

ABOREA

DAS MONSTER VON LEET

INFORMATIONEN

Dieses Dokument ermöglicht Ihnen das Abenteuer *Das Monster von Leet* nach den ABOREA-Regeln zu spielen.

Das Monster von Leet ist unter der ISBN 978-3-941420-94-6 erschienen und im Fach- und Buchhandel erhältlich.

Mehr Informationen zu dem Abenteuer und die dazugehörige Serie *Abenteuer in Trion* finden Sie hier: http://www.13mann.com/index.php/de/rolemaster-de/produkte/item/rolemaster-das-monster-von-leet?category_id=4

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.

SEITE 3F.

Die Spielercharaktere

Die hier vorgestellten, vorgefertigten Charaktere besitzen folgende besondere Gegenstände:

Finn Flannagan: magischer Zweihänder (+1 OB)

Gerol Kehlhammer: Silberflaretensalbe (sehr selten, 33GF), stoppt jede Form des Blutverlusts (also alle Blutungen) innerhalb von einem Würfel Runden und verdoppelt die Heilungsrate

Elathaliel: elfischer Langbogen (+1 OB)

Indara Evethe: Liebestrank, der das Opfer „blind“ vor Liebe, allerdings auch für 3-5 Tage zu einer, die Nerven strapazierenden Klette werden lässt

SEITE 10

Federn

Federn als Rabenfedern identifizieren: sehr einfaches Manöver (MS 7) Natur (IN)

Rötlichen Schleim auf einer der Federn erkennen: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN)

SEITE 11

Geht nicht bei Nacht!

Es ist nur ein sehr einfaches Manöver (MS 7) auf Wahrnehmung (IN) erforderlich um zu entdecken, dass vor allem die älteren Bewohner Leets teils mit durchaus für Bauern und Fischer ungewöhnlich gut gepflegten alten Waffen unterwegs sind.

SEITE 12

Sollten die Spielercharaktere das Abenteuer „*Der blutende Gott*“ gespielt haben, so könnten Ihnen durchaus Parallelen zu den vergifteten Tieren und der Pickelhaut im Tempel auffallen (Intelligenz-Manöver, MS 8).

SEITE 13

Beim ersten Licht

Mit einem einfachen Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) wird den SC auffallen, dass die Schwerter zwar deutliche Abnutzungserscheinungen tragen, aber trotzdem erstaunlich gut gepflegt zu sein scheinen.

SEITE 16

Der Wasserhof

Das Haupthaus genauer untersuchen: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN)

Zugang zum Keller des Haupthauses entdecken: schweres Manöver (MS 10) Wahrnehmung (IN)

SEITE 17

Die Augenzeugin

Haben die Spielercharaktere vorher schon mit den mutierten Orks zu tun gehabt, so werden sie bei erfolgreichem Manöver (Intelligenz, MS 7) erkennen, wovon das Kind spricht.

SEITE 18

PICKELHAUT (SG 8)

TP 44, Rüstung 3, Gift
Keule, INI -1, Schaden +0, KB 12
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 12
Rammen, INI +0, Schaden -2 (speziell), KB 9

PICKELHAUT, SCHWACH (SG 4)

TP 24, Rüstung 2, Gift
Keule, INI -1, Schaden +0, KB 4
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 4
Rammen, INI +0, Schaden -2 (speziell), KB 3

Neben dem normalen Schaden wird ein getroffener SC bei einem kritischen Treffer (also einer gewürfelten 10) zusätzlich dem Sekretgift der Pickelhaut ausgesetzt.

Pickelhaut-Sekret (Rang 3): Der vergiftete Charakter erhält 10 Minuten lang einen Malus von -3.

SEITE 19

Der Unterschlupf

FRAUEN (SG 1)

TP 5, INI +0, Improvisierte Waffe, Schaden -1, KB 0, Rüstung 0

SEITE 20

Der Weg zurück - Köhlerspieß

Geruch nach Fleisch und Speck ausmachen: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN)

Pickelhäute überraschen: Routine-Manöver (MS 5) List (GE)

SEITE 22

Federpfeifen

Federpfeifen bei den Pickelhäuten entdecken: schweres Manöver (MS 10) Wahrnehmung (IN)
Eine Federpfeife spielen: einfaches Manöver (MS 8) Kunst (Flöte oder Musik, IN)

Sollte einer der Spielercharaktere auf die Idee kommen, eine der Pfeifen an sich zu bringen und gegen die Pickelhäute einzusetzen, sollte Ihnen als Spielleiter das eine Extrabelohnung in Form von 200 Erfahrungspunkten wert sein.

SEITE 27

Goldrian

Goldrian entdecken: sehr schweres Manöver (MS 12) Wahrnehmung (IN)

SEITE 30

Wankelspitz

Mögliche Tierbegegnungen

BÄR (SG 4)

TP 25, INI +1, Pranken oder Maul, Schaden +1, KB 6, Rüstung 1

PUMA/BERGLÖWE (SG 4)

TP 15, INI +2, Krallen oder Maul, Schaden +1, KB 8, Rüstung 1

SEITE 32

Juvioshain

Verschüttete Leichen entdecken: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN)

Schnurgerades Loch als eingestürzten Tunnel identifizieren: sehr einfaches Manöver (MS 7) Wissen (Geologie, IN)

SEITE 33

Über den Rand

In die Schlucht hinabsteigen: schweres Manöver (MS 10) Athletik (GE)

Bei Einsatz von Seilen sollten die Charaktere einen Bonus von bis zu +2 auf ihre Manöverwürfe erhalten (+1 einfaches Seil, +2 Seil mit Kletterhilfen oder sonst besonderes Seil).

Kletterhaken gewähren zusätzlichen einen Bonus von +2 (insgesamt +4) auf das Klettermanöver.

Manövermalusse aufgrund getragener Rüstung oder hoher Traglast (siehe Spielerheft Seite 51) können Athletik-Manöver erschweren.

SEITE 35

Vogelgrube

Ränder der Krater erklettern: schweres Manöver (MS 10) Athletik (GE)

Begegnungen in der Vogelgrube

LEICHT: NESSELALGEN (SG 1)

Nesselgift (Rang 1): 3 Tage lang -1 auf Manöver

MITTEL: MATSCHSCHNAPPER (SG 2)

TP 3, INI +1, Biss, Schaden -2, KB 4, Rüstung 0

SEITE 36

SCHWER: FLEISCHFRESSENDE RIESENSCHNECKE (SG 6)

TP 60, INI -2, Biss, Schaden +0, KB 8, Rüstung 0

Vogelkadaver untersuchen: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Biologie, IN)

PAPP-RABEN (SG 3)

TP 8, INI +2, Krallen oder Schnabel, Schaden -2, KB 2, Rüstung 0, Fliegend, Schwarm

Schwarm: Im Schwarm (über 10 Tiere) erhalten die Papp-Raben einen +1 Bonus auf ihren KB.

SEITE 37-38

Schlingwald

Begegnungen im Schlingwald

LEICHT: GLEITFLÜGLER (SG 2)

TP 7, INI +1, Krallen oder Schnabel, Schaden -2, KB 3, Rüstung 0

MITTEL: WASSERSCHLANGE (SG 4)

TP 22, INI +1, Umschlingen, Schaden speziell, KB 10, Rüstung 0, Umschlingen

Nach einem erfolgreichen Treffer erleidet der Umschlungene pro Runde automatisch einen Punkt Schaden, sowie einen allgemeinen Malus von -3 aufgrund der eingeschränkten Bewegungsfreiheit. Zum Befreien ist ein sehr schweres Stärke-Manöver (MS 12) notwendig, allerdings können bis zu vier andere SC den Charakter unterstützen (mind. +1

pro Helfer / empfohlen: jeweiliger Stärkebonus des Helfers, falls dieser größer als 1 ist, sonst +1).

Auf dem Land erhält die Dentora einen Malus von -2 auf INI und KB.

Schwer – Schnitter

Ungewöhnliche Stille bemerken: schweres Manöver (MS 10) Wahrnehmung (IN)

Aus dem Balg von zwei ausgewachsenen Schnittern kann eine Rüstung gefertigt werden, wenn man die Tiere abzieht und die Schuppenhaut fachmännisch bearbeiten lässt (Handwerk, MS 12, 30 Stunden, andere Materialien im Wert von 2 TT: wie Lederrüstung, Gewicht jedoch nur 8 kg).

SCHWER: SCHNITTER (SG 8)

TP 24, Rüstung 1

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

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

Schwanzschlag, INI +1, Schaden -2, KB 9

Tatze, INI +2, Schaden -1, KB 8

SEITE 40

FUNKEN (SG 0*)

*einmalig SG1

TP 1, INI +2, Berührung, Schaden +0 (Feuer), KB 0, Rüstung 0, Lebende Flamme

Lebende Flamme: Die Berührung eines Funken verursacht Flammenschaden. Er kann durch gewöhnliche Waffen nicht verletzt werden, reagiert aber ebenso empfindlich auf Wasser oder den Entzug von Sauerstoff, wie eine ein kleines Feuer. Ein gezielter Spritzer einer nicht brennbaren Flüssigkeit (Angriff mit GE -2) reicht aber schon aus, eine Flamme zum Verlöschen zu bringen. Haben sich Funken in einer Fackel oder Laterne niedergelassen, so verringert sich die Brennzeit auf die Hälfte, die Leuchtkraft erhöht sich jedoch um 50% (siehe Spielleiterheft Seite 10). Einen Funken in einer Flamme zu entdecken erfordert ein sehr schweres Manöver (MS 12) Wahrnehmung (IN).

SEITE 41

TOTENKERZE (SG 7)

TP 20, INI +2, Lebenskraftentzug, Schaden speziell, KB -, Rüstung 0, Trance, Schatz D

Trance: Blickt jemand in das Flammenspiel der Totenkerze, so fällt er in eine Trance, aus der er schlimmstenfalls nie wieder erwacht. Misslingt der Widerstandwurf (Intelligenz, MS 10), so zwingt der Untote sein Opfer, unbeweglich in die Flamme zu sehen und entzieht ihm dabei jede Runde

nach einem misslungenen Widerstandwurf einen Konstitutionspunkt. Dem Opfer ist jede Runde ein Widerstandwurf gestattet, um zu versuchen, sich dem Bann zu entziehen, bevor er jeglicher Kraft entzogen als lebloser Leichnam endet.

SEITE 42

Schutzsteine und Wandelteiche

Zwergische Bearbeitungsspuren entdecken: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Wissen (Geologie, IN)

Einen Absturz vermeiden: einfaches Manöver (MS 8) Athletik (GE)

Auf größeren Plateaus stehen immer wieder kleine Baumgruppen, zumeist mit langen Flechtenbahnen behangen, die notfalls als Kletterhilfe herhalten können (+1 Manöverbonus).

SEITE 44

Sammelkreise

UNVOLLLENDETE PICKELHAUT (SG 3)

TP 20, Rüstung 2, Gift

Keule, INI -1, Schaden +0, KB 3

Faust, INI +1, Schaden -2, KB 2

Rammen, INI +0, Schaden -2 (speziell), KB 3

Neben dem normalen Schaden wird ein getroffener SC bei einem kritischen Treffer (also einer gewürfelten 10) zusätzlich dem Sekretgift der Pickelhaut ausgesetzt.

Pickelhaut-Sekret (Rang 2): Der vergiftete Charakter erhält 10 Minuten lang einen Malus von -1.

SEITE 45

Kerko-Kadaver

Kreis entdecken: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

Regelmechanismus: Prozentwurf

Bei einem Prozentwurf werfen Sie zwei Würfel. Vor dem Wurf bestimmen Sie einen als 10er-, den anderen als 1er-Würfel. Zeigen beide Würfel eine 0, so haben Sie eine 100 gewürfelt. Zeigt nur der 10er-Würfel ein 0, so ist das Ergebnis einstellig und es zählt nur der 1er-Würfel. Beispiel: Der Spielleiter bestimmt den roten Aborea-Würfel als 10er, den schwarzen als 1er-Würfel. Nach dem Wurf zeigt der rote Würfel die 6, während der schwarze Würfel eine 0 zeigt. Das Ergebnis des Prozentwurfs ist lautet also 60.

Ein Ereignis tritt in der Regel immer dann ein, wenn der angegebene Prozentwert nicht vom Prozentwurf übertroffen wird.

KERKO (SG 2)

TP 20, Rüstung 1

Rammen, INI +0, Schaden -2, KB 9

Schnabel oder Krallen, INI +1, Schaden -2, KB 3

Der Rammangriff eines Kerko verursacht nur minimalen Schaden (max. 2 TP) und dient in erster Linie nur dazu, einem Feind zu entkommen. In die Enge getrieben wehren sich die großen Laufvögel jedoch mit Krallen und Schnäbeln, die durchaus schwere Wunden verursachen können.

Kerko zu dressieren: sehr schweres Manöver (MS 12) Natur (CH)

Sklavenkäfig und Lager der Pickelhäute

Wollen die Spieler die Umgebung untersuchen, lassen Sie die Spielercharaktere ruhig mit List- (GE) und Wahrnehmungsmanövern (IN) den Verlauf des Weges erkunden.

SEITE 47

Tarnzauber

Der mehrschichtig gewobene Zauber wirkt auf verschiedenen Wegen. Er täuscht die Sinne, versteckt die wahre Natur des Zugangs und verbirgt sogar die Zeichen der Magie. Es ist sehr schwer (MS 12) diesen Zauber zu entdecken (Wahrnehmung, IN) und aufzulösen (Zerstörung, Schwarze Magie 7), insbesondere weil der Ort selbst chaotisch ist. Allerdings muss die Magie alle 24 Stunden erneuert und verstärkt werden.

Der Tarnzauber besteht aus den Zaubern Tarnung (Schwarze Magie 1) und Große Illusion (Freie Magie 5), die mit dem Zauber Bindung (Schwarze Magie 8) dauerhaft an den Ort gebunden wurden. Den Bindungszauber aufzuheben erfordert den Zauber Zerstörung (Schwarze Magie 7) und 35 Magiepunkte. Ist der Zauber erst einmal aufgehoben, so verschwindet die Große Illusion innerhalb von einer Minute. Die sofortige Auflösung des Tarnzaubers ist auch möglich, erfordert jedoch insgesamt 59 MP.

SEITE 53

Szenario 3

Sabotiert das Katapult

Da die Konzentration der Orks nach vorne gerichtet ist, kann ein Vorgehen von der Rückseite als einfaches Manöver (MS 8) List oder Geschicklichkeit durchgeführt werden.

SEITE 55

GOLDRIAN SETHNADIL (SG 9)

Elfischer Waldläufer

TP 81, Rüstung 1, MP 12

Speer (Nahkampf), INI +2, Schaden +0, KB 7

Speer (Fernkampf), INI +2, Schaden +0, KB 7

ST 6 (+1) GE 8 (+2) KO 6 (+1) IN 6 (+1) CH 6 (+1)

Athletik 1, List 2, Magie entwickeln 3, Natur 4, Spruchliste (Wilde Magie) 4, Waffen (Stangenwaffen) 5, Waffen (Wurfaffen) 5, Wahrnehmung 3

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Verstehens (Natur +1), Schneller Schütze (Mehrfachangriff -2 statt -3), Anmut der Wildkatze (GE +1)

LINARALIL (SG 10)

Elfische Priesterin

TP 80, INI +3, Wurfmesser, Schaden -2, KB 2, Rüstung 1, MP 42

ST 5 (+0) GE 6 (+1) KO 5 (+0) IN 6 (+1) CH 10 (+3)

Einflussnahme 3, Magie entwickeln 7, Spruchliste (Leitmagie Wunder) 10, Spruchliste (Leitmagie Zeichen) 4, Waffe (Wurfaffe) 1, Wissen (Heilkunst) 5, Wissen (Religion) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Der Weg des Heilers (Spruch Heilung 5 statt 4TP/MP), Schlagende Argumente (Waffe des Gottes +1), Wege des Glaubens (KO +1 und TP +10)

Optional: Stab aus Silberbaum (20 MP täglich)

SEITE 57

KÜBELKNOLL (SG 1)

Kübelknoll (mittel, 1 MU): Die Sporen des Pilzes sind nicht nur sehr klebrig, sondern auch leicht giftig (Rang 1) und rufen einen starken Brechreiz hervor, wenn sie in größeren Mengen eingeatmet werden. Um ein Übergeben zu vermeiden muss dem betroffenen Charakter ein Widerstandswurf (Konstitution, MS 9) gelingen. Bei einem Fehlschlag erleidet das Opfer vorübergehend einen Malus von -3 und ist anschließend für kurze Zeit (1 Minuten) leicht benommen (-1 auf alle Manöver).

SEITE 58

Erkennen, wann ein Einsturz des Tunnelbereiches droht: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Bergbau oder Geologie, IN) oder Intelligenz

SEITE 64

Der Monsterteich und das Wandelgift

Im Monsterteich schwimmen: schweres Manöver (MS 10) Schwimmen (KO) oder Konstitution

SEITE 65

Sollten die Spieler umsetzbare Ideen haben, wie sie den eher kleinen Zugang von der Höhle zum Zwergengang versperren können und damit die Pickelhäute festsetzen, so sollten Sie die erfolgreiche Umsetzung dieser Lösung mit entsprechenden zusätzlichen Erfahrungspunkten honorieren. Ungefähr 5% der Gesamtpunkte des Abenteuers oder 200 EP pro Person dürften angebracht sein.

SEITE 69

Belohnungen

Schließlich sollte noch jeder Spielercharakter für das erfolgreiche Bestehen dieses Abenteuers etwa 4.000 EP erhalten.

SEITE 70

Land & Leute

Das Höhlensystem unter dem Casnewydd-Wald

Für zufällige Begegnungen können Sie die folgende Tabelle verwenden:

Wurf	Begegnung
1	Goblins (2-4)
2	Orks (1-2)
3	Tragurer (1)
4	Riesenspinne
5	Troll
6	Ghul
7	Riesenechse
8	Goblins (5-8)
9	Orks (3-4)
10	Tragurer* (2-3)

*) Verwenden Sie die Werte der „Schildwache“ (Spielleiterheft Seite 44)

SEITE 72

RITTER MERENO (SG 12)

Enri Mereno, Schirmherr von Leet, Ritter des Gerechten Schwerts Padovas: Iusra Corva Ma Padova.

Menschlicher Krieger

TP 132, Rüstung 4 (Halbe-Platte + Schild)

Armbrust, INI +3, Schaden +1, KB 6

Langschwert, INI +1, Schaden +1, KB 14

Lanze, INI +0, Schaden +0, KB 8

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

Athletik 3, Einflussnahme 3, List 2, Natur 1, Reiten 8, Schwimmen 1, Waffe (Belagerungs- und Kriegswaffe) 1, Waffe (Armbrust) 5, Waffe

(Lange Klingenwaffe) 12, Waffe (Stangenwaffe) 6, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur: Suderland) 1, Wissen (Kultur: Trion) 2, Wissen (Sprache: Imperial) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Pfad des Herrschers (Einflussnahme +1), Klingenmeister (Lange Klingenwaffe +1), Verteidiger (Konstitution +1), Letzter Mann (Heilung x2)

ENROS (SG 6)

Enros der Barde

Menschlicher Barde

TP 42, Rüstung 0, MP 15

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

Kurzbogen, INI +2, Schaden -1, KB 4

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

Einflussnahme 4, Kunst (Musik: Harfe, Trommel, Gesang) 3, Kunst (Erzählkunst: Dichtung, Geschichten, Schauspiel) 3, List 1, Magie entwickeln 3, Spruchliste (Leitmagie: Bardenmagie) 3, Waffen (Bogen) 3, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 2, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur: Trion) 2, Wissen (Sprache: Imperial) 1

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Weg des Spielmanns (Kunst +1), Umgangsformen (Einflussnahme +1)

LEUNAND (SG 10)

Leunand, der Wirt des Brandkessels

Menschlicher Krieger

TP 110, Rüstung 1

Langschwert, INI +1, Schaden +1, KB 12

Langbogen, INI +1, Schaden +0, KB 10

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

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

Athletik 1, Einflussnahme 2, List 1, Natur 2, Reiten 1, Schwimmen 1, Waffen (Bogen) 9, Waffen (Lange Klingenwaffe) 10, Waffe (Waffenlos) 4, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur: Suderland) 1, Wissen (Kultur: Trion) 1, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

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

SEITE 73

GIADA (SG 2)

Giada, die Wirtsfrau des Brandkessels

Menschlicher NSC

TP 12, INI +4, Messer, Schaden -2, KB 1, Rüstung 0

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

Einflussnahme 2, Kunst (Sticken) 1, Schwimmen 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Wahrnehmung 1, Wissen (Handwerk: Koch) 2, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

JOLYNA (SG 1)

Jolyna, jüngste Tochter der Wirtsleute des Brandkessels

Menschlicher NSC

TP 6, INI +2, Improvisierte Waffe, Schaden je nach Waffe, KB +0, Rüstung 0

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

Athletik 1, List 1, Natur 1, Wahrnehmung 1, Wissen (Handwerk: Gastwirt) 1

WALBURGA (SG 8)

Walburga, die Kräuterfrau Leets

Menschlicher NSC

TP 40, INI +3, Dolch, Schaden -2, KB 2, Rüstung 0, MP 30

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

Magie entwickeln 6, Natur 2, Spruchliste (Leitmagie Wunder) 5, Waffe (Kurze Klingenwaffe) 1, Wissen (Alchemie) 2, Wissen (Heilkunst) 6, Wissen (Sprache: Elfish) 1

ELISERA (SG 3)

Elisera / Tara

Menschliche Kriegerin

TP 33, Rüstung 0

Kurzsword, INI +3, Schaden -1, KB 7

Kurzbogen, INI +3, Schaden -1, KB 4

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

Athletik 1, Einflussnahme 2, List 1, Waffe (Bogen) 2, Waffe (Kurze Klingenwaffe) 5, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur:Orks) 1, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1, Wissen (Sprache: Orkisch) 1

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

SEITE 74

Monster und Mörder

SHAKTHA (SG 10)

Shaktha die Gnadenlose - Ork-Schamanin

Orkische Schamanin / Zauberin (Stufe 4 / 8)

TP 68, Rüstung 0, MP 40

Gezielte Sprüche, INI +1, Schaden speziell, OB 3

Messer (Fernkampf), INI +3, Schaden -2, KB 1

Messer (Nahkampf), INI +3, Schaden -2, KB 3

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

Einflussnahme 2, Gezielte Sprüche 2, Magie entwickeln 8, Natur 2, Spruchliste (Freie Magie) 7, Spruchliste (Schamanenmagie) 3, Spruchliste (Schwarze Magie) 10, Spruchliste (Weiße Magie) 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 2, Wissen (Alchemie) 2, Wissen (Magie) 2

Talente (optional, noch nicht eingerechnet): Der Weg der Magie (Schamanenmagie oder Wilde Magie +1), Lehre der Geduld (Freie Magie +1), Letztes Mittel (Kurze Klingenwaffe +1)

Optional: Schamanenkette (MP x2, wirkt nur bei Ork-Schamanen)

DAS MONSTER (SG 7)

TP 42, Rüstung 4, Gift, Nebel, Schnelligkeit

Klauen, INI +2, Schaden +0, KB 11

Biss, INI +2, Schaden +1, KB 7

Gift: Bei einem kritischen Treffer (gewürfelte 10) durch die Klauen wird der betroffene Charakter dem Sekretgift ausgesetzt:

Sekretgift (Rang 8): Der vergiftete Charakter erhält 5 Runden lang einen Malus von -4.

Nebel: Durch einen Zauber Shakthas kann das Monster zweimal pro Tag einen dichten Nebel um sich herum erzeugen (20 m Radius). Der Nebel verhält sich wie ein natürlicher Nebel und behindert alle auf Sicht basierende Wahrnehmungsmanöver (-6).

Schnelligkeit: Das Monster ist unglaublich schnell. Es erhält einen Bonus von +2 auf seine Initiative (bereits in den oben stehenden Werten verrechnet). Seine Bewegungsweite im Kampf beträgt 12 m, außerdem kann es bis zu 4 m hoch und 10 m weit springen.

Der Mantel des Monsters

Der magische Federmantel des Monsters kann

zweimal täglich bei Berührung einen Brandeffekt auslösen (Angriff mit OB 10, Schaden +0).

SEITE 76

FINN FLANNAGAN (STUFE 5)

Menschlicher Krieger

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

TP: 55

MP: 0

AP: 42

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Athletik 3, List 3, Reiten 4, Schwimmen 1, Waffen (Armbrust) 1, Waffen (Äxte) 4, Waffen (Bogen) 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 3, Waffen (Lange Klingenwaffe) 6, Wahrnehmung 1, Wissen (Heilkunst) 1, Wissen (Kultur: Trion) 1

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

Magischer Zweihänder +1 (Schaden +2, KB 9*, INI +1)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

SEITE 77

GEROL KEHLHAMMER (STUFE 5)

Zwergischer Krieger

ST 8 (+2), GE 5 (+0), KO 10 (+3), IN 5 (+0), CH 3 (-1)

TP: 67

MP: 0

AP: 40

Rüstung: 3 (Kettenhemd)*

*) inkl. Volksbonus, Manöver -1

Athletik 5, List 3, Waffen (Äxte) 4, Waffen (Armbrust) 3, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 2, Waffen (Wuchtwaffe) 5, Waffen (WurfWaffe) 1, Wahrnehmung 4, Wissen (Geologie) 1, Wissen (Kultur: Ghalgrat-Zwerge) 1, Wissen (Sprache: Zwergisch) 1

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

Kriegshammer +1 (Schaden +2*, KB 7, INI +0)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

SEITE 78

ETHALIEL (STUFE 5)

Elfischer Waldläufer

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

TP: 45

MP: 6

AP: 40

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Athletik 1, List 1, Magie entwickeln 2, Natur 2, Reiten 1, Schwimmen 1, Spruchliste (Wilde Magie) 2, Waffe (Bogen) 5, Waffen (Kurze Klingenwaffen) 1, Wahrnehmung 3, Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen) 1

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

Elfischer Langbogen +1 (Schaden +1*, KB 7, INI +2)
*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

Talent (optional): Pfad des Reisenden (Reiten +1, noch nicht eingerechnet)

SEITE 79

INDARA EVETE (STUFE 5)

Indara Evete

Menschliche Zauberin

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

TP: 25

MP: 35

AP: 42

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Gezielte Sprüche 4, Magie entwickeln 7, Reiten 1, Spruchliste (Elementare Magie) 5, Spruchliste (Freie Magie) 5, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Geschichte) 1, Wissen (Magie) 3, Wissen (Kultur: Trion) 1, Wissen (Sprache: Imperial) 1

Dolch (Schaden -2, KB -1, INI +3)

Gezielte Sprüche (OB 4, INI +1)

Kurzbogen (Schaden -1, KB -1, INI +2)

Zauberstab (Weiße Magie, Rang 1)

Talent (optional): Lehre des Kriegsmagiers (Gezielte Sprüche +1, noch nicht eingerechnet)

SEITE 80

Weitere Spielercharaktere

DIEB (STUFE 5)

Menschlicher Dieb

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

TP: 30

MP: 0

AP: 42

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Athletik 2, Einflussnahme 3, List 5, Reiten 1, Schwimmen 1, Waffen (Armbrust) 2, Waffen (Bogen) 1, Waffen (Stichwaffe) 4, Wahrnehmung 3, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Kultur: Trion) 1, Wissen (Sprache: Handelssprache) 1

Rapier +1 (Schaden +1*, KB 6, INI +1)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

KRIEGER (STUFE 5)

Menschlicher Krieger

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

TP: 60

MP: 0

AP: 42

Rüstung: 1 (Felle)

Athletik 1, List 3, Reiten 3, Schwimmen 1, Waffen (Axt) 6, Waffen (Bogen) 4, Waffen (Lange Klingenwaffe) 5, Waffen (Waffenlos) 3, Waffen (Wuchtwaffe) 4, Wahrnehmung 1

Zweihand-Axt +1 (Schaden +3*, KB 8, INI +1)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

PRIESTER (STUFE 5)

Elfischer Priester

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

TP: 40

MP: 25

AP: 40

Rüstung: 2 (Lederrüstung, Heiliges Symbol)

Magie entwickeln 5, Spruchliste (Leitmagie: Wunder) 5, Waffen (Bogen) 5, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Heilkunst) 5, Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen) 1, Wissen (Religion) 1

Elfischer Langbogen +1 (Schaden +1*, KB 7, INI +2)
*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

Talent (optional): Der Weg des Heilers (Spruch Heilung heilt 5 statt 4TP/MP)

ABOREA

IMPRESSUM

Regelumsetzung: Tobias Freund
Illustrationen: Tikos Peter
Lektorat: Bernd Blecha
Layout und Satz: Sebastian Witzmann

© 2012, 13Mann Verlag Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten.
Aborea ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.