

AUFIBLUE

Aborea-Erweiterungen

Finn Immerheiser

Version vom 07.10.20 18:54



Inhaltsverzeichnis

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

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

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

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

27.6 Armee	45
27.7 Handel	45
27.8 Kriminelle in Magromagor?	45
27.9 Seltsame Briefe & Erklärung	45
27.10 Der Plan der Bande	46
28 Die Aufständler-Gilde	46
28.1 Ausbruch einer Seuche...	46
28.2 Beschreibung	47
28.3 Durchschnittlicher Aufständler	47
29 Die Gilde der Reichen	48
30 Die Gilde der Reichen	48
31 Kobolde	48
31.1 Beschreibung	48
31.2 Werte	48
32 Liste mit NSC's	49
33 Der Fluch im Nebel	51
34 Die 10 Braunbärbrüder	51
34.1 Die Werte als Elfen	52
34.2 Die Werte als Bären	53
35 Endra	53
35.1 Beschreibung	53
35.2 Werte	54
36 Erle	54
36.1 Beschreibung	54
36.2 Werte	54
37 Graars	55
37.1 Beschreibung	55
37.2 Werte	55
38 Onky und Krollz	56
38.1 Das Höhlenlabyrinth	56

38.2 Werte	56
39 Erweiterung zur Regel zum zweihändigen Kampf	57
40 In Nahkampfschießen	57
40.1 Besonderheiten	57
41 Alternatives Kampfsystem	58
41.1 Kampfrunden	58
41.2 Initiative	58
41.3 Angreifen (Nahkampf & Fernkampf)	58
41.4 Wechseln der Waffe (auch das ziehen)	59
41.5 Überraschung	59
41.6 Dem Kampfe entfliehen	59
42 Initiativeveränderung durch Rüstungen	59
43 Kampfsystem für große Gruppen	60
43.1 Nahkampf	60
43.2 Fernkampf (Bögen)	61
43.3 Fernkampf (Armbrüste)	61
43.4 Wurfaffen wie Wurfspeere etc.	62
43.5 Boni	62
43.6 Gruppenmoral	63
43.7 Truppenbögen	64
43.8 Kampf von mehr als 2 verschiedenen Einheiten an einem Platz	64
44 Kampfsystem für große Gruppen 2	65
44.1 Bewegung	65
44.2 Nahkampf	65
44.3 Fernkampf	66
44.4 Boni	66
44.5 Waffen - Gruppenstärke (Schaden)	66
44.6 Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung)	67
45 Kampfsystem für große Gruppen 3	68
45.1 Bewegung	68
45.2 Nahkampf	69
45.3 Fernkampf	69
45.4 Boni	69

45.5	Waffen - Gruppenstärke (Schaden)	70
45.6	Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung)	71
45.7	Gruppentrefferpunkte	71
45.8	Gruppenbögen	71
46	Einheiten Trions	72
46.1	kleiner Überblick - Armeen Trions	72
46.2	Trionarii [Menschen]	72
46.3	Trioniborii [Menschen]	73
46.4	Trionikurii [Menschen]	73
46.5	Trionimarii [Menschen]	74
46.6	Trionolarii [Menschen]	74
46.7	Trionitirii [Menschen]	75
46.8	Trionirittirii [Menschen]	75
46.9	Trionilaria [Menschen]	76
46.10	Trioniturii [Menschen]	76
46.11	Izmawa [Menschen]	77
46.12	Izmawa II [Menschen]	77
46.13	Trionz [Zwerge]	78
46.14	Trionzirii [Zwerge]	79
46.15	Trionoserii [Halblinge]	79
46.16	Triongionii [Gnome]	80
47	Einheiten Xharas	80
47.1	Kleiner Überblick - Armeen Xharas	80
47.2	Nahkämpfer-Sklave	80
47.3	Fernkämpfer-Sklave	81
47.4	Kriegsgefangenen-Sklave	82
47.5	Sklaventreiber	82
47.6	Krieger	83
47.7	Schwarzer Magier	83
47.8	Schwarze Kreatur	84
48	Goldener Humpen	84
48.1	So funktioniert	84
48.2	Spielerzahl	84
49	Trionischer König	85
49.1	So funktioniert	85

49.2 Spielerzahl	85
50 Gebrauchsgegenstände	85
50.1 Erweiterte Gegenstandsliste	85
51 Waffen	105
51.1 Waffen (Nahkampf)	105
51.2 Waffen (Fernkampf)	107
52 Rüstungen	108
53 Pferderüstungen	112
54 Anderes - Waffen und Rüstungen	113
54.1 Metall für Klingen	113
54.2 Metall für Pfeile	113
55 Magische Gegenstände	113
56 Tränke	115
57 Belagerungs- und Kriegsmaschinen	117
58 Bogenschützen Wettbewerb	118
59 Ritterturnier	119
59.1 Beschreibung	119
59.2 Bereits angemeldet sind	119
60 Gegenstandseigenschaften	122
61 Dunkel Gefärbtes - Vorteil	122
62 Hell Gefärbtes - Nachteil	123
63 Handschuhe im Waffenlosen Kampf	124
63.1 Lederhandschuhe	124
63.2 Metallhandschuhe	124
64 Rostiges	124
64.1 Der Wert	124
64.2 Ihr Schaden bzw. ihre Rüstung	124
64.3 Kaputt gehen	124

65 TP von Gegenständen	124
65.1 Material: Holz	124
65.2 Material: Metall	125
66 Crafting	125
67 Craftingdauer	125
67.1 Zwei Faktoren	125
67.2 Arbeitsdauer	126
67.3 Rang	126
68 Craftingqualität	127
68.1 Die Qualität	127
68.2 Der Preis	127
69 Die KO-Grenze	128
70 Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat	128
71 Krankheiten	128
72 „Die Krankheit der Faulen“	128
73 Pflanzenpest	128
74 Kreaturenerschaffung	129
74.1 Brennend	129
74.2 Explosion	129
74.3 Farbwechsler	129
74.4 Festhalten	130
74.5 Flammenballschleuderer	130
74.6 Hitze	130
74.7 Huftritt	131
74.8 Krallengriff (Vögel)	131
74.9 Lichtaufsauger	132
74.10Niedertrampeln	132
74.11Resistenz	132
74.12Rüstungsknacker	132
74.13Stromschlag	133
74.14Sturzflug	133
74.15Taucher	133

74.16 Teil-Fliegend	133
74.17 Umrennen	135
74.18 Widerständig	136
75 Punktesysteme	136
76 Erschöpfung	136
76.1 Erschöpfungspunkte	136
77 Motivation	138
77.1 Motivation zum Start	138
77.2 Höchste und niedrigste Motivation	138
77.3 Boni auf Motivation	138
77.4 Mali auf Motivation	139
77.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr	139
77.6 Auswirkungen Motivationspunkte	140
78 Widerstand gegen Krankheiten usw.	140
78.1 Krankheiten durchmachen	140
78.2 Vergiftungen überleben	141
78.3 Ängste überwinden	141
79 Wut	142
79.1 Wut zum Start	142
79.2 Höchste und niedrigste Wut	142
79.3 Boni auf Wut	143
79.4 Mali auf Wut	143
79.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr	143
79.6 Auswirkungen der Wutpunkte	143
80 Schadensarten	144
81 Fallschaden	144
81.1 Nach Gefühl	144
81.2 Der Schaden	144
82 Explosionsschaden	144
82.1 Leichte Explosion	145
82.2 Mittelheftige Explosion	145
82.3 Heftige Explosion	145

82.4 Sehr heftige Explosion	146
83 Schaden beim Ertrinken	146
84 Seltenheiten	146
85 Zufallstabellen	147
86 Reiseereignisse	147
87 Zwischen den Abenteuern	147
88 Vertrauen	150
88.1 Das Handeln	150
88.2 Tabelle	150
89 Völkerspezifisches	151
90 Kleines Wesen - Kleines Reittier	151
90.1 Größen-Malus	151
91 Spezielle Völker - Spezielle Waffen	152
91.1 Im Vorhinein - Die Häufigkeit	152
91.2 Menschen	152
91.3 Elfen	152
91.4 Zwerge	152
91.5 Gnome	152
91.6 Halblinge	153
92 Wirtschaft	153
93 Die Wirtschaft	153
93.1 Beispiele	153
93.2 Ausgaben jährlich - Militär:	154
93.3 Ausgaben jährlich - Sonstiges:	154
94 Zustände	155
95 Allgemeine Zustände	155
96 Wetterzustände	156

97 Währungen	157
97.1 Die Währung - überall gleich	157
98 Wiederbelebung	157
98.1 Sachen behalten	157
98.2 Weshalb dies funktioniert	159
99 Veränderung der Schwimmregel	159
100Lizenz	159
100.1Lizenz	159
101Making Of	160
101.1Mein Arbeitsablauf	160
101.2Systeme	160

1 Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen!

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

2 Rotlinge

2.0.1 Werte eines Rotlings

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

2.0.2 Größe

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

2.0.3 Hautfarbe

Rotlinge haben eine rote Haut.

2.0.4 Wo sie leben

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

2.0.5 Die Population

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

2.0.6 Freundlich oder feindlich?

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

3 Goblin

3.1 Werte

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

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

4 Harpyie

4.1 Werte

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

4.2 Warnung

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

4.3 Attributspunkte

35 (normal wie bei allen Völkern aufteilen)

4.4 Stufen aufsteigen

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

4.5 Waffentalente

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

4.6 Tabelle für die Fertigkeitskosten

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

4.7 Kosten von Humor und Zehen

Fertigkeit	Kosten
Humor	2
Zehen	3

4.8 Trefferpunkte

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

4.9 Magiepunkte

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

4.10 Spruchlisten

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

4.11 Initiative

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

4.12 Fliegend

Eine Harpyie kann fliegen.

4.13 Schrei

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

4.14 Gewicht

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

4.15 Gegenstände

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

4.16 Talentebaum

Stufe 3:

Die Geschickte	Die Starke
Geschicklichkeit +1	Stärke +1

Stufe 6:

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

Stufe 9:

Die Humorvolle	Die Humorlose
Humor +4	List +2

Stufe 12:

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

5 Kobold

5.1 Werte

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

6 Ork

6.1 Werte

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

7 Rotling

7.1 Werte

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

*Rotlinge siehe Rotlinge

8 Einleitung

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

9 Die Zombies

9.1 Ihre Werte

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

9.2 Schnell oder langsam?

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

9.3 Besonderheit - Infektionsbiss

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

Monster können nicht infiziert werden!

10 Infiziert werden

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

10.1 Infektionspunkte (IP)

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

10.1.1 Infektionspunkte erhalten

Man erhält durch bestimmte Ereignisse und Situationen Infektionspunkte.

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

10.1.2 Infektionspunkte loswerden

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

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

10.1.3 Metallrüstungen

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

10.1.4 Masken

Masken können den Erhalt von Infektionspunkten reduzieren.

11 Startkapital eines Spielercharakters

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

11.1 Geld

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

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

12 Paleas Population

Die Population Paleas hat sich durch die Apokalypse sehr verändert.

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

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

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

Spezies	%
Troll	4%
Zombie	40000%
Zwerg	1%

*siehe: „Endra“ „Erle“ „Graars“

13 Andere Kontinente

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

14 Alternatives Startvermögen

Hier ist eine alternative Variante zum Erwürfeln des Vermögens aufgeführt.

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

Das erwürfelte Vermögen ist von persönlichen Gegenständen unabhängig.

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

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

15 Zu wenig Startkapital

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

W100-Wurf	Zusätzliches Geld
pro gewürfeltem Punkt	+2 KL

16 Alchemist

16.1 Kurzbeschreibung

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

16.2 Magie

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

16.3 Magische Gegenstände

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

16.4 Alchemie

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

16.5 Listigkeit

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

16.6 Flucht

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

16.7 Beruf

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

16.8 Trefferpunkte

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

16.9 Magiepunkte

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

16.10 Fertigungskosten

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

16.11 Kosten von Zechen und Humor

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

16.12 Talentebaum

Stufe 3:

Ewig Verfolgter	Ewig Gepeinigter
Athletik +1	List +1

Stufe 6:

Meister der Verteidigung

Defensivbonus (DB) immer +1

Stufe 9:

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

Stufe 12:

Ewiger Widerstand	Ewiges Leben
Heilung x2	Trefferpunkte +10

17 Buddler

17.1 Kurzbeschreibung

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

17.2 Magie

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

17.3 Stark

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

17.4 Instinkt

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

17.5 Aufmerksamkeit

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

17.6 Nicht sehr Intelligent

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

17.7 Trefferpunkte

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

17.8 Magiepunkte

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

17.9 Fertigkeitskosten

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

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

17.10 Kosten für Zehen und Humor

Fertigkeit	Kosten
Humor	1
Zehen	2

17.11 Talentebaum

Stufe 3:

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

Stufe 6:

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

Stufe 9:

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

Stufe 12:

Sehr Konstitutiv	Sehr widerstandsfähig
Heilung x3	Trefferpunkte +20

18 Kopfgeldjäger

18.1 Kurzbeschreibung

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

18.2 Magie

Der Kopfgeldjäger kann die Spruchliste Schwarze Magie erlernen.

18.3 Zwielfichtig

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

18.4 Unzerstörbar

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

18.5 Waffenkundig

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

18.6 Unsympathisch, aber stark/geschickt

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

18.7 Trefferpunkte

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

18.8 Magiepunkte

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

18.9 Fertigkeitskosten

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

18.10 Spezial-Fertigkeiten

Fertigkeit	Kosten
Humor	2
Zechen	1

18.11 Talentebaum

Stufe 3

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

Stufe 6

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

Stufe 9

Kämpfer	Jäger
Stärke +1	Geschicklichkeit +1

Stufe 12

Monstrum*	Jäger**
Heilung x2	Trefferpunkte +10

*Nur nach Kämpfer wählbar

**Nur nach Jäger wählbar

19 Humor

19.1 Beschreibung

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

19.2 Kosten

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

20 Zechen

20.1 Beschreibung

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

20.2 Kosten

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

21 Harpyienmagie

Besonderes: Harpyienmagie kann nur von Harpyien erlernt werden.

21.1 Rang 1 (Nebel)

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

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

21.2 Rang 2 (Ausdauerschub)

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

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

21.3 Rang 3 (Erblinden)

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

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

21.4 Rang 4 (Entwaffnung)

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

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

21.5 Rang 5 (Erstarren)

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

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

21.6 Rang 6 (Ausdauerschub Gruppe)

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

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

21.7 Rang 7 (Entwaffnung (stark))

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

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

21.8 Rang 8 (Überhitzen)

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

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

21.9 Rang 9 (Zeitdreher)

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

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

21.10 Rang 10 (Schattenruf)

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

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

Werte eines Schattens:

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

22 Der Imperator

22.1 Titel

Er ist der Anführer Xharas.

22.2 Wesen

Er ist ein Mensch.

22.3 Schlachten

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

22.4 Armee

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

22.5 Reichtum

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

23 Der oberste Sklaventreiber

23.1 Wesen

Der oberste Sklaventreiber ist ein Mensch.

23.2 Die Schlachten

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

23.3 Die Armee

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

23.4 Reichtum

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

23.5 Anderes

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

24 Merida

24.1 Titel

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

24.2 Wesen

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

24.3 Die Schlachten

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

24.4 Die Armee

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

24.5 Reichtum

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

25 Nicolas von Digione

25.1 Titel

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

25.2 Wesen

Nicolas ist ein Mensch.

25.3 Die Schlachten

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

25.4 Die Armee

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

25.5 Reichtum

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

26 Retruus

26.1 Titel

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

26.2 Wesen

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

26.3 Die Schlachten

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

26.4 Die Armee

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

26.5 Reichtum

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

27 Magromagor und sein Herrscher

27.1 Titel

Der Herrscher Magromagor's ist ein Scheich.

27.2 Name

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

27.3 Wesen

Der Scheich ist ein Mensch.

27.4 Reichtum

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

27.5 Beliebtheit

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

27.6 Armee

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

27.7 Handel

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

27.8 Kriminelle in Magromagor?

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

27.9 Seltsame Briefe & Erklärung

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

„Mein Lieber Scheich,

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

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

RB."

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

27.10 Der Plan der Bande

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

28 Die Aufständler-Gilde

28.1 Ausbruch einer Seuche...

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

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

28.2 Beschreibung

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

28.3 Durchschnittlicher Aufständler

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

Kategorie	Wert
Schatz	A
SG	1

29 Die Gilde der Reichen

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

30 Die Gilde der Reichen

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

31 Kbolde

31.1 Beschreibung

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

31.2 Werte

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

32 Liste mit NSC's

Name	TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besondere	SG
Pirat	14	+1	Säbel, Dolch, Kurzbo- gen, Fackel	nach Waffe	3	6 (Lederrüstung)	im Wert von 1 TT	diverse	List 1	1
Piratenkapitän	30	+2	Säbel, Langschwerd	nach Waffe	5	8 (Kettenhemd + Schild)	im Wert von 10 GF	diverse, Handelssprache	List 2, Einflussnahme 2	3
Seemann	8	+0	Dolch, Kurzschwert	nach Waffe	2	5	im Wert von 1 KL	diverse, Handelssprache	Athletik	1
Kapitän	20	+1	Säbel, Kurzschwert	nach Waffe	4	5	im Wert von 1 GF	diverse, Handelssprache	Einflussnahme 2	2

Name	TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besondere	GG
einfache Person	8	+0	diverse	nach Waffe	2	5	diverser	diverse, zudem meist Handelssprache		1
Räuber	12	+0	Dolch, Kurzschw	nach Waffe	3	5	im Wert von 1 KL - 1 GF	diverse	List 1	1
Räuber Anführer	24	+1	Kurzschw	nach Waffe	4	6 (Lederrüstung)	im Wert von 1 TT - 10 GF	diverse, Handelssprache	List 2, Finche flussnahme 1	2
Tempelwächter	24	-1	Kurzschw	nach Waffe	4	10 (Plattenpanzer + Schild)	im Wert von 10 GF	diverse, Handelssprache	Einflussnahme 1	4
Riesenfledermaus	24	+2	Maul, Klauen	+1	5	8		Fledermausfliegen		3
Bauer	8	+0	Heugabel, Kurzschw	nach Waffe	2	5	im Wert von 5 TT	diverse, häufig Handelssprache		1

Name	TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besondere	GG
Feuertroll	30	+1	Waffenlos	+2	10	7		Orkisch	Brennend (Feuer- schaden pro Runde +1), Re- gener- ation 2	6

33 Der Fluch im Nebel

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

34 Die 10 Braunbärbrüder

Die 10 Braunbärbrüder sind eine kleine Gruppe von Brüdern, wie der Name schon sagt. Sie wohnen in einem kleinen, aus Holz bestehenden und selbst gebauten Fort mitten im Casnewydd südöstlich der Trollschnellen und westlich von Leet. Sie sind aber keine normalen Brüder, sie sind halb Elf, halb Bär! Die beeindruckendsten von Ihnen sind Bilbo, Born und der „Bibelberserker“. Der echte Name des „Bibelberserkers“ ist „Bruno Brigitta Braunbär“. Er ist der Klügste der Gruppe und streng gläubig. Er glaubt an alle Götter. Er selbst lässt nie Gewalt sprechen, hat aber nichts dagegen, wenn seine Brüder dies tun. Er ist tatsächlich der Einzige, der sich nicht in einen Bär verwandeln kann und deshalb häufig von seinen Brüdern gehänselt wird. Nun aber zu Born und Bilbo. Bilbo ist der Zauberer der Gruppe, er ist extrem gut darin, Leute zu verletzen und sie umzubringen. Born, der Starke in der Gruppe, schnitzt sehr gerne kleine hölzerne Figürchen, obwohl er nicht sehr gut darin ist. Er hat eine unglaublich hohe 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.

34.1 Die Werte als Elfen

Name	SG	TP	Ini	Waffe	KB	Schaden	Rüstung	Spruchlisten etc.	MP	Schatz
Bilbo	13	40	+0	Stab	5	nach Waffe	5	Wilde Magie (10), Schwarze Magie (10), gezielte Sprüche (10)	100	E
Born	8	70	-2	Keule mit Spikes	10	+4	8	Wilde Magie (1)	4	D
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
Dreiensteiñ		48	+0	elfisches Kurzschwert	5	+2	5	Wilde Magie (7)	15	D

Name	SG	TP	Ini	Waffe	KB	Schaden	Rüstung	Spruchlisten		Schatz
								etc.	MP	
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

34.2 Die Werte als Bären

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

35 Endra

35.1 Beschreibung

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

35.2 Werte

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

36 Erle

36.1 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.

36.2 Werte

Kategorie	Wert
TP	40

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

37 Graars

37.1 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.

37.2 Werte

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

Kategorie	Wert
SG	6

38 Onky und Krollz

38.1 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.

38.2 Werte

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

39 Erweiterung zur Regel zum zweihändigen Kampf

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

40 In Nahkampfe schießen

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

40.1 Besonderheiten

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

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

*Armbrust

41 Alternatives Kampfsystem

Ein alternatives Kampfsystem für Aborea.

41.1 Kampfrunden

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

41.2 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.

41.2.1 Gleiche Initiative

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

41.3 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.

41.3.1 Formel

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

41.4 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 Kampfteiligten.

41.5 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.

41.6 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.

42 Initiativeveränderung durch Rüstungen

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

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

43 Kampfsystem für große Gruppen

43.1 Nahkampf

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

43.1.1 Waffen Nahkampf

Waffen	Schaden
Bastardschwerter	W10
Dolch	W4
Einhand-Axt	W8
Flegel	W6
Florett	W6
Hellebarde	W10
Kriegshammer	W12 + 2
Kurzschwert	W8
Langschwert	W12
Morgenstern	W10
Rapier	W6
Speer	W6
Stab	W6 : 2 (aufgerundet)
Waffenlos	(würfeln mit W10, bei 6 oder mehr 1)
Zweihand-Axt	W20

Waffen	Schaden
Zweihänder	W20
Keule	W4
Knüppel	W4 :2 (aufgerundet)
Lanze	W8
Säbel	W6

43.2 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.

43.2.1 Fernkampfswaffen (Bögen)

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

43.3 Fernkampf (Armbrüste)

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

43.3.1 Fernkampfswaffen (Armbrüste)

Waffe	Schaden
Armbrust	pro mal getroffen 1

43.4 Wurf Waffen wie Wurfspeere etc.

Sie funktionieren genau so wie Bögen.

43.4.1 Wurf Waffen

Waffe	Schaden
Netz	Auswirkungen des Netzes
weitere Waffen	normal

43.5 Boni

43.5.1 Deckung

Deckung kann überlebenswichtig sein.

Hier eine Tabelle zur Deckung

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

43.5.2 Erhöhungen

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

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

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

43.6 Gruppenmoral

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

43.6.1 Gruppenmoral zu Start

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

43.6.2 Auswirkungen der Moral auf Einheiten

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

43.6.3 Moralverluste/-gewinne

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

43.7 Truppenbögen

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

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

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

43.8 Kampf von mehr als 2 verschiedenen Einheiten an einem Platz

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

44 Kampfsystem für große Gruppen 2

44.1 Bewegung

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

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

44.2 Nahkampf

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

44.3 Fernkampf

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

44.4 Boni

44.4.1 Höhere Position

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

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

44.4.2 Hinterhalt

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

44.5 Waffen - Gruppenstärke (Schaden)

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

Waffe	Gruppenstärke (Schaden)
Armbrust	W12
Bastardschwert	W8
Dolch	W4

Waffe	Gruppenstärke (Schaden)
Einhand-Axt	W6
Flegel	W6
Florett	W6
Hellebarde	W6
Keule	W4
Knüppel	W2
Kompositbogen	W10
Kriegshammer	W12
Kurzbogen	W6
Kurzschwert	W6
Langbogen	W8
Langschwert	W10
Lanze	W10
Morgenstern	W8
Netz	0
Rapier	W6
Säbel	W6
Schleuder	W6
Speer	W6
Stab	W4
Waffenlos	W2
Zweihand-Axt	W12
Zweihänder	W12

44.6 Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung)

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

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

45 Kampfsystem für große Gruppen 3

45.1 Bewegung

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

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

Bezeichnung	Bewegung (Felder) pro Runde
Schlachtross	3
Zu Fuß	1

45.2 Nahkampf

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

45.3 Fernkampf

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

45.4 Boni

45.4.1 Höhere Position

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

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

45.4.2 Hinterhalt

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

45.5 Waffen - Gruppenstärke (Schaden)

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

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

Waffe	Gruppenstärke (Schaden)
Zweihand-Axt	W12
Zweihänder	W12

45.6 Rüstungen - Gruppenstärke (Rüstung)

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

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

45.7 Gruppentrefferpunkte

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

45.8 Gruppenbögen

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

Kategorie	Werte
Waffe	6 (Säbel)
Rüstung	10 (Plattenpanzer)
Fortbewegung	2 (Pony)

Kategorie	Werte
Munition (bei Fernkampf)	240
TP	24

46 Einheiten Trions

46.1 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.

46.2 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.

46.3 Trioniborii [Menschen]

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

Beschreibung zu Trioniborii

Trioniborii sind einfache Bogenschützen.

46.4 Trionikurii [Menschen]

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

Beschreibung zu Trionikurii

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

schnell.

46.5 Trionimarii [Menschen]

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

Beschreibung zu Trionimarii

Armbrustschützen.

46.6 Trionolariii [Menschen]

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

Beschreibung zu Trionolarii

Langbogenschützen.

46.7 Trionitirii [Menschen]

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

Beschreibung zu Trionitirii

Ritter.

46.8 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

Kategorie	Werte
SG	10

Beschreibung zu Trionirittirii

Berittene Ritter.

46.9 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.

46.10 Trioniturii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	45
INI	+0
Waffe	Wurfspeer (römisch)+Langschwert
Schaden	nach Waffe

Kategorie	Werte
KB	6/8
Rüstung	8 (Lederrüstung+Turmschild)
Schatz	D
SG	7

Beschreibung zu Trioniturii

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

46.11 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.

46.12 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.

46.13 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.

46.14 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.

46.15 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.

46.16 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.

47 Einheiten Xharas

47.1 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.

47.2 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.

47.3 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.

47.4 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.

47.5 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.

47.6 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 Krieger:

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.

47.7 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.

47.8 Schwarze Kreatur

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

48 Goldener Humpen

48.1 So funktioniert

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

48.2 Spielerzahl

Zwei Spieler.

49 Trionischer König

49.1 So funktioniert

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

49.2 Spielerzahl

Zwei bis Zweiunddreißig.

50 Gebrauchsgegenstände

50.1 Erweiterte Gegenstandsliste

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

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Beutel (mittel)	0,4	14 MU	häufig	Fassungsvermögen 8 kg
Beutel (groß)	0,5	22 MU	häufig - mittel	Fassungsvermögen 15 Kg
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 (Feuer- schaden 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	<p>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.</p>

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Spange (aus Knochen)	0,2	1 KL	mittel	eine Spange, zum in die Haare stecken
Starkbier (zwergisch)	0,5	5 MU	mittel	1 l zwergisches 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

51 Waffen

51.1 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	Wuchtwa ffe		-2/-1 (bei Zweihand)	ST/GE	2	+0	10 TT	mittel	
Schmiedehant wa	Wuchtwa ffe		+1	ST	7	-2	4 GF	mittel - selten	
Schnitzmesser	Klingen- /Wurf- /Stichwa ffe		-2	ST/GE	0,5	+1	7 TT	häufig	
Sense	Stangenwa ffe		+1	ST/GE	4	-1	18 TT	eher selten	
Silberdolch	Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwa ffe		-2	ST/GE	0,5	+2	12 TT	selten	
Spitzhacke	Wuchtwa ffe		-1/+0 (bei Zweihand)	ST	3,5	-2/-1 (bei Zweihand)	8 TT	mittel	
Stock	Stangenwa ffe		-2	ST/GE	0,5	+1/+2 (bei Zweihand)	0	häufig	

51.2 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	

Waffe	Gruppe	Mind.Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Armbrust zum Kämpfen	Armbrust 6		+2	GE	10	+0	10 GF	selten	
Dart-Pfeile*	Wurf- / Stichwaffe		0 (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	
Wurf- / Äxte	Wurf- / Wurf- / Stichwaffe		-1	GE	1	+1	3 TT	häufig - mittel	
Wurf- / Eisen- / Wurf- / Stichwaffe	Wurf- / Wurf- / Stichwaffe		-1	GE	0,2	+2	5 KL	selten	
Wurf- / Harpune (werfen)	Wurf- / Wurf- / Stichwaffe		-2	ST / GE	3	-1	4 TT	mittel	
Wurf- / Messer- / kurze Klingen- / Wurf- / Stichwaffe	Wurf- / Wurf- / Stichwaffe		-2	ST / GE	0,5	+2	7 TT	häufig - mittel	
Wurf- / Speer (römisch)*	Stangen- / Wurf- / Wurf- / Stichwaffe		+0 (so), +3 (werfen)	ST / GE	4	-1	2 TT	mittel	1 Wurf (danach kaputt), macht bei Treffer Schilde unbrauchbar

*als Wurf- bzw. Auswurf- Waffe konstruiert

52 Rüstungen

Mind.						
Rüstungsart	Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit
beschlagene4 Lederrüstung*		7	+0	16 GF	14	mittel
„Eis-erne" 7 Ritterrüstung		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
						teilweise mit Eisen beschlagen

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

53 Pferderüstungen

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

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

54 Anderes - Waffen und Rüstungen

54.1 Metall für Klingen

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

54.2 Metall für Pfeile

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

55 Magische Gegenstände

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

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

56 Tränke

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

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

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

57 Belagerungs- und Kriegsmaschinen

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

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

58 Bogenschützen Wettbewerb

58.0.1 Wer veranstaltet dies?

Dies ist eine Veranstaltung von Sir Mereno von Leet.

58.0.2 Beschreibung

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

59 Ritterturnier

59.1 Beschreibung

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

59.2 Bereits angemeldet sind

59.2.1 Der Grüne Gerold

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

59.2.2 Der Graue Greewall

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

59.2.3 Der Schwarze Schweizer

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

59.2.4 5 weitere je

Kategorie	Werte
TP	88

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

59.2.5 3 weitere je

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

59.2.6 8 weitere je

Kategorie	Werte
TP	66
INI	+0

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

60 Gegenstandseigenschaften

Hier sind einige Gegenstandseigenschaften und ähnliches aufgeführt.

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

61 Dunkel Gefärbtes - Vorteil

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

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

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

62 Hell Gefärbtes - Nachteil

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

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

63 Handschuhe im Waffenlosen Kampf

63.1 Lederhandschuhe

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

63.2 Metallhandschuhe

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

64 Rostiges

64.1 Der Wert

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

64.2 Ihr Schaden bzw. ihre Rüstung

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

64.3 Kaputt gehen

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

65 TP von Gegenständen

65.1 Material: Holz

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

65.2 Material: Metall

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

66 Crafting

Hier wird das Crafting erklärt.

- Craftingdauer
- Craftingqualität

67 Craftingdauer

67.1 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.

67.2 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

67.3 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.

68 Craftingqualität

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

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

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

68.1 Die Qualität

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

68.2 Der Preis

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

Beispielhafte Preise zu Gegenständen finden Sie hier.

69 Die KO-Grenze

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

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

70 Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat

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

71 Krankheiten

Hier sind neue Krankheiten aufgeführt.

- Pflanzenpest
- „Die Krankheit der Faulen“

72 „Die Krankheit der Faulen“

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

73 Pflanzenpest

Jede circa 2.500. Pflanze auf Palea hat diese Krankheit. Sie ist auch schon unter ein paar Tierarten vorzufinden und es gibt bereits schon einige Wälder, in denen so gut wie alle Pflanzen diese Krankheit haben. Man erhält sie, wenn man etwas von einer dieser Pflanzen in irgendeiner Art und Weise zu sich

nimmt. Sie verursacht pro Stunde 2 TP Schaden und ist sehr schwer zu heilen, also eine Krankheit des 10. Ranges.

74 Kreaturenerschaffung

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

74.1 Brennend

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

74.2 Explosion

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

KP +280

74.3 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

Bonus	KP
+4	+150
+5	+175
+6	+200
+7	+225
+8	+250
+9	+275
+10	+300
+1 dazu	+25 dazu

74.4 Festhalten

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

KP +100

74.5 Flammenballschleuderer

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

KP +120

74.6 Hitze

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

KP +220

74.7 Huftritt

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

KP +40

74.8 Krallengriff (Vögel)

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

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

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

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

74.9 Lichtaufsauger

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

KP +180

74.10 Niedertrampeln

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

KP ohne Extra-Schaden +40

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

74.11 Resistenz

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

KP +180

74.12 Rüstungsknacker

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

KP +100

74.13 Stromschlag

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

KP +60

74.14 Sturzflug

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

KP +80

74.15 Taucher

Die Kreatur kann solange tauchen, wie sie will.

KP +80

74.16 Teil-Fliegend

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

KP am Ende immer durch 10 teilen!

Jede 2.Runde:

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

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

Jede 7. Runde:

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

Das geht immer so weiter.

74.17 Umrennen

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

KP ohne Extra-Schaden +40

Extra-Schaden:

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

74.18 Widerständig

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

KP +20

75 Punktesysteme

Hier sind unterschiedliche Punktesysteme für unterschiedliche Angelegenheiten aufgeführt.

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

76 Erschöpfung

Erschöpfung kann Jemanden in seinem Handeln sehr beeinträchtigen.

76.1 Erschöpfungspunkte

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

76.1.1 Erschöpfungspunkte verlieren

Fortbewegung

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

Kampf

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

Zauberei

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

76.1.2 Erschöpfungspunkte zurückerhalten

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

Situation	Erschöpfungspunkte-Regeneration
Schlafen (unangenehm)	1 pro 40 Minuten

76.1.3 Beeinträchtigungen bei wenigen Erschöpfungspunkten

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

77 Motivation

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

77.1 Motivation zum Start

Man startet mit einer Motivation von 100.

77.2 Höchste und niedrigste Motivation

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

77.3 Boni auf Motivation

Ereignis	Boni
Ausruhen	pro Stunde +1
Erzfeind besiegen	+50

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

77.4 Mali auf Motivation

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

77.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr

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

77.6 Auswirkungen Motivationspunkte

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

78 Widerstand gegen Krankheiten usw.

78.1 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
5	0,5
6	0,6
je +1	je +0,1

78.2 Vergiftungen überleben

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

78.2.1 Vergiftungspunkte

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

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

78.3 Ängste überwinden

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

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

78.3.1 Gelungene Würfe

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

78.3.2 Misslungene Würfe

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

79 Wut

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

79.1 Wut zum Start

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

79.2 Höchste und niedrigste Wut

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

79.3 Boni auf Wut

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

79.4 Mali auf Wut

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

79.5 Besonderheit Geschlechtsverkehr

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

79.6 Auswirkungen der Wutpunkte

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

Punkte-Anzahl	Auswirkungen
200	Malus von -2 auf alle Manöver und -2 auf IN, Bonus von +3 auf ST

80 Schadensarten

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

- Fallschaden
- Explosionsschaden
- Schaden beim Ertrinken

81 Fallschaden

81.1 Nach Gefühl

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

81.2 Der Schaden

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

82 Explosionsschaden

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

82.1 Leichte Explosion

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

82.2 Mittelheftige Explosion

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

82.3 Heftige Explosion

Reichweite	Schaden
0-3 m	8W10
3-5 m	6W10 +1W10 :2
5-8 m	4W10
8-12 m	3W10
12-15 m	2W10
15-20 m	1W10

82.4 Sehr heftige Explosion

Eine Explosion solcher Ausmaße zu überleben, ist nahezu unmöglich!

83 Schaden beim Ertrinken

Alle paar Sekunden erhält man beim Ertrinken Schaden.

Zeit	Schaden in TP
alle 6 Sekunden/pro Runde	3

84 Seltenheiten

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

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

85 Zufallstabellen

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

- Reiseereignisse
- Zwischen den Abenteuern

86 Reiseereignisse

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

87 Zwischen den Abenteuern

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

Nummer	Was passiert?
1	Händler mit günstigeren Sachen, als normal, kommt vorbei
2	Überfälle auf Händler häufen sich

Nummer	Was passiert?
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
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

Nummer	Was passiert?
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
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

Nummer	Was passiert?
48	Die Spieler begegnen einem entlaufenen Streuner
49	Einer der Spieler sieht etwas glitzerndes auf dem Boden liegen (ein Goldfalte 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
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]

88 Vertrauen

88.1 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.

88.2 Tabelle

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

89 Völkerspezifisches

Im folgenden sind völkerspezifische Angelegenheiten und Ähnliches aufgeführt.

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

90 Kleines Wesen - Kleines Reittier

90.1 Größen-Malus

Ein kleines Wesen sollte ein kleines Reittier wie ein Pony reiten, da sie selbst ebenfalls sehr klein sind. Ansonsten brauchen diese Wesen beim Auf- bzw. Absteigen auf bzw. von einem größeren Reittier hinunter Hilfe von mindestens einem anderen und erhalten auf dem Pferd anstatt dem KB -2 einen von

-4. Das Beste beim KB kann dann auf dem Pferd nicht höher sein als +0. Zwerge erhalten beim reiten auf Ponys den Vorteil, dass der KB anstatt +2 hier für sie auch +3 betragen kann.

Diese Regel gilt beispielsweise für

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

91 Spezielle Völker - Spezielle Waffen

Einige Völker haben eigene Waffen und daher auch bestimmte Boni.

91.1 Im Vorhinein - Die Häufigkeit

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

91.2 Menschen

Das sind die normalen Waffen, wie sie dauernd vorkommen.

91.3 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.

91.4 Zwerge

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

91.5 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.

91.6 Halblinge

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

92 Wirtschaft

Im folgenden ist ein optionales Wirtschaftssystem für Aborea aufgeführt.

- Wirtschaftssystem

93 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.

93.1 Beispiele

Reich	Wirtschaft
Elbia	46
Ilthur	14
Isorion	25
Leandor	69
Nordana	64
Oriont	15
Shuria	16
Suderland	42
Trion	100
Wanon	24
Xhara	34

Reich	Wirtschaft
Zorak	58

93.2 Ausgaben jährlich - Militär:

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

93.3 Ausgaben jährlich - Sonstiges:

Reich	Punkte
Elbia	36
Ilthur	12
Isorion	20
Leandor	48
Nordana	46
Orient	10

Reich	Punkte
Shuria	12
Suderland	34
Trion	72
Wanon	12
Xhara	20
Zorak	35

94 Zustände

Im folgenden sind einige weitere interessante Zustände aufgelistet.

- Allgemeine Zustände
- Wetterzustände

95 Allgemeine Zustände

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

Zustand	passiert bei	Auswirkungen
angespornt	diverse	für bestimmte Zeit +1 auf Manöver
ängstlich	diverse	für bestimmte Zeit -1 auf KB, +1 auf Wahrnehmung etc., Würfe auf Angst und Einflussnahme bzw. List um 1 erschwert
betrunken	viel Alkohol trinken Manöver Fehlschlag	Pro 1 drüber -0,5 auf Manöver, immer aufgerundet (also z.B. bei 0,5 ist es 1 oder bei 1,5 ist es 2)
blind	diverse	-6 auf Manöver wie Wahrnehmung, -8 auf Manöver wie Schleichen, Tarnen, Reiten, Schwimmen etc.
euphorisch	diverse	für bestimmte Zeit +1 auf Manöver

Zustand	passiert bei	Auswirkungen
faul	-1 auf alle Manöver	
nervös	-1 auf alle Manöver (-2 auf Manöver, die mit anderen lebenden Wesen zu tun haben)	
heftig Beleidigt	-3 auf alle Manöver mit lebenden Wesen, +1 auf den OB	
taub	diverser	-3 auf Manöver wie Wahrnehmung
traurig	diverser	für bestimmte Zeit -2 auf Manöver
verzweifelt	diverser	+2 auf ST, -1 auf Manöver im allgemeinen
wütend	diverser	für bestimmte Zeit +1 auf ST und -2 auf IN (geht nicht unter 1 bzw. über 10)

96 Wetterzustände

Wetterzustände können einem Malusse einbringen.

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

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

97 Währungen

97.1 Die Währung - überall gleich

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

98 Wiederbelebung

98.1 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.

98.2 Weshalb dies funktioniert

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

99 Veränderung der Schwimmregel

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

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

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

100 Lizenz

100.1 Lizenz

100.1.1 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.

100.1.2 Genutzte Materialien Dritter

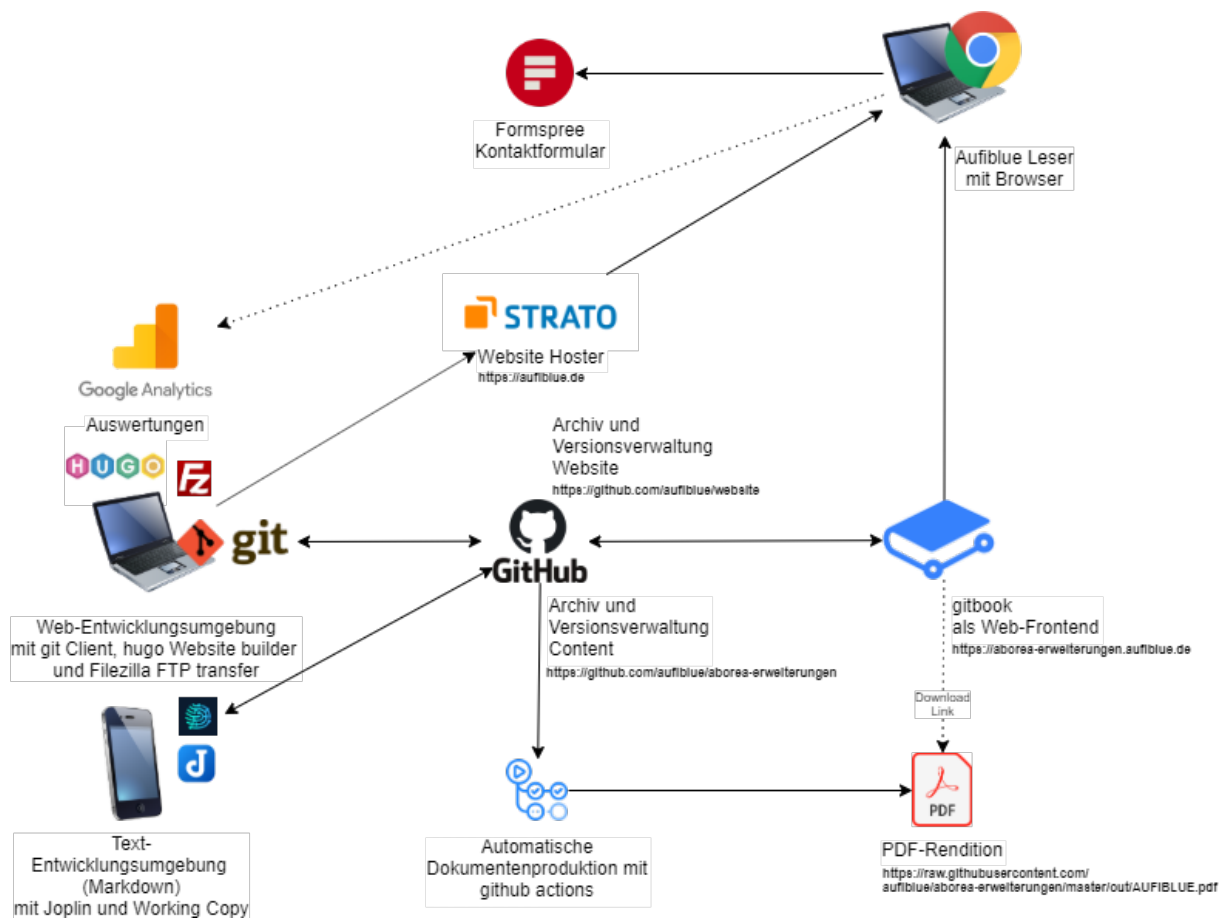
Das Foto der Titelseite der erstellten PDFs ist von Tim Rebkavets auf Unsplash

101 Making Of

101.1 Mein Arbeitsablauf

101.2 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