

ABOREA

ELISERA

INFORMATIONEN

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

Elisera ist unter der ISBN 978-3-9811718-2-2 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=35

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 5

Regelhinweis Fertigkeiten

Wenn Gerol nun wissen möchte, wo der Gamskogel liegt, dann weiß das nicht der Spieler, sondern höchstens sein Charakter. Aber ob er es wirklich weiß, hängt von seinem Wissen ab. Er muss ein Manöver schaffen. Dabei könnten zum Beispiel die folgenden Fertigkeiten eingesetzt werden:

Wissen (Kultur: Trion oder Kultur: Ghalgrat-Zwerge)

Diese Fertigkeit kann Gerol einsetzen, auch wenn er keinen Rang in dieser besitzt. Anders als bei den Waffenfertigkeiten kann er diese ohne einen Malus einsetzen (siehe auch Spielerheft, Seite 27).

Die Spielercharaktere können natürlich auch Dritte nach der Lage des Gamskogels befragen. Dies kann entweder durch reines Rollenspiel oder auch ein einfaches Einflussnahme-Manöver abgehandelt werden.

SEITE 11

Diese Fertigkeiten können Sie zum Beispiel in entsprechenden Situationen überprüfen:

- *Athletik*: Balancieren, Klettern, Springen
- *Natur*: Jagen/Nahrung finden, Orientierung, Spuren untersuchen, Überleben, Wetter vorhersagen
- *Wahrnehmung*: Gefahr entdecken, Spuren finden/verfolgen
- *Wissen (Biologie)*: tiefergehendes Wissen zu Tieren und Pflanzen
- *Wissen (Geologie)*: tiefergehendes Wissen zu Gebirgen/Höhlen und ihren Gefahren
- *Wissen (Kultur: Trion oder Kultur: Ghalgrat-Zwerge)*: Bewohner und Orte innerhalb des Gebirges

KLETTERN AM HANG (SG 3)

Die Charaktere können sich für zwei Wege entscheiden. Der *Überhang* ist der schwerere, kräftezehrendere Weg. Ihn zu gehen erfordert ein sehr schweres (MS 12) Athletik-Manöver (ST oder GE). Der Riss ist einfacher (MS 8), wenn er auch auf den ersten Blick gefährlicher wirken mag.

Bei Einsatz von Seilen sollten die Charaktere einen Bonus von +1 auf ihre Manöverwürfe erhalten. Kletterhaken gewähren zusätzlichen einen Bonus von +1 (insgesamt +2) auf das Klettermanöver.

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

ANGRIFF EINES BERGLÖWEN (SG 4)

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

SEITE 12-13

LAWINE (SG 10)

Zum Erkennen der *Lawinengefahr* muss zumindest einem Charakter ein schweres Manöver (MS 10) Natur (IN) gelingen. Bei Erfolg erhalten alle Charaktere einen Bonus von +2 auf weitere Manöver (z.B. Weglaufen). Bei einem besonderen Erfolg (Manöverwurf 15 oder höher) können Sie sogar einen Bonus von +3 gewähren.

Weglaufen: Mit einem einfachen Manöver (MS 8) Athletik (ST) kann sich ein Charakter pro Punkt, den der Manöverwurf die Manöverschwierigkeit überschreitet, bis zu 10 Meter vom Zentrum der Lawine entfernen.

Alle Charaktere im Wirkungsbereich der Lawine (Breite 150 m) werden von dieser erfasst.

Führen Sie gegen jeden betroffenen Charakter einen „Angriff“ (Schaden +0) durch. Der OB im Zentrum beträgt 8 und verringert sich um einen Punkt pro 10 m Entfernung vom Zentrum. Sinkt der OB aufgrund der Entfernung auf 0, so wird kein Angriff mehr ausgeführt.

Zusätzlich zum direkten Schaden werden alle SC im Wirkungsbereich (also auch diejenigen, die keinen Schaden genommen haben) verschüttet. Bestimmen Sie die *Schneehöhe über jedem SC* mit einem Würfel und multiplizieren Sie das Ergebnis mit 10 cm. Verringern Sie die Schneehöhe für jeweils 10 m Abstand vom Zentrum der Lawine um 10 cm.

Einen Verschütteten zu finden erfordert ein einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN), welches allerdings um einen Punkt pro 10 cm Schneedecke erschwert wird.

Ein Verschütteter kann auch versuchen, *sich selbst zu befreien*. Dazu ist ein Routinemanöver (MS 5) Stärke erforderlich. Erschweren Sie dieses Manöver zusätzlich um einen Punkt pro 10 cm Schneedecke.

SEITE 13-14

DIE HELKA-ENGE (SG 6)

Um ein *Ausrutschen* zu vermeiden, muss jedem Spielercharakter ein sehr einfaches (MS 7) Manöver Geschicklichkeit oder Athletik (GE) gelingen. Bei einem Fehlschlag stürzt er und erhält Schaden in Höhe der Punktedifferenz zwischen dem Manöverwurf und der Manöverschwierigkeit (7).

Vorsichtiges Klettern ist zwar erheblich langsamer und erfordert ein Manöver (MS 8) auf Athletik (GE oder ST), es ist dafür aber auch wesentlich ungefährlicher. Nur bei einem extremen Fehlschlag sollte hier ein Charakter Schaden nehmen.

Seile und Kletterhaken können den Manöverwurf erleichtern (siehe Abschnitt *Klettern am Hang*).

SEITE 14-15

MELAKA (SG 8)

TP 36 (3 pro Tentakel, nur vertreibbar), INI +1, 12 Tentakel (max. 4 gegen einen Gegner), Schaden -1, KB 5, Rüstung 1, Mehrfachangriff, Umschlingen, Rüstung 0

Melaka kann bis zu 12 Angriff pro Runde ausführen, niemals jedoch mehr als 4 gegen einen einzelnen Gegner. Nach einem erfolgreichen Angriff kann sie zudem versuchen, das Ziel zu umschlingen, statt Schaden zu verursachen.

Dies wird sie vorrangig versuchen, da sie extrem ausgehungert ist. Das Opfer muss ein einfaches Manöver (MS 8) Stärke oder Geschicklichkeit ablegen, um sich zu befreien. Für jeden Punkt, den der Angriff den Verteidigungswert überschreitet, wird das Manöver allerdings um 1 erschwert. Bei einem Fehlschlag des Befreiungsmanövers erleidet der Charakter in jeder Folgerunde automatisch einen Punkt Schaden, er kann aber in jeder Runde erneut versuchen, sich zu befreien. Stattdessen kann er auch weiterhin den Tentakel angreifen. Sein KB wird jedoch halbiert und kann nur als OB genutzt werden. Nach 3 Punkten Schaden ist ein Tentakel abgeschlagen. Ein Tentakel wird jeweils wie ein eigenständiger Gegner behandelt (Kein Malus aufgrund von gezielten Angriffen).

Nach zwei Kampfunden wird ein umschlungener Gegner ins Maul der Kreatur gezogen, wo er pro Runde automatisch 1 Punkt Schaden (Säure) erleidet. Sollte Melaka mehr als die Hälfte ihrer Arme verlieren, wird sie ihre Beute wieder ausspucken. Die Wirkung der Säure hält noch einen Würfel weitere Kampfunden an. Auch die Ausrüstung kann hierdurch beträchtlichen Schaden erleiden, so könnte beispielsweise der Bonus einer Rüstung für jeweils zwei Kampfunden, die sie der Säure ausgesetzt ist, dauerhaft um einen Punkt verringert werden.

SEITE 16

ANSCHLEICHEN (SG 1)

Überprüfen Sie die Möglichkeit der Entdeckung auf der ganzen Strecke dreimal. Hierzu müssen die Spielercharaktere jeweils ein Manöver List (GE) ablegen. Das erste Manöver ist noch sehr einfach (MS 7), das zweite bereits nur noch einfach (MS 8), während das dritte Manöver sogar schwer (MS 10) ist.

ORK, NICHT-KÄMPFER (SG 1)

TP 6, INI +2, Dolch, Schaden -2, KB 1, Rüstung 0, Schatz B

ORK, KÄMPFER (SG 2)

TP 12, Rüstung 2, Schatz B
Kurbogen, INI +1, Schaden -1, KB 3
(Krumm)Säbel, INI +0, Schaden +0, KB 3

SEITE 17

Licht und Schall

Regeln zu den Themen Licht und Sicht finden Sie im Aborea-Spielleiterheft auf den Seiten 10 und 15.

SEITE 20

RAUM 3

Genießbares Essen finden: Natur (IN), einfach (MS 8)

SEITE 22

RAUM 6

PILZGAS (SG 3)

Um den Auswirkungen des Pilzgases zu widerstehen, muss einem Charakter ein Widerstandswurf (Konstitution) gegen eine Manöverschwierigkeit von 11 gelingen.

Effekte des Pilzgases

1-4	Starke Übelkeit und Schwindel (-1 auf alle Manöver)
5-6	Spontanes Übergeben (-3 während des Übergebens): Die Orks könnten das hören!
7-9	Benommen für ein Würfel Runden (-5 auf alle Manöver)
10+	Ohnmacht für ein Würfel Minuten
Zu der positiven Wirkung des Haerner-Pilzes siehe Seite 34.	

SEITE 23

RAUM 7

TÜR (SG 2)

Schweres Manöver (MS 10) Stärke zum Aufbrechen oder List (GE) zum Knacken des Schlosses.

RAUM 8

Wert der „Kostbarkeiten“:

- ein Silberlöffel (10 TT)
- ein Pokal aus Messing (15 TT)
- ein Trinkhorn (1 KL)
- ein Paar (fast neue) Lederstiefel (4 TT)
- der Hut eines Gutsbesitzers (2 TT)
- zwei seidene Hemden (je 3 TT)
- eine Schaumpfeife (2 KL)
- eine versilberte Schatulle (6 TT)
- darin: eine Muschelkette (2 KL)

TÜR (SG 2)

Die Tür zu Raum 9 ist verschlossen (siehe Raum 7), der Schlüssel befindet sich allerdings unter dem Teppich in Raum 8.

RAUM 9

Werte der Beute des Häuptlings:

- eine Perlenkette (2 GF)
- ein Federkiel (1 KL)
- zwei Messingmuscheln (je 2 TT)
- eine Silberkugel (1 GF)
- eine Marmorstatuette (10 TT, für den ursprünglichen Auftraggeber bis zu 40 TT)
- eine kleine Tabaksdose (3 KL für die Dose, der Tabak ist wertlos)
- einen Kupferring (1 KL)
- sieben kleine Eisenringe (je 1 MU)

SEITE 27

URZAK (SG 5)

Ork, Stufe 5 (Krieger)

TP 60, INI +1, Langschwert, Schaden +1, KB 10, Rüstung 2

ST +2, GE +1, KO +2, IN +0, CH +0

Athletik 5, Einflussnahme 4*, List 4, Waffe (Lange Klingenwaffen) 8*, Waffe (Bögen) 5, Wahrnehmung 5

**Optionale Talente: Pfad des Herrschers (Einflussnahme +1), Klingenmeister (Lange Klingenwaffen +1)*

Wertsachen: Zinnkrug (10 TT), Zwei Silberdolche (je 12 TT), Kupferring (1 MU)

Diplomatie

Alle Bemühungen, den Konflikt mit Urzak auf diplomatische Weise zu lösen, erfordert ein sehr schweres Manöver (MS 12) Einflussnahme (CH). Folgende Umstände können das Manöver einfacher oder schwieriger gestalten:

- sehr gute Argumente: +5
- gute Argumente: +3
- für jeden verschonten Ork: +1
- für jeden getöteten Ork: -1 (-3 wenn grundlos / -5 wenn unbewaffnet)

Anstelle von Einflussnahme können Charaktere auch auf ihr Charisma zurückgreifen. Verwenden sie jedoch eine List (CH), so wird zusätzlich Urzaks Fertigkeitssrang List (4) als Manövererschwernis herangezogen.

SEITEN 28-29

IURGOR (SG 6)

Ork, Stufe 6 (Schamane)

TP 48, MP 24, Rüstung 0

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

ST +1, GE +1, KO +2, IN +1, CH +1

Einflussnahme 3*, List 1, Magie entwickeln 5, Natur 2, Spruchlisten (Schamanenmagie 6*/Wilde Magie 2), Waffe (Kurze Klingenwaffen) 1, Wahrnehmung 1, Wissen (Magie) 1

**Optionale Talente: Der Weg der Magie (Schamanenmagie +1), Stimme des Stammes (Einflussnahme +1)*

Taktik

Falls es zum Kampf kommt, wird Iurgor versuchen, diesen in seinem Raum (17) auf geweihtem Boden zu führen. Durch den Zauber Heiliger Bezirk (Schamanenmagie 3), den er am Vortag erst erneuert hat, erhalten seine Feinde dort einen Malus von -1.

Zu seiner Unterstützung kann der Schamane einen Riesen-Ameisenkrieger (Wilde Magie 2) oder einen Naturgeist (Schamanenmagie 5) herbeirufen. Letzteren wird er allerdings – ausreichend Magiepunkte vorausgesetzt – nur bei einer Konfrontation im Freien beschwören. Innerhalb der nächsten Runde erscheint dann ein Baumgeist. Besonders gefährliche Gegner versucht Iurgor auch mit einem Fluch zu belegen (Schamanenmagie 6). Wenn es für Iurgor allzu schlecht laufen sollte, so wird er versuchen, seinen Feinden mit dem Zauber Unterschlupf (Schamanenmagie 4) zu entkommen. Er ist dann allerdings nicht tatsächlich entkommen, sondern nur in einem Versteck im Boden oder einer Höhlenwand verborgen. Nur in aller größter Not wird der Schamane auf seinen Ritualdolch zurückgreifen.

RIESEN-AMEISENKRIEGER (SG 2)

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

BAUMGEIST, KLEINERER (SG 3)

TP 40, Regeneration 1*, Rüstung 2*, Zauberresistenz +1
Wurzeltritt, INI -1, Schaden +0, KB 1
Asthieb, INI +0, Schaden -1, KB 3

Dieser Naturgeist erscheint in Gestalt eines Baumes mit teilweise menschenähnlichen Zügen: seine Augen bestehen aus dunklen Löchern, seine Äste bilden Haare, Arme und Hände. Seine Wurzeln erlauben ihm außerdem, sich mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Runde fortzubewegen.

**) Gegen Feuer oder auf Feuer basierende Angriffe wirken weder Regeneration noch Rüstung. Ihre Werte werden gegen diese Angriffe als 0 behandelt.*

SEITE 30

ORK, VERFOLGER (SG 2)

TP 12, INI +1, Kurzbogen/Kurzsword, Schaden -1, KB 3, Rüstung 0.

SEITE 31

Erfahrungspunkte

Regeln zur Vergabe von Erfahrungspunkten finden Sie im Spielleiterheft auf Seite 14. Sie können die EP aber auch nach eigenen Vorstellungen vergeben. Etwa 2.300 - 2.400 EP pro SC sollten für dieses Abenteuer angemessen sein.

Das Abenteuer braucht häufig mehr als ein Spieltreffen. Vergeben Sie ruhig am Ende eines jeden Treffens die bis dahin erreichten Erfahrungspunkte. Bis zum Erreichen des Orkbaus könnten die Spielercharaktere dann schon einmal aufsteigen. Beachten Sie, dass es dann für die Spieler etwas einfacher wird und sie auch weniger EP erhalten (dies ist bereits oben in der empfohlenen EP-Anzahl eingerechnet). Aber gerade der Schamane ist ein starker Gegner und für SCs der ersten Stufe eine tödliche Herausforderung.

SEITE 34 ANHANG

Haerner-Pilz (selten, 3 GF): vervierfacht Heilungsrate für einen Würfel Tage, zusätzlich +1 auf Wahrnehmung während dieser Tage.

Ulangakraut (äußerst selten, 5 GF): stoppt bis zu 2 Blutungen und regeneriert einen Würfel Trefferpunkte.

Steinscheibe

Ein erfolgreiches, schweres Manöver (MS 10) auf Wissen (Geologie) ist erforderlich, um den wahren Materialwert der Scheibe zu erkennen. Zwerge erhalten einen Bonus von +1 auf ihr Manöver.

SEITE 35

Finns Schwert

Finns Zweihänder ist magisch und gewährt bei Angriffen einen Bonus von +1 auf den OB.

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

SEITE 40 FINN FLANNAGAN

Menschlicher Krieger (Stufe 1)

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

TP: 11

MP: 0

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

List 1, Reiten 1, Waffen (Lange Klingenwaffe) 2,
Wahrnehmung 1, Wissen (Kultur: Trion) 1

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

Magischer Zweihänder +1 (Schaden +2, KB 5*, INI
+1)

**) inkl. +1 Bonus (Waffe)*

SEITE 41 GEROL KEHLHAMMER

Zwergischer Krieger (Stufe 1)

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

TP: 15

MP: 0

Rüstung: 3 (Kettenhemd)*

**) inkl. Volksbonus, Manöver -1*

Athletik 1, Waffen (Wuchtwaffe) 2, Wahrnehmung
1, Wissen (Kultur: Ghalgrat-Zwerge) 1

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

Kriegshammer +1 (Schaden +2*, KB 4, INI +0)

**) inkl. +1 Bonus (Waffe)*

SEITE 42 ELATHALIEL

Elfischer Waldläufer (Stufe 1)

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

TP: 9

MP: 3

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Magie entwickeln 1, Spruchliste (Wilde Magie) 1,
Wissen (Region: Casnewydd-Elfen) 1

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

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

**) inkl. +1 Bonus (Waffe)*

SEITE 43 INDARA EVETE

Menschliche Zauberin (Stufe 1)

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

TP: 5

MP: 10

Rüstung: 1 (Lederrüstung)

Gezielte Sprüche 1, Magie entwickeln 2, Spruchliste
(Elementare Magie) 1, Spruchliste (Freie Magie) 1,
Wissen (Magie) 1, Wissen (Region: Trion) 1, Wissen
(Sprache: Imperial) 1

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

Gezielte Sprüche (OB 3, INI +1)

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

Zauberstab (Weiße Magie, Rang 1)

ABOREA

IMPRESSUM

Autor:	Tobias Freund
Illustrationen:	Lucio Parrillo
Lektorat:	Bernd Blecha, Sebastian Witzmann
Layout und Satz:	Sebastian Witzmann

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