

ABOREA



HELD ALTER TAGE

INFORMATIONEN

Dieses Dokument ermöglicht Ihnen das Abenteuer *Held alter Tage* nach den ABOREA-Regeln zu spielen.

Der blutende Gott ist unter der ISBN 978-3-981171-87-7 beim 13Mann Verlag erschienen und im Fach- und Buchhandel erhältlich.

NUTZUNGSHINWEIS

Diese Spielhilfe ist so aufgebaut, dass Sie nach den Seitenzahlen des Abenteuers sortiert ist. Sie können den Text des Abenteuers lesen und dann hier zu jeder Seite die ABOREA-Regeln nachschlagen.

HELD ALTER TAGE NACH ABOREA-REGELN

Dieses Abenteuer richtet sich an etwas erfahrenere Spielgruppen, daher werden Sie nicht für jede Situation genaue Anweisung zu den möglichen Manövern finden. Grundsätzlich sind in *Held alter Tage* weniger die kämpferischen, als vielmehr die investigativen Fähigkeiten der Spielercharaktere gefordert. (Erkenntnis- oder Unsichtbarkeits-) Zauber und List werden in den meisten Fällen deshalb effektiver sein, als das Schwert. Auch wird auf eine detaillierte Auflistung aller Werte und Wertgegenstände verzichtet. Die SC sind schließlich keine Plünderer, sondern haben eine wichtigere Aufgabe. Verwenden Sie im Bedarfsfall

die Ausrüstungslisten im Spieler- und Spielleiter-Heft.

WÜRFELKONVENTIONEN

W100/W%

Werfen Sie zweimal einen Würfel. Legen Sie vor dem Wurf fest, welcher Würfel die 1er- und welcher die 10er-Stelle anzeigt (0 und 1 = 1, 0 und 0 = 100). Liegt der Wurf auf oder unter dem angegebenen Prozentwert, so tritt das Ereignis ein.

W20

Werfen Sie mit einem zwanzigseitigen Würfel oder werfen Sie W% und lesen das Ergebnis anhand untenstehender Tabelle nach.

W10/W0/"WÜRFEL"

Werfen Sie einen der zehnsseitigen ABOREA-Würfel

W6/W3

Werfen Sie einen „normalen“ 6seitigen Würfel. Einen W3 können Sie simulieren, indem Sie einen W6 werfen und das Ergebnis durch zwei teilen (aufrunden).

Sie können auch einen der ABOREA-Würfel verwenden und das Ergebnis anhand folgender Tabelle bestimmen:

W100	W20
01-05	1
06-10	2
11-15	3
16-20	4
21-25	5
26-30	6
31-35	7
36-40	8
41-45	9
46-50	10
51-55	11
56-60	12
61-65	13
66-70	14
71-75	15
76-80	16
81-85	17
81-90	18
91-95	19
96-00	20

W10	W6
1	1
2-3	2
4-5	3
6-7	4
8-9	5
10	6

W10	W3
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10	erneut würfeln

S. 7

1.5.1 Der Helm

Der Helm erhöht die Rüstung bei gezielten Treffern gegen den Kopf um 1. Desweiteren verursachen kritische Treffer gegen den Kopf nur den regulären Schaden (Keine Verdoppelung, keine Blutungen).

1.5.2 Die Rüstung

Rüstung 7, Manövermalus 0. Solange ein Charakter die Rüstung am Körper trägt, werden seine maximalen Trefferpunkte verdoppelt.

1.5.3 Der Schild

Rüstung +1, Manövermalus 0, Zauberresistenz 2 (siehe Spielleiterheft Seite 41). Der Schild kann 5 Mal pro Tag innerhalb von einer Runde bis zu zwei gegen seinen Träger gerichtete Fernkampfangriffe mit einem Malus von -10 versehen.

1.5.4 Das Schwert

Das magische Langschwert gibt einen +2 Bonus auf den OB.

1.5.5 Der Speer

Wird der Speer als Standarte (d.h. für die eigenen Truppen sichtbar) getragen, so gewährt er folgende Vorteile: +2 auf Manöver um Angst zu widerstehen (alle), +3 Einflussnahme (Träger), +1 Kampfmanöver (alle).

S. 12

RUPERT (SG 3)

Mensch (Stufe 3)

TP 18, INI +3, Dolch, Schaden -2, KB 2, Rüstung 5, MP

ST 5 (+0), GE 6 (+1), KO 6 (+1), IN 7 (+1), CH 8 (+2)

Einflussnahme 2, Natur 2, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Wissen (Alchemie) 2, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Heilkunst) 3, Wissen (Sprache: Handelsprache) 1

S. 13

GERNOT (SG 4)

Menschlicher Krieger (Stufe 4)

TP 44, INI +0/-1, Speer oder Streitkolben, Schaden +0, KB 6, Rüstung 5

ST 7 (+1), GE 6 (+1), KO 7 (+1), IN 5 (+0), CH 7 (+1)

Athletik 1, Einflussnahme 3, List 1, Reiten 2, Waffen (Stangenwaffe) 5, Waffen (Wuchtwaffe) 5, Wahrnehmung 1, Wissen (Kultur: Suderland) 2, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Herrschers (Einflussnahme +1)

S. 15

SÖLDNER (JEWEILS SG 5)

TP 50, INI +0, unterschiedliche Waffen, Schaden nach Waffe, KB 8, Rüstung 6 (Schild)

Söldner abwerben: schweres Manöver (MS 10) Einflussnahme (CH) oder Charisma

Für jeweils 10 TT pro Kopf erhält der abwerbende Charakter einen Bonus von +1 auf sein Manöver.

S. 20

Raum 3: Küche

WACHE (JEWEILS SG 2)

TP 20, unterschiedliche Waffen, Schaden je nach Waffe, KB 4, Rüstung 5

Dolch, INI +2, Schaden -2

Kurzschrift, INI +1, Schaden -1

Keule, INI -1, Schaden +0

S. 22

Raum 13: Vorratskammer

GEHEIMTÜR (SG 1)

Geheimtür entdecken: sehr einfaches Manöver (MS 7) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

Raum 14: Waffenkammer

TRUHE (SG 1)

Schloss öffnen: einfaches Manöver (MS 8) List (GE) oder Geschicklichkeit

GEHEIMTÜR (SG 2)

Geheimen Mechanismus entdecken: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz
Geheimtür entdecken: schweres Manöver (MS 10) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

S. 23

HAGEN (SG 3)

Menschlicher Krieger (Stufe 3)

TP 33, Rüstung 5

Dolch, INI +2, Schaden -2, KB 6

Kurzschrift, INI +1, Schaden -1, KB 6

Keule, INI -1, Schaden +0, KB 6

ST 7 (+1), GE 5 (+0), KO 6 (+1), IN 6 (+1), CH 8 (+2)

Einflussnahme 2, Reiten 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 5, Waffen (Wuchtwaffe) 5, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Herrschers (Einflussnahme +1)

THIEMO (SG 1)

Menschlicher Waldläufer (Stufe 1)

TP, Rüstung 5

Dolch, INI +4, Schaden -2, KB 3

Speer, INI +2, Schaden +0, KB 3

Langbogen, INI +2, Schaden +0, KB 2

ST 6 (+1), GE 8 (+2), KO 6 (+1), IN 5 (+0), CH 7 (+1)

List 1, Natur 1, Reiten 1, Waffen (Stichwaffe) 1, Waffen (Stangenwaffe) 1, Wahrnehmung 1

S. 26

3.3.6 Belohnung

Können die Spieler Bernfrieds Speer in ihren Besitz bringen, kann der Spielleiter das mit 1.000 Erfahrungspunkten belohnen.

S. 29

Falsche Grabkammer

Giftöl (Rang 6)

Nach einem erfolgreichen Widerstandswurf (siehe Spielleiterheft Seite 18) tränen nur die Augen (-1 auf alle Manöver), bei einem Fehlschlag erleidet der Charakter einen Manövermalus von -5 und zusätzlich einen halben Würfel (aufrunden) Schaden pro Runde, solange er dem Gift ausgesetzt ist.

Wurde das Giftöl vermischt, so beträgt der Malus nur -3 und der Charakter erhält nur jede zweite Runde den angegebenen Schaden.

S. 30

4.2.2 Spuk

SPUK (SG 5)

TP 20, INI +2, Dolch, Schaden -2, KB 5, Rüstung 6, Körperlos*, Angst

*) siehe Beschreibung

Der Spuk braucht 10 Runden, um sich von einer weißen Wolke, in eine körperhafte Form zu verwandeln. Während der ersten 4 Runden kann er nur durch Magie verletzt oder vertrieben werden, ab der 5. Runde auch mit magischen Waffen. Nach 10 Runden können sowohl der Spuk, als auch die SC mit konventionellen Waffen angreifen. In seiner vollen Gestalt flößt der Spuk aber auch den hartgesottesten SC Angst ein (Einflussnahme- oder Intelligenz-Manöver gegen MS 10, ansonsten Flucht für einen Würfel Stunden).

Solange Edgars Geist jedoch nicht erlöst wurde, wird er sich bei Verlust aller Trefferpunkte lediglich in Rauch auflösen und innerhalb von einem Würfel Tagen wieder erscheinen.

S. 31

INGRUN (SG 2)

Mensch (Stufe 3)

TP 18, INI +3, Dolch, Schaden -2, KB 2, Rüstung 5

ST 5 (+0), GE 6 (+1), KO 6 (+1), IN 6 (+1), CH 9 (+2)

Einflussnahme 2, Kunst (Schauspiel) 2, List 2, Natur 1, Waffen (Stichwaffe) 1, Wahrnehmung 1, Wissen (Religion) 3, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1, Wissen (Sprache: Imperial) 1

SEKTENMITGLIED (JEWEILS SG 4)

Menschlicher Dieb (Stufe 3)

TP 24, Rüstung 5

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB 6

oder Kurzschwert, INI +2, Schaden -1, KB 6

oder Keule, INI +0, Schaden +0, KB 6

Kurzbogen, INI +2, Schaden -1, KB 6

ST 8 (+2), GE 6 (+1), KO 8 (+2), IN 5 (+0), CH 4 (-1)

Athletik 1, List 1, Natur 1, Waffen (Bogen) 4, Waffen (Kurze Klingen- oder Wuchtwaffe) 4, Wahrnehmung 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Der Weg des Schurken (Athletik +1)

S. 32

4.5.1 Belohnung

Wenn die Spieler die Rüstung in ihren Besitz

bringen, kann der Spielleiter jedem Spieler 1.000 Erfahrungspunkte geben.

Priester oder andere „gute“ Charaktere können des Weiteren einen göttlichen Punkt (Spielleiterheft Seite 23) erlangen, wenn sie Edgars Geist auf dem Schlachtfeld die ewige Ruhe gegeben haben.

S. 42

5.5 Steine im Weg

Den Botenjungen Horab finden: sehr einfaches Manöver (MS 7) Einflussnahme (CH) oder Charisma

S. 44

5.6.1 Belohnung

Wenn die Spieler den Helm in ihren Besitz bringen, verdienen sie sich jeweils 1.500 Erfahrungspunkte, zusätzlich zu anderen möglichen Punkten laut der Regeln.

Wenn die Spieler dem Dämon im Helm entkommen, kann der Spielleiter jedem Spieler außerdem 600 Erfahrungspunkte zugestehen.

Wenn sie den Dämon in Bernfrieds Helm selbst gebannt oder Cyrenfur sie dabei unterstützt haben, kann der Spielleiter jedem Spieler einen weiteren göttlichen Punkt geben.

Der Dämon im Helm

Der Dämon im Helm übt auf jeden, der ihn in der Hand hält, einen Drang aus, den Helm aufzusetzen. Er benutzt dazu den Zauber Trübung (Schwarze Magie 2, 6 MP, gezielter Spruch, bei Erfolg Malus von -5). Ob der Angriff erfolgreich war oder nicht, solange ein Charakter den Helm in der Hand hält, muss er sich gegen den Willen des Dämons durchsetzen:

Sich gegen den Willen des Dämons durchsetzen: Routine-Manöver (MS 5) Intelligenz

War der Zauber des Helmdämons erfolgreich, so wird das Manöver um 5 Punkte erschwert!

Setzt das Opfer den Helm auf, hat der Dämon einen Bonus von +5 bei allen weiteren Zaubern auf den Helmträger. Wie oben beschrieben handelt es sich bei dem Zauber Trübung um einen gezielten Spruch, der Verteidigungswert beträgt dann aber lediglich 5 (kein DB, allerdings wird der Rüstungsbonus durch das Heilige Symbol eines Priesters, die angeborene Zauberresistenz eines Halbblings oder der Rüstungsbonus des Zaubers Schutz angerechnet).

Ein Abnehmen des Helms ist erst nach einem erneuten Widerstand gegen den Willen

des Dämons möglich. Dritte können dem Opfer den Helm nur dann absetzen, wenn es handlungsunfähig ist. Jeder, der dabei den Helm berührt läuft allerdings Gefahr, selbst unter die Kontrolle des Helmdämons zu geraten.

HELMDÄMON (SG 10)

TP -, INI +2, Waffe -, Rüstung 5, MP 50/Tag, Schwarze Magie bis Rang 10, Gezielte Sprüche 5

Der Dämon kann normal gebannt werden (z.B. Bannung, Schwarze Magie 5), nicht jedoch mit Waffen oder Zaubern verletzt werden.

S. 48

Raum 10: Gorans Gemach

Geheimfach ertasten: Routine-Manöver (MS 5) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

Optional

Geheimfach entdecken: absurdes Manöver (MS 18) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

S. 49

6.3.1 Goran

GORAN (SG 5)

Menschlicher Krieger (Stufe 5)

TP 55, Rüstung 5

Langschwert, INI +1, Schaden +1, KB 8

Lanze, INI +0, Schaden +0, KB 7

Langbogen, INI +1, Schaden +0, KB 5

ST 8 (+2), GE 6 (+1), KO 7 (+1), IN 6 (+1), CH 5 (+0)

Athletik 2, Einflussnahme 2, Natur 1, Reiten 2, Schwimmen 1, Waffen (Bogen) 3, Waffen (Lange Klingenwaffe) 6, Waffen (Stangenwaffe) 5, Wahrnehmung 1, Wissen (Kultur: Suderland) 2, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1, Wissen (Sprache: Imperial) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Ritters (Reiten +1)

Träger des Ingeniums können eine finstere Aura (Leitmagie) bei Goran erkennen. Der Zauber Erkenntnis (Weiße Magie 3) enthüllt, dass es sich um „böse“ Leitmagie handelt.

S. 50

6.3.4 Gesprächsthemen

Tarrik überzeugen: einfaches Manöver (MS 8) Einflussnahme (CH) oder Charisma

Theobald überzeugen: schweres Manöver (MS 10) Einflussnahme (CH) oder Charisma

S. 51

6.4 Zauber aufheben

Giftige Pilze Sammeln: einfaches Manöver (MS 8) Natur (IN) oder Wissen (Alchemie/Biologie, IN) oder Intelligenz

Der Zauber kann aber auch mittels Zerstörung (Schwarze Magie 7, 19 MP) aufgehoben werden.

6.5 Unkooperatives Verhalten

Erkennen, dass es noch mehr Geld woanders geben muss: sehr einfaches Manöver (MS 7) Intelligenz

KNECHT (JEWEILS SG 3)

TP 20, INI +0, unterschiedliche Waffen, Schaden je nach Waffe, KB 6, Rüstung 5

S. 52

6.7.1 Belohnung

Wenn die Spieler die Gorans Schwert bekommen haben, kann der Spielleiter jedem Spieler 2.000 Erfahrungspunkte geben.

Priester oder andere „gute“ Charaktere können des Weiteren einen göttlichen Punkt (Spielleiterheft Seite 23) erlangen, wenn sie Goran und seine Frau von dem Zauber befreien können.

S. 54

7.2 Bei Wizelin

Symbol auf der Anstecknadel identifizieren: Manöverschwierigkeit je nach eingesetzter Fertigkeit

- sehr einfaches Manöver (MS 7) Wissen (Kultur: Lega, IN)
- einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Magie, IN)
- schweres Manöver (MS 10) Wissen (Geschichte, IN)
- sehr schweres Manöver (MS 12) Intelligenz (nur Barden oder Zauberer)

S. 55

WIZELIN (SG 23)

Menschlicher Zauberer (Stufe 23)

TP 105, Rüstung 5 (bei Bedarf: 10, magisch), MP 60 (120 durch Magiepunktemehrer)

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB 3

Gezielter Spruch, INI +1, Schaden je nach Spruch, OB 12

ST 5 (+1), GE 6 (+1), KO 6 (+1), IN 9 (+2), CH 6 (+1)

Gezielte Sprüche 10, Magie entwickeln 12, Spruchliste (Elementare Magie) 10, Spruchliste (Freie Magie) 10, Spruchliste (Schwarze Magie)

10, Spruchliste (Wilde Magie) 10, Spruchliste (Weiße Magie) 10, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 2, Wissen (Alchemie) 9, Wissen (Kultur: Lega) 5, Wissen (Kultur: Suderland) 3, Wissen (Kultur: Trion) 2, Wissen (Magie) 10, Wissen (Sprache: Handelssprache) 4, Wissen (Sprache: Imperial) 6, Wissen (Sprache: Elfish) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet)*: Lehre der Geduld (Spruchliste +1), Letztes Mittel (Kurze Klingenwaffen +1), Genie (Intelligenz +1), Meisterschaft der Sprüche (Spruchliste +1)

*) Wenn Sie mit den optionalen Talenten spielen, geben Sie Wizelin zusätzliche Fertigkeiten in Höhe von bis zu 12 AP und erhöhen Sie seine MP um 12 Punkte.

Besondere Gegenstände: Zauberstab (x2 Magiepunktemehrer)

S. 56

7.3.2 Selbst ist der Spieler

Informationen sammeln: einfaches Manöver (MS 8) Einflussnahme (CH/IN) oder Charisma/Intelligenz

Für Spielercharaktere aus Mengenheim handelt es sich nur um ein Routine-Manöver (MS 5).

Herberge aus dem Spiegel wiedererkennen: einfaches Intelligenz-Manöver (MS 8); sehr einfaches Manöver (MS 7) bei Orientierung an Landschaftsmerkmalen

S. 57

7.4.1 Auf offener Straße

STARKER MANN (JEWEILS SG 1)

TP 12, INI +1, Waffenlos, Schaden -2, KB 2, Rüstung 5

STADTWACHE (JEWEILS SG 2)

TP 20, INI -1, Pike oder Keule, Schaden +0, KB 5, Rüstung 5

S. 61

7.5 Unterwegs nach Grünweg

BERITTENE WACHE (JEWEILS SG 3)

TP 33, Rüstung 5

Speer, INI +0, Schaden +0, KB 4

Kurzsword, INI +1, Schaden -1, KB 6

Bekommt Ezra mit, dass die Spieler den Schild als magisch identifizieren wollen und ist er nahe genug, so zaubert er als Ablenkung Schutz (Weiße Magie 1), um dem kopierten Schild auch eine

magische Aura zu geben.

S. 63

Belohnung

Wenn die Spieler den Gegenspielern den Schild abnehmen, kann der Spielleiter jedem Spieler 2.000 Erfahrungspunkte geben.

S. 64

8.1.2 Überfall

Sonst kehrt Rudolf zu seinen Kumpanen zurück, und danach erschreckt Ezra die Tiere und hofft, dass diese in die Nacht rennen und mehrere Spieler sich an der Verfolgung beteiligen. Hierzu kann er zu magischen oder auch profanen Mitteln greifen (Schläge, Feuer, Illusionen etc.).

S. 66

8.3.4 Belohnung

Wenn die Spieler Delfs Intrige durchschaut haben, kann der Spielleiter jedem Spieler 3.000 Erfahrungspunkte geben.

Anhänger von Göttern, die für Recht und Ordnung stehen, werden mit bis zu zwei göttlichen Punkten belohnt, wenn mit genügend Insignien Ruhe und Ordnung wiederhergestellt werden konnte.

„Guten“ Spielern werden hingegen bis zu zwei göttliche Punkte abgezogen, wenn sie die Gegenspieler ohne Grund unfair bekämpft haben (aus dem Hinterhalt angegriffen, Gift eingesetzt, etc.).

S. 68-69

A.1 Wolfram

WOLFRAM (SG NACH STUFE)

Menschlicher Krieger

ST 8 (+2), GE 5 (+0), KO 8 (+2), IN 5 (+0), CH 5 (+0)

Werte in Stufe 1:

TP 12, Rüstung 5

Dolch, INI +2, Schaden -2, KB 3

Langsword, INI +0, Schaden +1, KB 4

Athletik 1, List 1, Schwimmen 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Waffen (Lange Klingenwaffe) 2, Wahrnehmung 1

Werte in Stufe 3:

TP 36, Rüstung 5

Dolch, INI +2, Schaden -2, KB 5

Kurzsword, INI +1, Schaden -1, KB 5

Langsword, INI +0, Schaden +1, KB 7

Leichte Armbrust, INI +2, Schaden +1, KB 1

Waffenlos, INI +1, Schaden -2, KB 3

Athletik 1, Einflussnahme 1, List 1, Reiten 1,

Schwimmen 1, Waffen (Armbrust) 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 3, Waffen (Lange Klingenwaffe) 5, Waffen (Waffenlos) 1, Wahrnehmung 1, Wissen (Heilkunst) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Herrschers (Einflussnahme +1)

Werte in Stufe 5:

TP 60, Rüstung 5

Dolch, INI +2, Schaden -2, KB 6

Keule, INI -1, Schaden +0, KB 4

Kurzsword, INI +1, Schaden -1, KB 6

Langsword, INI +0, Schaden +1, KB 8

Leichte Armbrust, INI +2, Schaden +1, KB 3

Waffenlos, INI +1, Schaden -2, KB 5

Athletik 2, Einflussnahme 2, List 1, Reiten 2, Schwimmen 2, Waffen (Armbrust) 3, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 4, Waffen (Lange Klingenwaffe) 6, Waffen (Waffenlos) 3, Waffen (Wuchtwaffe) 2, Wahrnehmung 2, Wissen (Heilkunst) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Herrschers (Einflussnahme +1)

Werte in Stufe 7:

TP 84, Rüstung 5

Dolch, INI +2, Schaden -2, KB 7

Keule, INI -1, Schaden +0, KB 5

Kurzsword, INI +1, Schaden -1, KB 7

Langsword, INI +0, Schaden +1, KB 9

Leichte Armbrust, INI +2, Schaden +1, KB 4

Waffenlos, INI +1, Schaden -2, KB 6

Athletik 2, Einflussnahme 2, Kunst (Schauspielen) 1, List 2, Reiten 3, Schwimmen 2, Waffen (Armbrust) 4, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 5, Waffen (Lange Klingenwaffe) 7, Waffen (Waffenlos) 4, Waffen (Wuchtwaffe) 3, Wahrnehmung 2, Wissen (Heilkunst) 1, Wissen (Kultur: Suderland) 2, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Herrschers (Einflussnahme +1), Klingenmeister (Lange Klingenwaffe +1)

S. 69-71

A.2 Ezra

EZRA (SG NACH STUFE)

Menschlicher Zauberer

ST 3 (-1), GE 7 (+1), KO 6 (+1), IN 9 (+2), CH 6 (+1)

Werte in Stufe 1:

TP 5, Rüstung 5, MP 10

Magie entwickeln 2, Spruchliste (Freie Magie) 1, Spruchliste (Schwarze Magie) 1, Spruchliste

(Weiße Magie) 1, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Magie) 1, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Werte in Stufe 3:

TP 15, Rüstung 5, MP 25

Magie entwickeln 5, Spruchliste (Freie Magie) 5, Spruchliste (Schwarze Magie) 2, Spruchliste (Weiße Magie) 1, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Magie) 2, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Lehre der Geduld (Spruchliste +1)

Werte in Stufe 5:

TP 25, Rüstung 5, MP 35

Gezielter Spruch, INI +1, Schaden je nach Zauber, OB 4

Gezielte Sprüche 2, Magie entwickeln 7, Spruchliste (Elementare Magie) 2, Spruchliste (Freie Magie) 6, Spruchliste (Schwarze Magie) 2, Spruchliste (Weiße Magie) 1, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Magie) 2, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Lehre der Geduld (Spruchliste +1)

Werte in Stufe 7:

TP 35, Rüstung 5, MP 45

Gezielter Spruch, INI +1, Schaden je nach Zauber, OB 5

Gezielte Sprüche 3, Magie entwickeln 9, Spruchliste (Elementare Magie) 5, Spruchliste (Freie Magie) 7, Spruchliste (Schwarze Magie) 2, Spruchliste (Weiße Magie) 1, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Magie) 3, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Lehre der Geduld (Spruchliste +1), Letztes Mittel (Kurze Klingenwaffe +1)

S. 71-72

A.3 Ruodolf

RUODOLF (SG NACH STUFE)

Menschlicher Dieb

ST 6 (+1), GE 9 (+2), KO 6 (+1), IN 5 (+0), CH 6 (+1)

Werte in Stufe 1:

TP 7, Rüstung 5

Dolch (Nahkampf), INI +4, Schaden -2, KB 3

Dolch (Fernkampf), INI +4, Schaden -2, KB 3

Athletik 1, List 1, Schwimmen 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Waffen (WurfWaffe) 1, Wahrnehmung 1

Werte in Stufe 3:

TP 21, Rüstung 5

Dolch (Nahkampf), INI +4, Schaden -2, KB 5

Dolch (Fernkampf), INI +4, Schaden -2, KB 5

Athletik 2, Einflussnahme 1, Kunst (Schauspielen) 1, List 2, Schwimmen 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 3, Waffen (WurfWaffe) 3, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur: Suderland) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Der Weg des Meuchelmörders (List +1)

Werte in Stufe 5:

TP 35, Rüstung 5

Dolch (Nahkampf), INI +4, Schaden -2, KB 7

Dolch (Fernkampf), INI +4, Schaden -2, KB 7

Athletik 3, Einflussnahme 1, Kunst (Schauspielen) 1, List 2, Reiten 1, Schwimmen 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 5, Waffen (WurfWaffe) 5, Wahrnehmung 3, Wissen (Heilkunst) 1, Wissen (Kultur: Suderland) 1, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Der Weg des Meuchelmörders (List +1)

Werte in Stufe 7:

TP 49, Rüstung 5

Dolch (Nahkampf), INI +4, Schaden -2, KB 8

Dolch (Fernkampf), INI +4, Schaden -2, KB 8

Athletik 4, Einflussnahme 2, Kunst (Schauspielen) 2, List 3, Reiten 1, Schwimmen 2, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 6, Waffen (WurfWaffe) 6, Wahrnehmung 4, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Heilkunst) 1, Wissen (Kultur: Suderland) 1, Wissen (Kultur: Trion) 1, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Der Weg des Meuchelmörders (List +1), Dolch des Verderbens (Kurze Klingenwaffe +1)

S. 73-74

A.4 Otto

OTTO (SG NACH STUFE)

Menschlicher Krieger

ST 9 (+2), GE 6 (+1), KO 8 (+2), IN 3 (-1), CH 4 (-1)

Werte in Stufe 1:

TP 12, Rüstung 5

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB

Waffenlos, INI +2, Schaden -2, KB 3

Athletik 1, Waffe (Kurze Klingenwaffe) 2, Waffe (Waffenlos) 1, Waffen (Wuchtwaffe) 2

Werte in Stufe 3:

TP 36, Rüstung 5

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB 6

Keule, INI +0, Schaden +0, KB 6

Langschwert, INI +1, Schaden +1, KB 6

Waffenlos, INI +2, Schaden -2, KB 5

Athletik 1, Reiten 1, Waffe (Kurze Klingenwaffe) 4, Waffe (Lange Klingenwaffe) 4, Waffe (Waffenlos) 3, Waffen (Wuchtwaffe) 4, Wahrnehmung 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Ritters (Reiten +1)

Werte in Stufe 5:

TP 60, Rüstung 5

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB 7

Keule, INI +0, Schaden +0, KB 7

Langschwert, INI +1, Schaden +1, KB 7

Waffenlos, INI +2, Schaden -2, KB 6

Athletik 2, List 2, Reiten 2, Schwimmen 2, Waffe (Kurze Klingenwaffe) 5, Waffe (Lange Klingenwaffe) 5, Waffe (Waffenlos) 4, Waffen (Wuchtwaffe) 5, Wahrnehmung 1, Wissen (Kultur: Suderland) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Ritters (Reiten +1)

Werte in Stufe 7:

TP 84, Rüstung 5

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB 8

Keule, INI +0, Schaden +0, KB 8

Langschwert, INI +1, Schaden +1, KB 8

Waffenlos, INI +2, Schaden -2, KB 8

Athletik 3, List 3, Reiten 3, Schwimmen 2, Waffe (Kurze Klingenwaffe) 6, Waffe (Lange Klingenwaffe) 6, Waffe (Waffenlos) 6, Waffen (Wuchtwaffe) 6, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur: Suderland) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Ritters (Reiten +1), Turniermeister (Stangenwaffe +1)

S. 74

A.5 Delf

DELFI (SG 2)

Menschlicher Zauberer (Stufe 2)

TP 10, INI +3, Dolch, Schaden -2, KB 0, Rüstung 5, MP 20

ST 5 (+0), GE 6 (+1), KO 7 (+1), IN 8 (+2), CH 6 (+1)

Magie entwickeln 4, Natur 1, Spruchliste (Schwarze Magie) 2, Spruchliste (Weiße Magie) 2, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Magie) 1

S. 75

A.6 Cyrenfur

CYRENFUR (SG 5)

Menschlicher Zauberer (Stufe 5)

TP 25, Rüstung 5, MP 25

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB 3

Kurzschrift, INI +2, Schaden -1, KB 3

ST 5 (+0), GE 6 (+1), KO 6 (+1), IN 8 (+2), CH 7 (+1)

Magie entwickeln 5, Natur 4, Spruchliste (Weiße Magie) 5, Spruchliste (Wilde Magie) 5, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Wahrnehmung 2, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 2, Wissen (Magie) 2, Wissen (Kultur: Suderland) 1, Wissen (Religion) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Lehre der Geduld (Spruchliste +1)

S. 75-76

A.7 Ethel

ETHEL (SG 3)

Menschlicher Krieger (Stufe 3)

TP 36, Rüstung 5

Dolch, INI +3, Schaden -2, KB 5

Keule, INI +0, Schaden +0, KB 3

Langschwert, INI +2, Schaden +1, KB 5

Hellebarde, INI +0, Schaden +1, KB 3

Waffenlos, INI +2, Schaden -2, KB 3

ST 7 (+1), GE 6 (+1), KO 8 (+2), IN 5 (+0), CH 6 (+1)

Athletik 1, Einflussnahme 1, Schwimmen 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 4, Waffen (Lange Klingenwaffe) 4, Waffen (Stangenwaffe) 2, Waffen (Waffenlos) 2, Waffen (Wuchtwaffe) 2, Wahrnehmung 1, Wissen (Kultur: Suderland) 1

S. 76

A.8 Odilo

ODILO (SG 2)

Menschlicher Dieb (Stufe 2)

TP 14, INI +4, Dolch, Schaden -2, KB 5, Rüstung 5

ST 7 (+1), GE 8 (+2), KO 6 (+1), IN 5 (+0), CH 6 (+1)

Athletik 1, Kunst (Schauspielen) 1, List 2, Schwimmen 1, Waffen (Stichwaffe) 3, Wahrnehmung 2, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

S. 76-77

A.9 Theobald

THEOBALD (SG 4)

Menschlicher Priester 2/Zauberer 2 (Stufe 4)

TP 24, INI +2, Dolch, Schaden -2, KB 1, Rüstung 5, MP 20

ST 5 (+0), GE 5 (+0), KO 5 (+0), IN 8 (+2), CH 8 (+2)

Magie entwickeln 4, Spruchliste (Leitmagie Zeichen) 4, Spruchliste (Weiße Magie) 4, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Wissen (Heilkunst) 1, Wissen (Kultur: Suderland) 1, Wissen (Magie) 1, Wissen (Religion) 2, Wissen (Sprache: Imperial) 1

S. 77

A.10 Tarrik

TARRIK

Mensch (Stufe 0)

TP 3, INI -1, Dolch, Schaden -2, KB 1, Rüstung 5

ST 3 (-1), GE 5 (+0), KO 2 (-2), IN 4 (-1), CH 5 (+0)

Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Wissen (Kultur: Suderland) 0*

*) Tarrik besitzt hier grundlegendes Wissen, hat aber noch viel zu lernen.

2018, ABOREA-Umsetzung durch: Tobias Freund

ABOREA
ABOREA IST EINE EINGETRAGENE
MARKE & SPIELWELT
VON SEBASTIAN WITZMANN.