

AUFIBLUE

Aborea-Erweiterungen

Finn Immerheiser

Version 0.0.1



Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen!	5
2 Neue Völker	5
2.1 Rotlinge	5
3 Völker zum Selbstspielen	6
3.1 Die Harpyie	6
3.2 Ork	10
3.3 Goblin	11
3.4 Kobold	11
3.5 Rotling	12
4 Neue Berufe	12
4.1 Alchemist	12
4.2 Buddler	16
5 Neue Fertigkeiten	18
5.1 Humor	18
5.2 Zechen	18
6 Bedeutende Personen	19
6.1 Der Imperator	19
7 Neue bedeutende Personen	19
7.1 Nicolas von Digione	19
7.2 Merida	20
7.3 Retruus	21
7.4 Der oberste Sklaventreiber	22
8 Orte	22
8.1 Magromagor und sein Herrscher	22
9 NSC's und Monster	24
9.1 Kobold	24
10 Neue NSC's und Monster	25
10.1 NSC's	25
10.2 Die 10 Braunbärbrüder	26
10.3 Onky und Krollz	29

10.4 Erle	30
10.5 Graars	30
10.6 Endra	31
11 Der Kampf	31
11.1 Kampfsystem für große Gruppen	31
11.2 Einheiten Trions	34
11.3 Einheiten Xhara's	42
12 Spiele für Trion	46
12.1 Trionischer König	46
12.2 Goldener Humpen	47
13 Ausrüstungs-Erweiterungen	47
13.1 Erweiterte Gegenstandsliste	47
13.2 Belagerungs- und Kriegsmaschinen	76
14 Anderes	77
14.1 Zustände	77
14.2 Wetterzustände	78
14.3 Vertrauen	79
14.4 Seltenheiten	80
14.5 Rostiges	81
14.6 Fallschaden	81
14.7 Hell Gefärbtes - Nachteil	81
14.8 Dunkel Gefärbtes - Vorteil	82
14.9 Kleines Wesen - Kleines Reittier	83
14.10 Kreaturenerschaffung	83
14.11 Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat	89
14.12 Die Wirtschaft	89
15 Leichtere Variante	91
15.1 Wiederbelebung	91
15.2 Währungen	93
16 Lizenz	93
16.1 Lizenz	93
17 Making Of	94
17.1 Mein Arbeitsablauf	94

17.2 Systeme	94
------------------------	----

1 Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen!

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

2 Neue Völker

2.1 Rotlinge

2.1.1 Werte eines Rotlings

Kategorie	Wert
TP	38
INI	+0
Waffe	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)

2.1.2 Größe

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

2.1.3 Hautfarbe

Rotlinge haben eine rote Haut.

2.1.4 Wo sie leben

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

2.1.5 Die Population

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

2.1.6 Feindlich?

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

3 Völker zum Selbstspielen

3.1 Die Harpyie

3.1.1 Das Volk

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

3.1.2 Warnung

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

3.1.3 Attributspunkte

35 (normal wie bei allen Völkern aufteilen)

3.1.4 Stufen aufsteigen

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

3.1.5 Waffentalente

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

3.1.6 Tabelle für die Fertigkeitskosten

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

3.1.7 Kosten von Humor und Zechen

Fertigkeit	Kosten
Humor	2
Zechen	3

3.1.8 Trefferpunkte

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

3.1.9 Magiepunkte

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

3.1.10 Spruchlisten

Harpyien können die Spruchliste „Wilde Magie“ erlernen.

3.1.11 Initiative

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

3.1.12 Fliegend

Eine Harpyie kann fliegen.

3.1.13 Schrei

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

3.1.14 Gewicht

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

3.1.15 Gegenstände

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

3.1.16 Talentebaum

Stufe 3:

Die Geschickte	Die Starke
Geschicklichkeit +1	Stärke +1

Stufe 6:

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

Stufe 9:

Die Humorvolle	Die Humorlose
Humor +4	List +2

Stufe 12:

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

3.2 Ork

3.2.1 Das Volk

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

3.3 Goblin

3.3.1 Das Volk

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

3.4 Kobold

3.4.1 Das Volk

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

3.5 Rotling

3.5.1 Das Volk

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

4 Neue Berufe

4.1 Alchemist

4.1.1 Kurzbeschreibung

Alchemisten werden zwar von vielen Menschen akzeptiert und gebraucht (v.a. in den Städten), aber auch verachtet und gejagt (eher auf dem Land). Es gibt nicht viele Alchemisten und, da sie häufig zum Affen gemacht werden, entwickeln einige von ihnen einen Hang zum „Böse sein“. Die meisten werden einfach nur sehr unfreundlich, manche werden allerdings sehr listig und möchten, v.a. denen, von

denen sie gejagt werden und jenen, welche sie hänseln und zum Affen machen, nur noch Schaden. Meist teilen Alchemisten anderen gar nicht oder erst sehr spät mit, wer oder was sie sind, daher sie dadurch häufig schnell zum Tode kommen. Alchemisten werden als das geboren, was sie sind, und finden dies häufig erst spät heraus.

4.1.2 Magie

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

4.1.3 Magische Gegenstände

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

4.1.4 Alchemie

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

4.1.5 Listigkeit

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

4.1.6 Flucht

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

4.1.7 Beruf

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

4.1.8 Trefferpunkte

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

4.1.9 Magiepunkte

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

4.1.10 Fertigkeitskosten

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

4.1.11 Kosten von Zechen und Humor

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

4.1.12 Talentebaum

Stufe 3:

Ewig Verfolgter	Ewig Gepeinigter
Athletik +1	List +1

Stufe 6:

Meister der Verteidigung
Defensivbonus (DB) immer +1

Stufe 9:

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

Stufe 12:

Ewiger Widerstand	Ewiges Leben
Heilung x2	Trefferpunkte +10

4.2 Buddler

4.2.1 Kurzbeschreibung

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

4.2.2 Magie

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

4.2.3 Stark

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

4.2.4 Instinkt

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

4.2.5 Aufmerksamkeit

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

4.2.6 Nicht sehr Intelligent

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

4.2.7 Trefferpunkte

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

4.2.8 Magiepunkte

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

4.2.9 Fertigkeitskosten

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

4.2.10 Kosten für Zechen und Humor

Fertigkeit	Kosten
Humor	1
Zechen	2

4.2.11 Talentebaum

Stufe 3: | Wilder | Buddler | | - | - | | Natur +1 | alles was mit buddeln und graben zu tun hat +2 |

Stufe 6: | Erde | Wasser | Feuer | Luft | | - | - | - | - | | Natur +1 | Schwimmen +1 | List oder Einflussnahme +1 | Wahrnehmung +1 |

Stufe 9: | Buddler* | Geschickter | Geistesblitz | | - | - | - | | Stärke +1 | Geschicklichkeit +1 | eine noch nicht erlernte Fertigkeit sofort ohne Kosten auf Rang 3 oder Intelligenz +1 |

Stufe 12: | Sehr Konstitutiv | Sehr widerstandsfähig | | - | - | | Heilung x3 | Trefferpunkte +20 |

5 Neue Fertigkeiten

5.1 Humor

5.1.1 Beschreibung

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

5.1.2 Kosten

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

5.2 Zechen

5.2.1 Beschreibung

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

5.2.2 Kosten

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

6 Bedeutende Personen

6.1 Der Imperator

6.1.1 Titel

Er ist der Anführer Xharas.

6.1.2 Wesen

Er ist ein Mensch.

6.1.3 Die Schlachten

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

6.1.4 Die Armee

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

6.1.5 Reichtum

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

7 Neue bedeutende Personen

7.1 Nicolas von Digione

7.1.1 Titel

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

7.1.2 Wesen

Nicolas ist ein Mensch.

7.1.3 Die Schlachten

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

7.1.4 Die Armee

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

7.1.5 Reichtum

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

7.2 Merida

7.2.1 Titel

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

7.2.2 Wesen

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

7.2.3 Die Schlachten

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

7.2.4 Die Armee

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

7.2.5 Reichtum

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

7.3 Retruus

7.3.1 Titel

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

7.3.2 Wesen

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

7.3.3 Die Schlachten

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

7.3.4 Die Armee

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

7.3.5 Reichtum

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

7.4 Der oberste Sklaventreiber

7.4.1 Wesen

Der oberste Sklaventreiber ist ein Mensch.

7.4.2 Die Schlachten

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

7.4.3 Die Armee

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

7.4.4 Reichtum

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

7.4.5 Anderes

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

8 Orte

8.1 Magromagor und sein Herrscher

8.1.1 Titel

Der Herrscher Magromagor's ist ein Scheich.

8.1.2 Name

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

8.1.3 Wesen

Der Scheich ist ein Mensch.

8.1.4 Reichtum

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

8.1.5 Beliebtheit

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

8.1.6 Die Armee

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

8.1.7 Der Handel

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

8.1.8 Kriminelle?

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

8.1.9 Seltsame Briefe & Erklärung

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

„Mein Lieber Scheich,

ich möchte Euch hiermit einen wichtigen Hinweis geben: Die Bande der betrunkenen Priester wird morgen einen Anschlag auf euren Freund Remus Rederius planen, der morgen auf dem großen Marktplatz Magromagor's eine Rede halten wird. Lasst dies euren Freund wissen und lasst ihn durch jemand anderen ersetzen, schickt dazu einige eurer Krieger dorthin und Ihr werdet merken: Es lohnt sich. Freundliche Grüße,

RB."

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

8.1.10 Der Plan der Bande

Falls die „Rote Bande" es schaffen sollte Magromagor zu übernehmen (siehe unter „Neue Völker: 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.

9 NSC's und Monster

9.1 Kobold

9.1.1 Kobold

Werte	Kobold
TP	4
Ini	+1
Waffe	Dolch, Schleuder
Schaden	nach Waffe

Werte	Kobold
KB	2
Rüstung	6
Reichtum	im Wert von 1 KL
Sprache	Koboldinisch
SG	?

9.1.2 Beschreibung

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

10 Neue NSC's und Monster

10.1 NSC's

10.1.1 Nichtspielercharaktere

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

Name	TP	Ini	Waffe	Schaden	KB	Rüstung	Reichtum	Sprache	Besonderes	SG
einfache Person	8	+0	diverse	nach Waffe	2	5	diverser	diverse, zudem meist Handelssprache		1
Räuber	12	+0	Dolch, nach Kurzschw	Waffe	3	5	im Wert von 1 KL - 1 GF	diverse	List 1	1
Räuber Anführer	24	+1	Kurzschw	nach Waffe	4	6	im Wert von 1 TT - 10 GF	diverse, Handelssprache	List 2, Einflussnahme 1	2
Tempelwächter	52	+1	Kurzschw	nach Waffe	4	10	im Wert von 10 GF	diverse, Handelssprache	Einflussnahme 4	4
Riesenfledermaus	24	+2	Maul, Klauen	+1	5	8		Fledermausflieg		3
Bauer	8	+0	Heugabel, Kurzschw	nach Waffe	2	5	im Wert von 5 TT	diverse, häufig Handelssprache		1
Feuertroß	10	+1	Waffenlos	2	10	7		Orkisch	Brennend (Feuerschaden pro Runde +1), Regeneration 2	6

10.2 Die 10 Braunbärbrüder

10.2.1 Die Brüder

Die 10 Braunbärbrüder sind eine kleine Gruppe von Brüdern, wie der Name schon sagt. Sie wohnen in einem kleinen ,aus Holz bestehenden und selbst gebauten Fort mitten im Casnewydd südöstlich

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

10.2.2 Die Werte als Elfen

Name	SG	TP	Ini	Waffe	KB	Schaden	Rüstung	Spruchlisten etc.	MP	Schatz
Bilbo	13	40	+0	Stab	5	nach Waffe	5	Wilde Magie (10), Schwarze Magie (10), gezielte Sprüche (10)	100	E
Born	8	70	-2	Keule mit Spikes	10	+4	8	Wilde Magie (1)	4	D
Bibelberserker bzw. Bruno Brigitta		34	+2	elfisches Kurzschwert	6	+2	6	Wilde Magie (5)	44	F

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

10.2.3 Die Werte als Bären

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

10.3 Onky und Krollz

10.3.1 Das Höhlenlabyrinth

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

10.3.2 Onky und Krollz

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

10.4 Erle

10.4.1 Beschreibung

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

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

10.5 Graars

10.5.1 Beschreibung

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

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

10.6 Endra

10.6.1 Beschreibung

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

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

11 Der Kampf

11.1 Kampfsystem für große Gruppen

11.1.1 Nahkampf

Dieses System funktioniert so:

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

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

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

11.1.2 Fernkampf (Bögen)

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

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

11.1.3 Fernkampf (Armbrüste)

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

Waffe	Schaden
Armbrust	pro mal getroffen 1

11.1.4 Wurfaffen wie Wurfspeere etc.

Funktionieren eigentlich genau so wie Bögen.

Waffe	Schaden
Netz	Auswirkungen des Netzes
andere Waffen	ganz normal

11.1.5 Deckung

Deckung kann überlebenswichtig sein.

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

11.1.6 Erhöhungen

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

Höhe	Schaden insgesamt
mind. 5m	1 mehr
mind. 10 m	2 mehr

Höhe	Schaden insgesamt
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

11.1.7 Truppenbögen

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

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

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

11.1.8 mehr als 2 verschiedene Truppen an einem Platz

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

11.2 Einheiten Trions

11.2.1 Trionarii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	28
INI	+0
Waffe	Bastardschwert
Schaden	nach Waffe
KB	5

Kategorie	Werte
Rüstung	8 (Halbe Platte+Schild)
Schatz	B
SG	3 (KP 214)

Beschreibung zu Trionarii Trionarii sind einfache Soldaten.

11.2.2 Trioniborii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	28
INI	+1
Waffe	Kurzbogen
Schaden	nach Waffe
KB	4
Rüstung	6 (Lederrüstung)
Schatz	A
SG	2 (KP 179)

Beschreibung zu Trioniborii Trioniborii sind einfache Bogenschützen.

11.2.3 Trionikurii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	23
INI	+3
Waffe	Kurzsword
Schaden	nach Waffe

Kategorie	Werte
KB	4
Rüstung	5
Schatz	B
SG	2 (KP 164)

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

11.2.4 Trionimarii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	38
INI	+2
Waffe	Armbrust
Schaden	nach Waffe
KB	7
Rüstung	6 (Lederrüstung)
Schatz	C
SG	4 (KP 274)

Beschreibung zu Trionimarii Armbrustschützen.

11.2.5 Trionolarii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	38
INI	+1
Waffe	Langbogen

Kategorie	Werte
Schaden	nach Waffe
KB	6
Rüstung	8 (Halbe Platte)
Schatz	B
SG	4 (KP 269)

Beschreibung zu Trionolarii Langbogenschützen.

11.2.6 Trionitirii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	88
INI	+0
Waffe	Langschwert
Schaden	nach Waffe
KB	10
Rüstung	11 (Ritterrüstung+Schild)
Schatz	E
SG	8 (KP 539)

Beschreibung zu Trionitirii Ritter.

11.2.7 Trionirittirii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	88
INI	+0

Kategorie	Werte
Waffe	Langschwert + Lanze
Schaden	nach Waffe
KB	10/8
Rüstung	11 (Ritterrüstung+Schild)
Schatz	E
Besonderes	Reiten 4, Schlachtross
SG	10 (KP 699)

Beschreibung zu Trionirittirii Berittene Ritter.

11.2.8 Trionilaria [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	32
INI	-1
Waffe	Speer+Kurzschwert
Schaden	nach Waffe
KB	4/4
Rüstung	6 (Schild)
Schatz	A
SG	4 (KP 261)

Beschreibung zu Trionilaria Speerkrieger, welche nötigenfalls auch mit dem Schwert kämpfen.

11.2.9 Trioniturii [Menschen]

Kategorie	Werte
TP	45
INI	+0
Waffe	Wurfspeer (römisch)+Langschwert
Schaden	nach Waffe
KB	6/8
Rüstung	8 (Lederrüstung+Turmschild)
Schatz	D
SG	7 (KP 445)

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

11.2.10 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 (KP 770)

Beschreibung zu Izmawa Sie sind berittene Wachen Izma's dem II.

11.2.11 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 (KP 515)

Beschreibung zu Izmawa II Sie sind berittene Wachen Izma's dem II.

11.2.12 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 (KP 236)

Beschreibung zu Trionz Nahkämpfer.

11.2.13 Trionzirii [Zwerge]

Kategorie	Werte
TP	40
INI	+0
Waffe	Kriegshammer
Schaden	nach Waffe
KB	4
Rüstung	8 (Halbe Platte)
Schatz	D
SG	3 (KP 230)

Beschreibung zu Trionzirii Nahkämpfer.

11.2.14 Trionoserii [Halblinge]

Kategorie	Werte
TP	20
INI	+2
Waffe	Florett
Schaden	nach Waffe
KB	6
Rüstung	6 (Lederrüstung) + 1 (Größenbonus)
Schatz	A
SG	3 (KP 210)

Beschreibung zu Trionoserii Klein und schnell. Gut für Hinterhalte.

11.2.15 Triongionii [Gnome]

Kategorie	Werte
TP	20
INI	+1
Waffe	Schleuder
Schaden	nach Waffe
KB	5
Rüstung	5 + 1 (Größenbonus)
Schatz	C
SG	2 (KP 175)

Beschreibung: Klein und sehr schnell. Perfekt für Hinterhalte.

11.3 Einheiten Xhara's

11.3.1 kleiner Überblick - Armeen Xhara's

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 Sklaventreiber'n, 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.

11.3.2 Nahkämpfer-Sklave

Kategorie	Werte
TP	15
INI	+0

Kategorie	Werte
Waffe	Kurzsword
Schaden	nach Waffe
KB	1
Rüstung	5
Schatz	-
SG	1 (KP 65)

Beschreibung zu Nahkämpfer-Sklaven:

Nahkämpfer.

11.3.3 Fernkämpfer-Sklave

Kategorie	Werte
TP	12
INI	+0
Waffe	Schleuder
Schaden	nach Waffe
KB	1
Rüstung	5
Schatz	-
SG	1 (KP 56)

Beschreibung zu Fernkämpfer-Sklaven:

Fernkämpfer.

11.3.4 Kriegsgefangenen-Sklave

Kategorie	Werte
TP	18 -67
INI	+3
Waffe	Langschwert
Schaden	nach Waffe
KB	5
Rüstung	12 (Ritterrüstung+Turmschild)
Schatz	C
SG	5 (KP 319) - 7 (KP 466)

Beschreibung zu Kriegsgefangenen-Sklaven:

Kriegsgefangene, mit dem Kampfe vertraute, Nahkämpfer.

11.3.5 Sklaventreiber

Kategorie	Werte
TP	34
INI	+1
Waffe	Peitsche
Schaden	nach Waffe
KB	6
Rüstung	6 (Lederrüstung)
Schatz	D
SG	3 (KP 237)

Beschreibung zu Sklaventreibern:

Sie sind die Sklaventreiber, die oben beschrieben sind.

11.3.6 Krieger

Kategorie	Werte
TP	20 - 90
INI	+0
Waffe	Langschwert
Schaden	nach Waffe
KB	2 - 8
Rüstung	5 - 11 (Ritterrüstung+Schild)
Schatz	D - E
SG	1 (KP 100) - 8 (KP 525)

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.

11.3.7 Schwarzer Magier

Kategorie	Werte
TP	40
INI	+0
Waffe	[Zauber]Stab
Schaden	nach Waffe
KB	3
Rüstung	10 (schwarze Ritterrüstung)
Schatz	G
Besonderes	Schwarze Magie 12, Gezielte Sprüche 12, MP 70, Angst SG 12
SG	12 (KP 1110)

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.

11.3.8 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 (KP 615)

Beschreibung zu schwarzen Kreaturen:

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

12 Spiele für Trion

12.1 Trionischer König

12.1.1 So funktioniert's

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

12.1.2 Spielerzahl

Zwei bis zweiunddreißig.

12.2 Goldener Humpen

12.2.1 So funktioniert's

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

12.2.2 Spielerzahl

Zwei Spieler.

13 Ausrüstungs-Erweiterungen

13.1 Erweiterte Gegenstandsliste

13.1.1 Gebrauchsgegenstände

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Amboss	60	100 GF	mittel - selten	zum bearbeiten von Metall
Angel (mit Zubehör)	1	2 TT	mittel	zum Angeln
Äpfel	0,1	1 MU	häufig - mittel	3 Äpfel zum Essen
Atlas Palea's	4	24 GF	selten	Atlas der bekannten Welt
Ball (schlecht)	0,5	2 MU	häufig	einfacher Ball
Ball (mittel)	0,5	2 KL	häufig	einfacher Ball
Ball (gut)	0,5	2 TT	mittel	einfacher Ball
Bananenstaude	2	10 GF	selten	Staude von Bananen

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Beutel (klein)	0,2	10 MU	häufig	Fassungsvermögen 5 Kg
Beutel (mittel)	0,4	14 MU	häufig	Fassungsvermögen 8 kg
Beutel (groß)	0,5	22 MU	häufig - mittel	Fassungsvermögen 15 Kg
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	gibt's auf Palea nicht so häufig, bei Berührung mit lebendiger Pflanze 1 TP Schaden, heilt bei Einnahme 1 TP, gibt bei Einnahme von 3x in der Stunde einen Malus von -2 auf alle Manöver, -4 auf alle Manöver bei 4x in der Stunde, -6 auf alle Manöver bei 5x in der Stunde usw., aber erleichtert wird's pro Stunde komplett ohne nur um +2 wieder auf alle Manöver, also, wenn man -6 hatte, hat man nach einer Stunde ohne wieder -4 usw.

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

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

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

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Feuerresistenztraum	0,5	250 GF	extrem selten	für eine Stunde lang resistent gegen Feuer jeglicher Art
Fisch (gesalzen)	0,5	2 TT	mittel - selten	ein gesalzener Fisch
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
Gift „Krötenstern“	0,3	20 GF	sehr selten	bei Berührung 2W6 Schaden, beim Einatmen für 1W10 Minuten bewusstlos, Gift Rang 3

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Giftpfeil	0,1	1 TT	sehr selten	in Gift getränkter Pfeil (verursacht pro Stunde -3 TP, 5 Stunden lang, Gift Rang 3
Globus Paleas	5	50 GF	extrem selten	Globus des Kontinents Palea
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
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

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	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
Kochtopf (klein)	2	5 KL	häufig	ein einfacher, kleiner, Kochtopf
Kochtopf (groß)	4	2 TT	mittel	ein einfacher, größer, Kochtopf
Kokosnuss	2,5	3 GF	selten	eine Kokosnuss
Kompass	1	14 GF	selten	ein Kompass
Korb	1	4 MU	häufig - mittel	Fassungsvermögen 15 Kg

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

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Leine (für ein Tier)	0,2 pro M	pro M 2 KL	häufig	super zum anbinden von Tieren, Müll 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
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)

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Löffel (aus Holz, schlecht)	0,1	2 MU	häufig	ein Holzlöffel
Löffel (aus Holz, mittel)	0,1	5 KL	mittel - selten	ein Holzlöffel
Löffel (aus Holz, gut)	0,1	6 TT	selten - sehr selten	ein Holzlöffel
Löffel (aus Metall, schlecht)	0,2	1 KL	häufig - mittel	ein metallener Löffel
Löffel (aus Metall, mittel)	0,2	2 TT	mittel - sehr selten	ein metallener Löffel
Löffel (aus Metall, gut)	0,2	8 TT	selten - sehr selten	ein metallener Löffel
Löffel (aus Silber)	0,2	10 TT	selten - sehr selten	ein Silberlöffel
Löffel (aus Gold)	0,2	6 GF	sehr selten	ein goldener Löffel
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

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Mahlzeit (außergewöhnlich & zwergisch)	0,2	198 KL & 2 MU	äußerst selten	gibt Menschen bei einem Würfelwurf von mind. 6 mit einem W10 für 5 Tage einen Bonus von +1 auf alle Manöver, Zwergen gibt diese Mahlzeit so oder so für ganze 10 Tage einen Bonus von +1 auf alle Manöver
Messer	0,5	2 KL	häufig	einfaches Messer zum Essen, Werte: Ini -3, Schaden +0
Milch von dem Schaf	0,5	3 MU	häufig	1 L einfache Schaf-Milch
Milch von der Kuh	0,5	2 MU	häufig	1 L einfache Kuh-Milch
Milch von der Ziege	0,5	3 MU	häufig	1 L einfache Ziegen-Milch
Magierrobe	2	24 GF	selten	gibt Zauberern Bonus von +10 auf MP
Maiskolben	0,5	2 TT	mittel - selten	5 Maiskolben

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Muschel (Messing-)	0,3	2 TT	mittel	Messingmuschel
Nägel	0,5	10 KL	mittel	10 gute Nägel
Nussöl	0,5	5 TT	häufig - selten	1 L Nussöl
Packsattel	10	20 TT	mittel	für ein Tier, kann hiermit die angegebenen Kg an Gegen- ständen tragen
Perlenkette (aus Holz)	0,2	6 KL	häufig - mittel	einfache Perlenkette aus Holz
Pfeffer	0,5	4 TT	mittel - selten	500 g Pfeffer
Pilzsuppe	0,2	2 MU	häufig	einfache Pilzsuppe, 1 Mahlzeit
Piratenflagge	4	15 GF	selten - sehr selten	eine Piratenflagge mit bestimmten Zeichen drauf
Pokal (aus Messing)	3	15 TT	mittel	ein Pokal aus Messing
Puppe (klein)	0,5	4 MU	häufig	kleine, weiche, Strohuppe
Rindlederbeutel 0,4 (klein)	0,4	2 GF	selten	Fassungsvermögen 5 kg
Rindlederbeutel 0,8 (mittel)	0,8	4 GF	selten	Fassungsvermögen 8 kg

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Rindlederbeutel 1 (groß)		8 GF	sehr selten	Fassungsvermögen 15 kg
Ring (aus Eisen, schlecht)	0,5	1 MU	häufig - mittel	ein Ring
Ring (aus Eisen, gut)	0,5	5 MU	häufig - selten	ein Ring
Ring (aus Kupfer, schlecht)	0,5	2 MU	mittel	ein Ring
Ring (aus Kupfer, gut)	0,5	2 KL	mittel - selten	ein Ring
Ring (aus Silber, schlecht)	0,5	1 TT	selten	ein Ring
Ring (aus Silber, gut)	0,5	2 TT	selten - sehr selten	ein Ring
Ring (aus Gold, schlecht)	0,5	5 TT	sehr selten	ein Ring
Ring (aus Gold, gut)	0,5	5 GF	sehr selten	ein Ring
Robe	2	4 GF	mittel	einfache Robe
Sack	1	1 KL & 5 MU	häufig	Fassungsvermögen 25 kg
Salz	0,5	2 GF & 5 TT	mittel - selten	500 g Salz
Schatulle (versilbert)	0,5	6 TT	selten	Platz für kleine Gegenstände mit dem Gewicht von insg. 5 kg

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Schatzkarte	0,2	ist meist nicht zu kaufen	selten - extrem selten (kommt immer drauf an)	findet man meist in Piratenschiffen oder an ähnlichen Orten, sehr selten aber auch auf dem Schwarzmarkt etc.
Schaumpfeife	0,4	6 TT	mittel - selten	eine Schaumpfeife, zum Rauchen
Schlafsack	1,5	4 TT	mittel	wärmt nachts
Signalhorn	0,4	6 TT	selten	ein Signalhorn
Spange (aus Eisen)	0,2	8 MU	eher häufig	eine Spange, zum in die Haare stecken
Spange (aus Knochen)	0,2	1 KL	mittel	eine Spange, zum in die Haare stecken

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Starkbier (zwerghisch)	0,5	5 MU	mittel	1 L zwerghisches Starkbier, es ist so stark, dass es, wenn Menschen etc., m es trinken, 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
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 sie 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 Würfelmanövern und bei Würfelspielen einen Bonus von +1
Würfel (aus Knochen)	0,4	2 TT	häufig - äußerst selten	ein Knochenwürfel
Zauberresistenztafel	0,1k	200 GF	extrem selten	für eine Stunde lang komplett resistent gegen Zauber jeglicher Art
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 sie Zwerge tragen

13.1.2 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	
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
Peitsche	Wuchtwaffe		-1	ST/GE	1	-1	3 TT	mittel	
Schaufel	Wuchtwaffe		-2/-1 (bei Zweihand)	ST/GE	2	+0	10 TT	mittel	
Schmiedehammer	Wuchtwaffe		+1	ST	7	-2	4 GF	mittel - selten	
Silberdolch	Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwaffe		-2	ST/GE	0,5	+2	12 TT	selten	

Waffe	Gruppe	Mind.Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
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	

13.1.3 Waffen (Fernkampf)

Waffe	Gruppe	Mind.Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Armbrust (leicht)	Armbrust		+0	GE	3,5	+2	6 GF	mittel - selten	
Armbrust fürs Jagen	Armbrust		-1	GE	4,5	+3	7 GF	selten	
Armbrust zum Kämpfen	Armbrust 6		+2	GE	10	+0	10 GF	selten	
Dart- Pfeile*	Wurfwa- ffe/Stichwa- ffe		0	ST /GE	0,6	+4 (wer- fen), +1 (so)	5 TT	selten	
Harpune*	Wuchtwa- ffe		-1	GE	3,5	+1	16 TT	mittel - selten	
Wurfmesser	Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwa- ffe		-2	ST/GE	0,5	+2	7 TT	häufig - mittel	

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

*als Wurf- bzw. Auswurfwanne konstruiert

13.1.4 Rüstungen

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

Mind. Rüstungsart	Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit	Besonderes
Fellrüstung*	3	5 (immer ein Wurf, bei mind. 6 hat's bei einem Angriff des Gegners 6 Rüstung)	+0	5 GF	7	mittel	
Magierrüstung (schlecht)*	3	6	+0	14 GF	8	selten	
Magierrüstung (mittel)*	3	7	-1	64 GF	10	sehe selten	
Magierrüstung (gut)*	3	8	-2	114 GF	12	extrem selten	
Reiterschild	3	+1 (bei MS 9 erleichtert um GE-Bonus erfolgreich, dann +2 Rüstung, das gleiche auf Pferd gegen MS 6 vor einem Kampf für den Rest des Kampfs)	+0	15 GF	4	selten	

Mind. Rüstungsart	Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit	Besonderes
Ritterrüstung (diamanten))	7	14	-4	80.000 GF	40	extrem selten	
Rundschild	4	+2	-1	14 TT	9	eher häufig	
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

13.1.5 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

Rüstungsart	Rüstung	Kosten	Kg	Häufigkeit
golden (vorne)	+3	30 GF	30	selten - sehr selten
golden (rechts)	+2	10 GF	10	selten - sehr selten
golden (links)	+2	10 GF	10	selten - sehr selten
golden (hinten)	+1	10 GF	5	selten - sehr selten
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

13.1.6 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

13.1.7 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

13.1.8 magische Gegenstände

Gegenstand	Auswirkungen	Kg	Wert	Häufigkeit
Das Amulett des Schadens und des Schutzes	Es ist rund und drinnen ist noch ein unrunder 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, keinen Bonus mehr. Es ist im Besitz von Sir	5	seeehr wertvoll	gibt nur eins
Finn Immerheiser	Mereno von Leet.			

Gegenstand	Auswirkungen	Kg	Wert	Häufigkeit
Das fiese und funkelnde Amulett	Es bewirkt, dass der Träger (wenn er's umgehängt hat) „böse“ wird und jeden den er in der Nähe sieht, umbringen möchte	2	Seeeeehehr Wertvoll	gibt's nur einmal
Der grüne Hammer (ihn umgeben grüne Schleier, die Person, welche ihn trägt, solange sie ihn trägt, auch)	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

13.2 Belagerungs- und Kriegsmaschinen

Belagerungs- /Kriegsmaschine	Schaden	Preis	Zweck
Balliste (groß)	unbestimmt, gegen Personen 150 Schaden	100 GF	Schaden verursachen
Balliste (klein)	unbestimmt, gegen Personen 80 Schaden	40 GF	Schaden verursachen
Belagerungsturm (mobil)	0	150 GF	auf Mauern raufkommen, manchmal mit kleiner Balliste ausgestattet

Belagerungs- /Kriegsmaschine	Schaden	Preis	Zweck
Blide	unbestimmt, gegen Personen 100 Schaden	200 GF	Schaden verursachen (v. a. an Mauern) [Flächenschaden im Umkreis von 8 Quadratmeter]
Chelone	unbestimmt	80 GF	Schutz vor Pfeilen, zum sichereren herankommen an eine Mauer
Corvus (mobil)	unbestimmt	125 GF	zum Mauern einreißen
Enterbrücke (Corvus)	0	60 GF	zum sicheren herüberkommen auf ein anderes Schiff
Katapult	unbestimmt, gegen Personen 160 Schaden	220 GF	Schaden verursachen (an Mauern)
Onager	unbestimmt, gegen Personen 70 Schaden	80 GF	Schaden verursachen (an Mauern)
Pluteus (mobil)	0	40 GF	hölzerne Schutzwand (Deckung 90%)
Rammbock	unbestimmt	60 GF	Schaden verursachen (an Toren)

14 Anderes

14.1 Zustände

14.1.1 Erklärung

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

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

14.2 Wetterzustände

14.2.1 Erklärung

Wetterzustände können einem Malusse einbringen.

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

14.3 Vertrauen

14.3.1 Das Handeln

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

14.3.2 Eine Tabelle dazu

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

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

14.4 Seltenheiten

14.4.1 Seltenheiten von Gegenständen

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

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

14.5 Rostiges

14.5.1 Der Wert

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

14.5.2 Ihr Schaden bzw. ihre Rüstung

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

14.6 Fallschaden

14.6.1 Nach Gefühl

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

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

14.6.2 Abfangen

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

14.7 Hell Gefärbtes - Nachteil

14.7.1 Nachteil

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

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

14.8 Dunkel Gefärbtes - Vorteil

14.8.1 Vorteil

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

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

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

14.9 Kleines Wesen - Kleines Reittier

14.9.1 Größen-Malus

Zwerge, Halblinge, Gnome, Goblins etc. sollten ein kleines Reittier wie ein Pony reiten, da sie selbst ebenfalls sehr klein sind. Ansonsten brauchen die eben genannten Wesen (Zwerg, Halbling, Gnom etc.) beim Auf- bzw. Absteigen auf bzw. von einem größeren Reittier hinunter Hilfe von mindestens einem anderen und erhalten auf dem Pferd anstatt dem KB -2 einen von -4. Das Beste beim KB kann dann auf dem Pferd nicht höher sein als +0. Zwerge erhalten beim reiten auf Ponys den Vorteil, dass der KB anstatt +2 hier für sie auch +3 betragen kann.

14.10 Kreaturenerschaffung

14.10.1 Brennend

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

14.10.2 Krallengriff (Vögel)

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

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

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

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

14.10.3 Farbwechsler

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

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

14.10.4 Sturzflug

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

KP +80

14.10.5 Huftritt

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

KP +40

14.10.6 Umrennen

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

KP ohne Extra-Schaden +40

Extra-Schaden:

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

14.10.7 Niedertrampeln

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

KP ohne Extra-Schaden +40

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

14.10.8 Teil-Fliegend

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

KP am Ende immer durch 10 teilen!

Jede 2.Runde:

Meter weit	KP
1	+16
2	+36

Meter weit	KP
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

Meter weit	KP
7	+128
+1 dazu	+20 dazu

...

Jede 6. Runde:

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

Jede 7. Runde:

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

Das geht immer so weiter.

14.11 Erzadern im Casnewydd und Ghalgrat

14.11.1 Erzvorkommen

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

14.12 Die Wirtschaft

14.12.1 Die Wirtschaft

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

14.12.2 Beispiele

Reich	Wirtschaft
Trion	100
Xhara	34
Suderland	42
Elbia	46
Shuria	16
Zorak	58
Wanon	24
Isorion	25
Nordana	64
Ilthur	14
Orient	15

Reich	Wirtschaft
Leandor	69

14.12.3 Ausgaben jährlich - Militär:

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

14.12.4 Ausgaben jährlich - Sonstiges:

Reich	Punkte
Trion	72
Khara	20
Suderland	34
Elbia	36
Shuria	12
Zorak	35

Reich	Punkte
Wanon	12
Isorion	20
Nordana	46
Ilthur	12
Oriont	10
Leandor	48

15 Leichtere Variante

15.1 Wiederbelebung

15.1.1 Sachen behalten

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

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

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

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

Wenn man die Hälfte seiner Erfahrungspunkte etc. behalten möchte:

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

Wenn man seine Ganze Erfahrung etc. behalten möchte:

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

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

Man muss für jeden Gegenstand einzeln würfeln!

Hier noch eine Extra-Tabelle für das Geld:

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

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

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

weiteren Tag wieder ein.

15.1.2 Weshalb dies funktioniert

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

15.2 Währungen

15.2.1 Die Währung - überall gleich

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

16 Lizenz

16.1 Lizenz

16.1.1 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.

16.1.2 Genutzte Materialien Dritter

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

17 Making Of

17.1 Mein Arbeitsablauf

17.2 Systeme

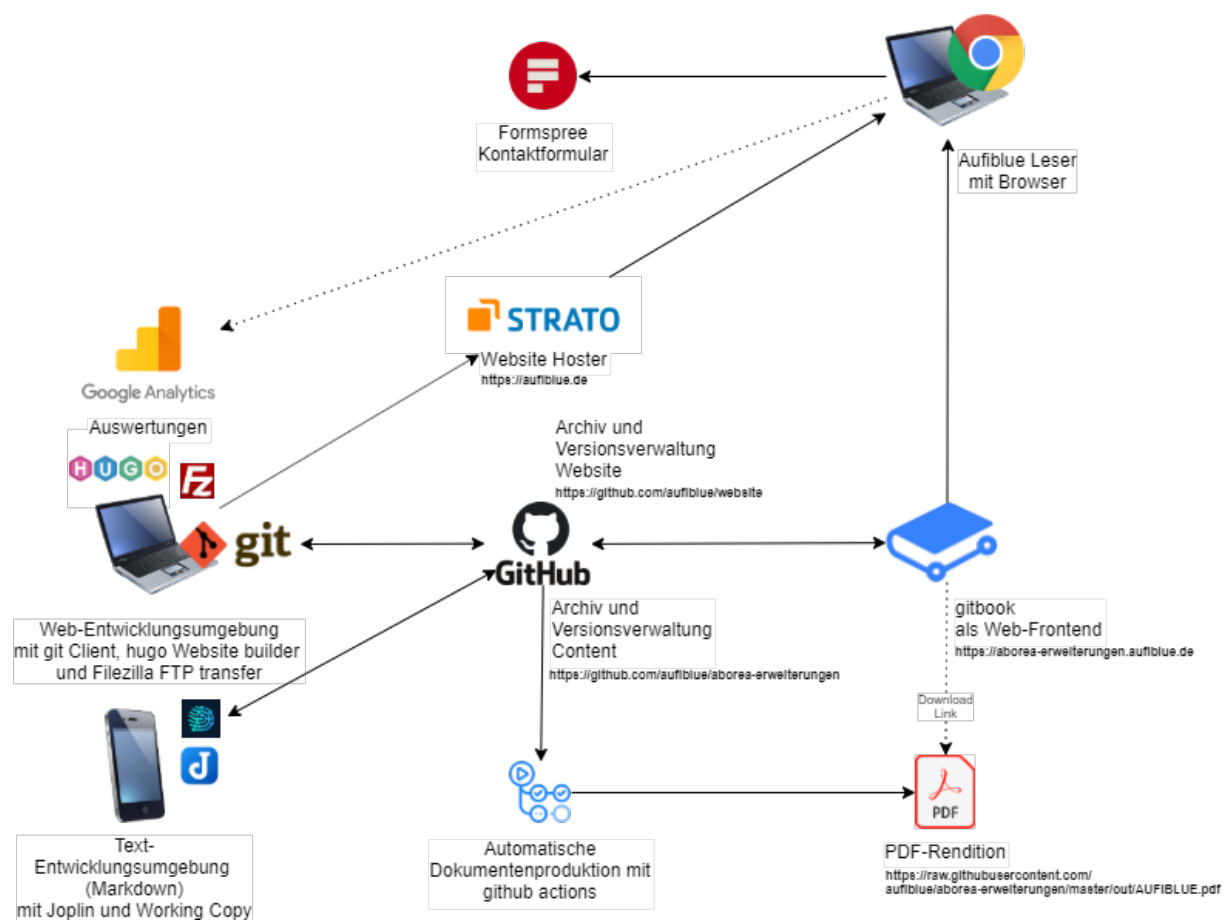


Abbildung 2: Systeme