

ABOREA



TROLLE!

INFORMATIONEN

Dieses Dokument ermöglicht Ihnen das Abenteuer *Trolle!* nach den ABOREA-Regeln zu spielen.

Trolle! ist unter der ISBN 978-3-941420-91-5 erschienen und im Fach- und Buchhandel erhältlich.

Mehr Informationen zu dem Abenteuer und die dazugehörige Serie *Abenteuer in Trion* finden Sie hier: http://13mann.de/index.php?page=products_entry&cat=1&id=46

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 8

Lüge?

Falls ein oder mehrere SC herauszufinden versuchen, ob Ramon die Wahrheit sagt, lassen Sie die Spieler ein Manöver List (IN) durchführen, ohne ihnen vorher die Manöverschwierigkeit zu nennen. Die Antwort wird, da Ramon wirklich die Wahrheit sagt, immer lauten, dass die SC keine Lüge erkennen konnten.

SEITE 9

Heilige Quelle

Mit einem einfachen Manöver (MS 8) Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen, IN) oder einem sehr schweren (MS 10) Manöver Wissen (Kultur: Trion, IN), können die SC herausfinden, ob eine solche Vision vermutlich von der Heiligen Quelle stammt, welche im südlichen Teil des Casnewydd-Waldes liegt und für die Elfen einen geheiligten Ort darstellt.

SEITE 11

Todeszeitpunkt feststellen: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Heilkunst, IN)

Ist das Manöver erfolgreich, so kann der Todeszeitpunkt auf „Vor ungefähr einem halben Tag“ eingegrenzt werden. Bei einem Wurf, der die Manöverschwierigkeit um mindestens 5 Punkte übertrifft, stellt der SC fest, dass der Todeszeitpunkt genau 10 Stunden zurückliegt.

Spuren untersuchen: Routinemanöver (MS 5) Wahrnehmung (IN)

Szenario IV: Tix in Not

TIX (SG4)

TP 4, INI +2, „Schwert“, Schaden -2, KB 5, Rüstung 2, Zauberesistenz 1, MP 12, Freie Magie bis Rang 7, Gezielte Sprüche 2, Schatz D

Wenn Tix in einen Kampf gezwungen wird (den er mit allen Mitteln zu vermeiden versucht), dann wird er auf sein „Schwert“ zurückgreifen, welches in seiner Größe aber gerade einmal einem Dolch der Menschen nahe kommt. Normalerweise wird er aber die Flucht einem Kampf vorziehen.

SEITE 16

Tierumgang

Verhalten der Wölfe vorausahnen: sehr einfaches Manöver (MS 7) Natur (IN)

WOLFSRUDEL (SG 12)

Wolf: TP 12, INI +2, Maul, Schaden +1, KB 4, Rüstung 1

Leitwolf: TP 16, INI +2, Maul, Schaden +1, KB 6, Rüstung 1

Beachten Sie, dass die Wölfe im Rudel einen Bonus von +1 auf die Initiative und den Kampfbonus erhalten.

Spuren untersuchen: sehr einfaches Manöver (MS 7) Wahrnehmung (IN)

Spuren verfolgen: sehr einfaches Manöver (MS 7) Natur (IN)

SEITE 17

Kampfverhalten der Waldtrolle einschätzen: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Kultur: Trolle, IN)

Diplomatie

Alle diplomatischen Bemühungen erfordern ein sehr schweres Manöver (MS 12) Einflussnahme (CH). Auch ein Manöver List (CH) kann ohne eine zusätzliche Manövererschwernis (die Trolle sind nicht sehr gerissen) zum Erfolg führen. Machen sich die SC gar die Gier der Trolle zu Nutze, so sollten ihre Manöver nicht unerheblich erleichtert werden (+2).

SEITE 18

Ausgewählte Schätze im Lager der Trolle:

- ein zerbrochenes Kurzschwert (kann bei einem Schmied für 7 TT repariert werden)
- ein ungepflegter Dolch mit prächtiger Scheide (der Dolch ist magisch und gewährt bei Angriffen einen Bonus von +1 auf den Schaden, als Schmuckstück bis zu 20 GF, wahrer Wert bis zu 200 GF)
- eine stark gebrauchte Lederrüstung (Rüstungsbonus 1, Wert aber nur noch 4 TT)
- ein Medaillon mit dem Porträt der Göttin landara (Göttliches Symbol, 5 TT)

Oh... Nymphen sind so hübsch

Lassen Sie die SC ruhig in einigen Abständen Manöverwürfe Natur (IN) oder Wahrnehmung (IN) durchführen (einfaches bis schweres Manöver), um den beschwerlichen Weg auch in Regeln zu kleiden.

SEITE 19

Die Werte der Trolle finden Sie im Anhang. Der verletzte Troll besitzt aber nur noch die Hälfte seiner normalen Trefferpunkte, außerdem erhält er einen Malus von -2 auf alle Manöver.

Pfeil untersuchen: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen, IN)
Gewähren Sie Elfen unter den SC aufgrund ihres kulturellen Hintergrundes einen Bonus von +1.

Um die Zeichen in den Steinen als elfische Schrift zu erkennen, benötigt ein Charakter entweder einen Rang in der Fertigkeit Wissen (Sprache: Elfisch) oder er muss ein einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen, IN) erfolgreich durchführen. Elfen oder Charaktere mit Rängen in Wissen (Sprache: Elfisch) können diese Zeichen auch lesen, alle anderen müssen zuerst einen äußerst schweren Manöverwurf (MS 14) Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen, IN) ablegen, um den

Sinn (nicht den genauen Wortlaut) der Zeichen zu deuten.

Sofern nicht bereits bei dem Treffen mit Yohalinda Falerion geschehen, können die SC mit einem einfachen Manöver (MS 8) Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen, IN) oder einem schweren Manöver (MS 10) Wissen (Kultur: Trion, IN) herausfinden, dass sich in der Quelle eine Wassernymphe befindet, die dem Wasser magische Fähigkeiten verliehen hat, welche die Elfen des Casnewydd-Waldes in Ritualen dazu benutzen, Visionen zu empfangen.

SEITE 20

Turmalin-Saft (sehr selten, 40 TT): Pro Dosis kann der Anwender für einen Würfel geteilt durch 3 (min. 1) Stunden erheblich länger die Luft anhalten. Durch eine verbesserte Sauerstoffaufnahme ist es zum Beispiel möglich, die zehnfache Distanz zu tauchen.

Manöver

Selbstverständlich können Sie aber auch immer schwere Manöverwürfe (MS 10) Natur (IN) oder Wahrnehmung (IN) durchführen lassen.

Bei den Werten der Waldtrolle (siehe Anhang) können Sie die Trefferpunkte um 10 bis 20 Prozent senken (und ihre Manöver auch mit einem Malus von -1 versehen), um den Kampf gegen die Orks widerzuspiegeln.

SEITE 21

ORK (SG 2)

TP 12, INI +0, Kurzbogen/Morgenstern/Kurzschwert/Einhand-Axt, Schaden nach Waffe, KB 3, Rüstung 2, Schatz B

SEITE 22

WACHE (SG 2)

TP 20, KB 3, Rüstung 1, Schatz C
Kurzschwert, INI +1, Schaden -1
Speer, INI +0, Schaden +0

SEITE 23

Beobachten

Mit einem einfachen Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) können die SC feststellen, dass Rocval ganz offensichtlich nicht gewillt ist, sich einer Argumentation bezüglich der Trolle zu stellen und er vor allem darauf aus ist, die SC wieder los zu werden.

SEITE 26

Gefahr, die von den Pflanzen ausgeht, erkennen: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN)

Pflanzen als Silberblatt identifizieren: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Biologie, IN) oder ein schweres Manöver (MS 10) Natur (IN)

Silberblatt (Rang 6, 10 GF): sofort einen Würfel Schaden, anschließend pro Tag einen halben Würfel Schaden bis zur Heilung

Pflanze identifiziert: einfaches Manöver (MS 8) Natur (IN) oder Wissen (Biologie, IN)
Gift herstellen: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Alchemie, IN)

SEITE 27

Feststellen, wie viele Trolle in den letzten Tagen die Gegend durchquert haben: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN)

Wachsamkeit der Trolle

Pauschal können Sie die Manöverschwierigkeit für List-Manöver, die dem Verstecken dienen, um einen Punkt pro Stunde Beobachtung erhöhen.

SEITE 28

Trollfälle erklettern: äußerst schweres Manöver (MS 14) Athletik (ST oder GE)

Der Manöverwurf kann durch Rüstung oder Traglast (Spielerheft Seite 51) zusätzlich erschwert, aber auch durch Hilfsmittel (z.B. bis zu +2 bei Einsatz eines Seiles) erleichtert werden.

Schaden durch Stürze

Stürze aus größerer Höhe (über 2m) werden wie Angriffe abgehandelt: Ein Wurf mit einem OB in Höhe der Anzahl der gefallenem Meter wird mit dem Verteidigungswert des Charakters (5 + Ränge in Athletik) verglichen. Da der Schaden des Sturzes +0 beträgt, erleidet der Charakter für jeden Punkt, den der Angriff seine Verteidigung überschreitet, einen Punkt Schaden. Dies gilt für unerwartete Stürze auf harten Untergrund. Bei einer weichen Bodenbeschaffenheit kann der Spielleiter den Verteidigungswert des Charakters um bis zu +5 erhöhen. Ist der Charakter auf den Sturz vorbereitet, so kann er zusätzlich seinen ST- oder GE-Bonus auf die Verteidigung anwenden. Der Spielleiter sollte aber im Einzelfall entscheiden, ob er diese Regel zur Anwendung bringen will und ob weitere Faktoren das Ergebnis positiv oder negativ verändern können.

Sichtverhältnisse

Auf Sicht basierende Wahrnehmungsmanöver sollten mit abnehmendem Beleuchtungsgrad zusätzlich erschwert werden. Weitere Regeln zu den Themen Licht und Sicht finden Sie im Spielleiterheft auf den Seiten 10 und 15.

Wenn Sie ihre Spieler hin und wieder Wahrnehmungsmanöver (IN) durchführen lassen, kann dies unter Umständen schon dafür sorgen, dass sie sich ständig beobachtet fühlen, selbst wenn dies nicht der Fall sein sollte.

SEITE 29

RAUM B

GEFANGENER ORK (SG 1)

TP noch 8 (von 12), INI -1, Hammer, Schaden -1, KB 2, Rüstung 0, Schatz -

Wird der Ork befreit, so legt er seine Lederrüstung an (Rüstungsbonus 1) und greift zur Einhand-Axt (INI +0, Schaden +0, KB 3) oder einem Dolch (INI+2, Schaden -2, KB 2).

SEITE 30

Wahrheitsgehalt von Attarukhs Aussagen erkennen: schweres Manöver (MS 10) List (IN)

Weitere Gegenstände von Interesse in Raum B:

- drei Paar stählerne Armschienen (3 kg, 8 GF pro Paar)
- zwei stark mitgenommene Langschwerter (zerbrechen bei einem extremen Fehlschlag, noch bis zu 10 TT)
- Baumaterial für einen (Kurz-)Bogen und (bis zu 20) Pfeile
- ein leicht beschädigter Holzschild (zerbricht bei einem extremen Fehlschlag, noch bis zu 4 TT)
- drei Dolche in gutem Zustand (je 5 TT)
- ein Kettenhemd (10 GF)

RAUM C

Finn Flannagan

Das magische Schwert von Finn hat die Kraft, einen Lichtblitz (ähnlich Blenden, Freie Magie 1) auszusenden. Diese Fähigkeit kann einmal am Tag aktiviert werden und blendet alle Gegner in einem Radius von 3 m (3 Runden lang -10 auf Manöver und Angriffe).

SEITE 31

TROLLKOCH (SG 7)

(Waldtroll)

TP 33, Rüstung 2, Regeneration 1, Schatz C

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

Kochlöffel, INI +0, Schaden +0, KB 8

Biss, INI +0, Schaden -2, KB 7

RAUM D

Werte einiger, ausgewählter Gegenstände aus der geheimen Kammer:

- ein verzierter Dolch (3 GF)
- eine goldene Halskette (10 GF)

Kühles und erfrischendes Wasser

Regeln zum Schwimmen finden Sie auf Seite 29 im Spielerheft.

SEITE 32

RAUM E

MIRNA (SG 5)

(schwimmend)

TP 22, INI +2, Rüstung 2

Biss, Schaden +1, KB 8 (11 gegen Gegner im Würgegriff)

Würgegriff, speziell, KB 6

Taktik

Die Mirna wird zunächst versuchen, einen Feind in ihren Würgegriff zu bekommen. Nach erfolgreichem 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 (+1 pro Helfer). Hat die Mirna ihr Opfer erst einmal fest im Griff, so wird sie versuchen, es mit ihren scharfen Zähnen zu beißen. Ihr Biss erhält dann einen zusätzlichen Bonus von +3.

RAUM F

FALLTÜR (SG 2)

vor Treppe

Falltür entdecken: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN)

Bei einem Fehlschlag stürzt ein Charakter 3 m tief (KB 3, Schaden +0 - siehe oben „Schaden durch Stürze“). Ein Rüstungsbonus wird nicht auf den Verteidigungswert angerechnet, allerdings kann der Charakter stattdessen seine Ränge in der Fertigkeit Athletik verwenden.

SEITEN 35/36

RAUM I

KORRAK (SG 7)

TP 30, Rüstung 2, Regeneration 1, Schatz (siehe S. 36)

Riesige Armbrust, INI +2, Schaden +3, KB 5
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 8

STAHLKUGELN (SG 2)

Stahlkugeln entdecken: einfaches Manöver (MS 8)
Wahrnehmung (IN)

Bei Erfolg erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf Manöver die dazu dienen, nicht auf den Kugeln auszurutschen.

Ausrutschen vermeiden: schweres Manöver (MS 10) Athletik (GE) oder Geschicklichkeit

Ein gestürzter Charakter kann entweder auf dem Boden sitzen bleiben und sich noch 3 m weit (kriechend) Fortbewegen oder andere Manöver mit einem Malus von -3 ausführen. Wenn er stattdessen aufzustehen versucht (einfaches Athletik-Manöver), so kann er keine weiteren Handlung in der laufenden Runde unternehmen.

Das Ende

Regeln zur Vergabe von Erfahrungspunkten finden Sie im Spielleiterheft auf Seite 14. Sie können die EP aber auch nach eigenen Vorstellungen vergeben. Die EP pro SC sind abhängig von den einzelnen SG und der Summe der Stufen der SC. In der Regel werden mindestens 2.000 EP pro SC anfallen - nach oben hin kann es wesentlich mehr sein.

SEITEN 39-42

Anhang

WALDTROLL (SG 5)

TP 30, Rüstung 2, Regeneration 1, Schatz C
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 8
Baum (wie Keule geschwungen), INI -1, Schaden +0, KB 6
Baum (wie Speer geworfen), INI -1, Schaden +0, KB 5

Dem direkten Sonnenlicht ausgesetzt erhalten Waldtrolle einen Malus von -5, da es ihre Augen sehr stark blendet und die Sonnenstrahlung sie scheinbar lähmt und ermatten lässt. Angriffe mit Feuer richten bei ihnen doppelten Schaden an.

KRIEGSTROLL (SG 8)

TP 40, Rüstung 2, Regeneration 1, Aura der Schwäche, Schatz D
Kriegshammer, INI +0, Schaden +1, KB 9
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 7
Stein (geworfen), INI -1, Schaden +0, KB 5

Aura der Schwäche

Kriegstrolle umgibt uralte Magie. Ihre Herkunft selbst ist ebenso wie diese mysteriös und sagenumwoben. Alle Lebewesen im Umkreis von 10m um einen Kriegstroll herum fühlen sich nicht nur schwach, sie ermüden zusehends und erhalten einen Malus von -1 pro 10 Minuten innerhalb des Umkreises - bis maximal -3.

GEBIRGSTROLL (SG 8)

TP 48, Rüstung 2, Regeneration 1, Schatz D
Langschwert, INI +0, Schaden +1, KB 9
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 7
Stein (geworfen), INI -1, Schaden +0, KB 5

Variante „Ehrwürdiger Gebirgstroll“ (SG 9)

Sie sind weniger aggressiv als ihre Verwandten und sind oft Einzelgänger. Werden sie nicht angegriffen, dann bleiben sie selbst häufig auch „friedlich“. Angriffe mit Feuer richten bei ihnen doppelten Schaden an. Diese wenigen Exemplare verfügen aber auch über Regeneration 3 und 82 statt 48 TP.

WASSERNYPHIE (SG 4)

TP 8, INI +1, waffenlos, Schaden -2, KB 3, Rüstung 0, Zauberresistenz 1, MP 20, Weiße Magie bis Rang 4, Wilde Magie bis Rang 4, Einflussnahme 4, Schatz D

Nymphen erhalten aufgrund ihres hohen Charisma-Attributes einen Bonus von +3 auf alle Manöver, die von ihrer Ausstrahlung profitieren können.

Elfendolch

Der Elfendolch ist magisch und gewährt einen Bonus von +1 auf den OB. Gegen die Erzfeinde der Casnewydd-Elfen (Trolle) eingesetzt, erhöht sich der Bonus sogar auf +2.

Magische Spruchrolle

Auf der Spruchrolle befinden sich folgende Zaubersprüche:

- Pfadfinder (Wilde Magie 1)
- Helfer (Wilde Magie 2)
- Wandlung (Wilde Magie 6)

Löwenstatuette

BERGLÖWE (SG 4)

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

FINN FLANNAGAN (STUFE 3)

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

TP: 33

MP: 0

AP: 26

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Athletik 1, List 2, Reiten 2, Schwimmen 1, Waffen (Äxte) 1, Waffen (Bogen) 1, Waffen (Kurze Klingenwaffe) 1, Waffen (Lange Klingenwaffe) 5, Wahrnehmung 1, Wissen (Heilkunst) 1, Wissen (Kultur: Trion) 1

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

Magischer Zweihänder +1 (Schaden +2, KB 8*, INI +1)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

GEROL KEHLHAMMER (STUFE 3)

Zwergischer Krieger

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

TP: 41

MP: 0

AP: 24

Rüstung: 3 (Kettenhemd)*

*) inkl. Volksbonus, Manöver -1

Athletik 3, List 1, Waffen (Äxte) 2, Waffen (Armbrust) 1, Waffen (Wuchtwaaffe) 5, Waffen (Wurfwaaffe) 1, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur: Ghalgrat-Zwerge) 1, Wissen (Sprache: Zwergisch) 1

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

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

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

ELATHALIEN (STUFE 3)

Elfischer Waldläufer

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

TP: 27

MP: 6

AP: 24

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

List 1, Magie entwickeln 2, Natur 1, Schwimmen 1, Spruchliste (Wilde Magie) 2, Waffe (Bogen) 2, Wahrnehmung 1, Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen) 1

Dolch (Schaden -2, KB 0, INI +4)

Elfischer Langbogen +1 (Schaden +1*, KB 4, INI +2)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

INDARA EVETE (STUFE 3)

Menschliche Zauberin

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

TP: 15

MP: 25

AP: 26

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Gezielte Sprüche 2, Magie entwickeln 5, Reiten 1, Spruchliste (Elementare Magie) 3, Spruchliste (Freie Magie) 3, Wissen (Alchemie) 1, Wissen (Biologie) 1, Wissen (Magie) 2, 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)

Weitere Spielercharaktere

SCHURKE (STUFE 3)

Menschlicher Dieb

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

TP: 18

MP: 0

AP: 26

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Athletik 2, Einflussnahme 2, List 3, Schwimmen 1, Waffen (Armbrust) 1, Waffen (Bogen) 1, Waffen (Stichwaffe) 2, Wahrnehmung 2, Wissen (Kultur: Trion) 1, Wissen (Sprache: Trionisch) 1

Rapier +1 (Schaden +1*, KB 4, INI +1)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

BARBAR (STUFE 3)

Menschlicher Krieger

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

TP: 36

MP: 0

AP: 26

Rüstung: 1 (Felle)

Athletik 1, List 1, Reiten 1, Schwimmen 1, Waffen (Axt) 5, Waffen (Bogen) 2, Waffen (Lange Klingenwaffe) 4, Waffen (Waffenlos) 1, Waffen (Wuchtwaffe) 2, Wahrnehmung 1

Zweihand-Axt +1 (Schaden +3*, KB 7, INI +1)

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

HEILER (STUFE 3)

Elfischer Priester

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

TP: 24

MP: 15

AP: 26

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Magie entwickeln 3, Spruchliste (Leitmagie: Wunder) 3, Wissen (Alchemie) 1, Waffen (Bogen) 3, Wissen (Heilkunst) 3, Wissen (Kultur: Casnewydd-Elfen) 1, Wissen (Religion) 1

Elfischer Langbogen +1 (Schaden +1*, KB 5, 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: Uwe Jarling
Layout und Satz: Sebastian Witzmann

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