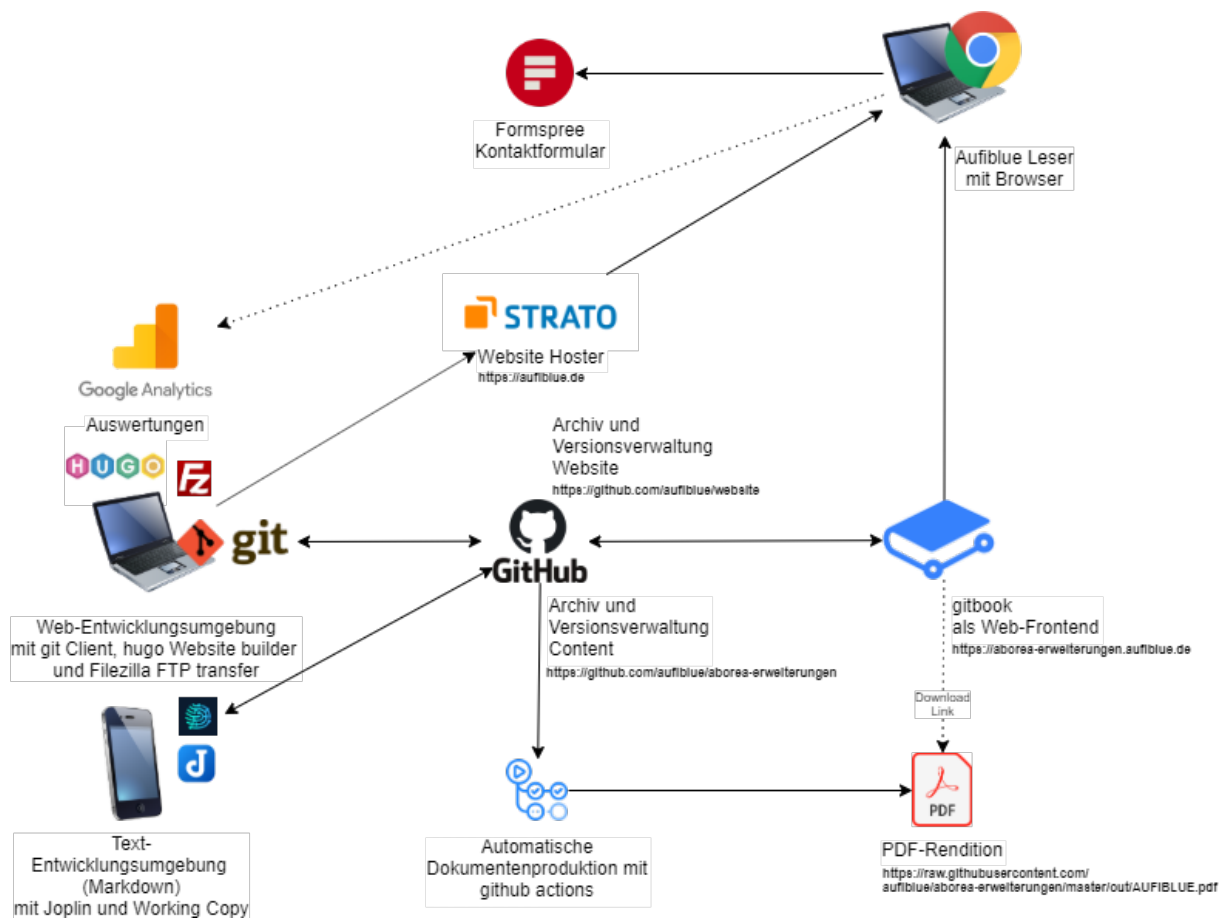
Das Foto der Titelseite der erstellten PDFs ist von Tim Rebkavets auf Unsplash

20 Making Of

20.1 Mein Arbeitsablauf

20.2 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