

ABOREA



DER BLUTENDE GOTT

INFORMATIONEN

Dieses Dokument ermöglicht Ihnen das Abenteuer *Der blutende Gott* nach den ABOREA-Regeln zu spielen.

Der blutende Gott ist unter der ISBN 978-3-941420-92-2 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 7

WERTE DER FRAUEN (SG 1)

TP 6, Rüstung 0

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

INI +0, Fisch, Schaden -2, KB -1

SEITE 8

Widerstandswurf

Gift widerstehen: schweres Manöver (MS 10) Konstitution

Aufbruch im Obstgarten

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

SEITE 9

BUSCH (SG 5)

TP 25, kritische Treffer gegen die Pflanze sind nicht möglich, INI -2, vier Angriffe mit Ästen und Wurzeln, Schaden -1, KB 4, Rüstung 0, Mehrfachangriff, Umschlingen

Der mutierte Busch kann viermal pro Runde angreifen und nach einem erfolgreichen Angriff versuchen, das Ziel zu umschlingen, statt Schaden zu verursachen. Das Opfer muss ein einfaches Manöver (MS 8) Stärke oder Geschicklichkeit ablegen, um sich aus der Umklammerung der Pflanze zu befreien. Für jeden Punkt, den der Angriff den Verteidigungswert überschreitet, wird das Manöver um 1 erschwert. Bei einem Fehlschlag des Befreiungsmanövers erleidet der Charakter in jeder Folgerunde automatisch einen Trefferpunkt

Schaden, er kann aber in jeder Runde erneut versuchen, sich zu befreien. Stattdessen kann er auch weiterhin die Pflanze angreifen. Sein KB wird jedoch halbiert und kann nur als OB genutzt werden.

Ungewöhnliche Vorgänge entdecken: schweres Manöver (MS 10) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

Erste Anzeichen des Giftes

Zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers sollten die SC bereits einen allgemeinen Manövermalus von -1 erhalten.

SEITE 10

Schwerer untersuchen: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

SEITE 13

Siehe unten die Tabelle.

SEITE 13

Vergiftet

Stufe	Tag 1	Tag 2	Tag 3	Tag 4	Tag 5	Tag 6	Tag 7	Tag 8
3 und 4	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2
5 und 6	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4
7 und 8	-1	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-6

SEITE 14

Das Floß besteigen ohne in den Fluss zu fallen: schweres Manöver (MS 10) Athletik (GE) oder Geschicklichkeit

Verhindern, dass ein anderer SC in den Fluss fällt: Manöver (MS 9) Athletik (GE) oder Geschicklichkeit

Wasserwesen beobachten: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

SEITE 15

Gefahrensituationen auf dem Fluss

LEICHT: SPEERWEIDE (SG 2)

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

TP 10, INI -1, zwei Stachel, Schaden -1, KB 4, Rüstung 0, Mehrfachangriff, Schatz -

SEITE 16

MITTEL: VERGIFTETE BIBER (SG 3)

Auf Biber aufmerksam werden: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

TP 12, INI +1, Biss, Schaden -1, KB 5, Rüstung 1, Schatz -

Floß reparieren: einfaches Manöver (MS 8) Natur (GE) oder Geschicklichkeit

SEITE 17

SCHWER: WASSERWESEN (SG 6)

Im Fluss schwimmen: einfaches Manöver (MS 8) Schwimmen (ST) oder Stärke

Samsalira widerstehen: Manöver (MS 9) Einflussnahme (IN) oder Intelligenz

TP 20, INI +1, Waffenlos, Schaden -2, KB 6, Rüstung 2, MP 10, Freie Magie bis Rang 6, Gezielte Sprüche 3, Gift, Schatz E

Bei Berührung mit den Haaren ist ein Widerstandwurf gegen Gift (Konstitution, MS 14) erforderlich. Bei einem Fehlschlag erhält das Opfer aufgrund von Lähmungserscheinungen einen Malus in Höhe der Differenz zwischen dem Widerstandwurf und der Manöverschwierigkeit. Misslingt ihm auch ein Manöverwurf Schwimmen (siehe oben Im Fluss schwimmen), so wird es möglicherweise ertrinken (siehe Schwimmen, Spielerheft Seite 29).

Die Floßfahrt geht zu Ende

Wenn Sie wollen, lassen Sie die Spieler ein Stärke-

Manöver (1W10 + ST-WM) ablegen. Addieren Sie die Ergebnisse. Zusammen müssen die Spieler [Anzahl Charaktere – 1] x 10 erreichen.

SEITE 19

Gefahrensituationen im Wald

LEICHT: STURMHOLZ (SG 2)

Lassen Sie die Spieler ein sehr einfaches Manöver (MS 7) Klettern (GE) oder Geschicklichkeit ausführen. Bei einem Fehlschlag wird der SC möglicherweise von einem hervorschnellenden Stamm getroffen (wie Angriff mit OB 1 und Schaden -1).

MITTEL: ERDBIENEN (SG 4)

Lassen Sie alle Spieler einen Manöverwurf Geschicklichkeit würfeln. Der Charakter mit dem niedrigsten Ergebnis bricht ein.

Mit einem schweren Stärke-Manöver (MS 10) kann der Charakter seinen Fuß befreien. Geben Sie ihm ruhig einen Bonus von +1 für jeden anderen Charakter (max. 5), der ihm dabei hilft.

SEITE 20

BIENEN, SCHWARM (SG 4)

TP 80, INI +2, Stich, Schaden 0*, KB 0, Rüstung 0, Gift, Fliegend, Mehrfachangriff, Maximaler Schaden (1/2), Schatz -

*Die aufgeführten Werte gelten für den ganzen Bienenschwarm. Der Schwarm ist so groß, dass er in jeder Runde alle SC innerhalb seines Wirkungsbereiches (3m Umkreis um den Bienenstock) einmal angreifen kann. Da die Bienen allerdings durch einen erfolgreichen Angriff selbst den Tod finden, sinken die Trefferpunkte des Schwarms pro angerichtetem Punkt Schaden um einen Punkt. Angriffe gegen die Tiere richten nur dann Schaden an, sofern es sich um Feuer oder Magie handelt. Durch das Gift der Bienen erleidet jeder Charakter pro 5 Punkte Schaden einen Malus von -1. Dieser Malus verschwindet mit einer Rate von einem Punkt pro Stunde, kann aber auch durch den Zauber Genesung (Leitmagie Wunder 2) entfernt werden, wobei der Rang des Bienengiftes gleich dem Malus ist.

Maximaler Schaden

Die Bienen sind winzige Wesen und verletzen andere Wesen nur leicht. Sie richten bei jedem erfolgreichen Angriff maximal nur einen Punkt Schaden an. Lediglich bei einem kritischen Angriff können zwei Punkte Schaden angerichtet werden.

SCHWER: ELEN (SG 6)

TP 40, Rüstung 1, Sturmangriff, Schatz - Horn/Hauer, INI +0, Schaden -1, KB 5
Rammen, INI +0, Schaden -2, KB 4

Der Elenbulle kann, wenn er bei einem Angriff genug Anlauf nehmen kann, einen Sturmangriff (siehe Spielleiterheft Seite 16) ausführen.

SEITE 21

Bei einer Schwindelattacke nicht stolpern: einfaches Manöver (MS 8) Geschicklichkeit

Leise bewegen: schweres Manöver (MS 10) List (Geschicklichkeit) oder Geschicklichkeit

SEITE 22

Bronk, der Ork, ist schwer verwundet (TP -4) und verliert durch eine blutende Wunde zwei weitere Trefferpunkte pro Runde (2 Blutungen). Um ihn vor dem Tod zu bewahren, muss zunächst die Blutung gestillt werden, bevor mit der Heilung seiner Wunden begonnen werden kann. Halten Sie fest, wie lange sich die SC Zeit mit der Heilung des Orks lassen, denn er verliert durch seine Blutungen zwei weiteren TP pro Runde und seine Reanimation muss binnen einer Minute passieren (siehe Spielerheft, Seite 32f). Ist das nicht möglich, so erliegt Bronk trotz aller Bemühungen seinen Verletzungen.

Blutung stillen: Zauber Genesung (Leitmagie Wunder 2) oder schweres Manöver (MS 10) Wissen: Heilkunst (Intelligenz) [Siehe Spielerheft, Seite 33]

Reanimation: Heilkunstmanöver oder durch Magieformung (siehe Spielerheft, Seite 33)

Trefferpunkte erhöhen: Zauber Linderung (Leitmagie Wunder 1) oder Heilung (Weiße Magie 2) oder andere die TP erhöhende Heilmagie (Heiltrank, etc.)

SEITE 22

Pech gehabt

Der Träger wird fortan bei Begegnungen mit Zwergen plötzlich ablehnend(er) behandelt (-1 Malus auf Charisma- und charismabasierte Manöver). Zusätzlich erhält jedes vierte Manöver einen Malus von -1. Alle mit Wasser verbundene Manöver erhalten sogar stets einen Malus von -2.

Glück gehabt

Bei jedem direkt mit Wasser verbundenem Manöver kann der SC einen Bonus von +1 einrechnen.

SEITE 24

Bergtrollin entdecken: schweres Manöver (MS 10) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

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

SEITE 25

FELSSPALTE (SG2)

Felsspalte hinaufklettern: einfaches Manöver (MS 8) Athletik (ST oder GE)

Die Manöverschwierigkeit beinhaltet bereits die Nutzung der vorhandenen Kletterhaken (siehe Seite 24). Der Manöverwurf kann durch Rüstung oder Traglast (siehe Spielerheft Seite 51) zusätzlich erschwert, aber auch durch Hilfsmittel (z.B. +1 bei Einsatz eines Seiles) erleichtert werden.

TROLLFRAU (SG 8)

TP 40, Rüstung 2, Regeneration 1, Schatz C
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 9
Stein (Nahkampf), INI -1, Schaden +0, KB 9
Stein (geworfen), INI -1, Schaden +0, KB 5

TROLLKIND (SG 4)

TP 24, Rüstung 1, Regeneration 1, Schatz A
Faust, INI +1, Schaden -2, KB 4
Stein (Nahkampf), INI -1, Schaden -1, KB 6
Stein (geworfen), INI -1, Schaden -1, KB 3

Sich im Schneesturm nicht verirren: sehr schweres Manöver (MS 12) Natur (IN) oder Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

Eisklötze als Schneetrolle identifizieren: absurdes Manöver (MS 18) Wahrnehmung (IN)

Besitzt der SC Ränge in Wissen (Kultur: Trion oder Ghalgrat-Zwerge), so erhält er einen Bonus von +4 auf sein Manöver.

SEITE 26

Lassen Sie die Spieler nach (Athletik x Konstitution) Minuten ruhig das erste Mal ein Routinemanöver (MS 5) Athletik (KO) ablegen. Alle (Konstitutionswert x 2) Minuten sind weitere Manöver fällig, sofern sich die Charaktere nicht ausruhen. Der Schwierigkeitsgrad aller Folgemanöver erhöht sich jeweils um eine Stufe. Erschweren Sie bei einem Fehlschlag alle Wahrnehmungsmanöver um -1. Nach einer Pause, die mindestens dem Fünffachen der Aktionszeit entspricht, ist man wieder bereit, ein misslungenes Manöver erneut zu versuchen.

SCHNEETROLL (SG 9)

TP 40, Rüstung 2, Regeneration 1, Schatz B
Klaue, INI +1, Schaden +1, KB 10
Stein (geworfen), INI -1, Schaden +0, KB 9

Dem direkten Sonnenlicht ausgesetzt verwandeln sich Schneetrolle in massive Eisblöcke. Sie sind allerdings immun gegen natürliche Hitze und Kälte. Andere Hitze- und Kälteangriffe verursachen bei ihnen nur den halben Schaden.

Tag 3

Um sich aus der Höhle zu befreien, benötigen die SC fünf einfache Manöver (MS 8) Stärke. Jedes der Manöver dauert eine Minute. Lassen Sie die SC solange würfeln, bis sie sich befreit haben. Die Gefahr zu ersticken besteht jedoch nicht.

SEITE 27

In die Klamm

Klettern in der Klamm: sehr einfaches Manöver (MS 7) Klettern (GE) oder Geschicklichkeit

Bedenken Sie auch hier, dass Hilfsmittel (Seile, Kletterhaken) das Klettern erheblich erleichtern können.

Der Schutzraum

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

Zwergische SC oder SC, die die zwergische Sprache beherrschen (Wissen: Sprache, Zwergisch), können die Rune problemlos entziffern, nachdem sie von Eis und Schmutz befreit ist.

SEITE 28

Heilsalben und -tees identifizieren: schweres Manöver (MS 10) Wissen (Alchemie, IN) oder Intelligenz

Dwolkor-Gletscher

Sich an die Legende vom Dwolkor-Gletscher erinnern: schweres Manöver (MS 10) Wissen (Kultur: Trion, IN) oder ein leichtes Manöver (MS 8) Wissen (Kultur: Ghalgrat-Zwerge, IN)

SEITE 29

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

An Wächtern vorbeischieben: einfaches Manöver (MS 8) List (GE) oder Geschicklichkeit

SEITE 30

An Orks vorbeischieben: einfaches Manöver (MS 8) List (GE) oder Geschicklichkeit

TABUK (SG 3)

TP 18, KB 4, Rüstung 1, List 3
Speer, INI +0, Schaden +0
Kurzschwert, INI+1, Schaden -1

Um eine Lüge als solche zu erkennen, müssen die SC ein einfaches Manöver (MS 8) List (IN) oder Intelligenz ablegen.

SEITE 33

1

Durch Tragurs Abbild

Wippfalle entdecken: sehr schweres Manöver (MS 12) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

Nähere Informationen zu dieser Falle, die nur beim Verlassen des Tempels ausgelöst werden kann, finden Sie unter Die Rutsche auf den Seiten 43-44.

An Wächtern in der Dunkelheit vorbeischieben: einfaches Manöver (MS 8) List (GE) oder Geschicklichkeit

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

2

Wogenbrücke

Nicht ins Straucheln geraten: einfaches Manöver (MS 8) Athletik (GE) oder Geschicklichkeit

Bei einem Fehlschlag ist in der laufenden Runde kein Kampf mehr möglich. Der KB kann weder für Angriffe noch die Verteidigung genutzt werden. Außerdem muss dem Charakter ein zweites Manöver gelingen, um nicht zu stürzen:

Einen Sturz vermeiden: einfaches Manöver (MS 8) Athletik (GE) oder Geschicklichkeit

Bei einem Kampf auf der Brücke erhalten alle Beteiligten einen Malus von -3 auf ihre Manöver.

Sturz in die Laan

Kein Wasser schlucken: einfaches Manöver (MS 8) Intelligenz oder Geschicklichkeit oder Stärke

Der Wurf kann jede Runde wiederholt werden, bei einem Fehlschlag muss der Charakter aber zusätzlich einen Widerstandwurf gegen ein Gift des Ranges 6 ablegen (Konstitutions-Manöver, MS 14). Ein Misserfolg zeigt an, dass das Gift besonders stark zu wirken beginnt und der Charakter fortan einen Malus von -3 erhält.

SEITE 35

4

Wasserschmiede

Wurden die Orks gewarnt, so können die SC diese in ihrem Hinterhalt als Reflexion im Wasser entdecken, wenn ihnen ein einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz gelingt.

ORK (SG 2)

TP 12, INI +0, Speer oder Einhand-Axt, Schaden +0, KB 3, Rüstung 2, Schatz B

SEITE 36

PICKELHAUT (SG 8)

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

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 6): Der vergiftete Charakter erhält 10 Minuten lang einen Malus von -3.

SEITE 37

6

Alte Küche

Geräusche aus dem Abzug hören: einfaches Manöver (MS 8) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

Sind die Spielercharaktere Stufe 3 bis 5:

FLEDERMÄUSE (SG 1)

TP 2, INI +2, Biss, Schaden -2, KB 1, Rüstung 0, Fliegend, Schatz -

Sind die Spielercharaktere über Stufe 5:

FLEDERMÄUSE (SG 1)

TP 2, INI +2, Biss, Schaden -2, KB 2, Rüstung 0, Fliegend, Schatz -

SEITE 38

9, 10 und 14

Große Gänge

ORK (SG 2)

TP 12, INI +0, Speer oder Einhand-Axt, Schaden +0, KB 3, Rüstung 2, Schatz B

SKELETT (SG 2)

TP 8, INI +1, Schaufel, Schaden -1, KB 2, Rüstung 0, Schatz C

SEITE 39

KOBEK (SG 5)

TP 30, INI -1, Zweihand-Axt, Schaden +2, KB +9*, Rüstung 3, siehe Beschreibung (S. 40)

*) inkl. +1 Bonus

*Korbeks Zweihand-Axt ist magisch und gewährt einen +1 Bonus auf den OB. Sie ist so ausbalanciert, dass sie von einem besonders starken Kämpfer (mind. ST 8) auch einhändig geführt werden kann. Der Leuchtkristall an der Spitze der Axt kann einen Raum ähnlich einer Fackel erhellen (also einen Radius von 9m).

SEITE 40

13

Orklager, Ehemaliger Warteraum für Gläubige

ORK (SG 2)

TP 12, INI +0, Speer oder Einhand-Axt (oder andere Waffen), Schaden +0, KB 3, Rüstung 2, Schatz B

SEITE 41

Die unteren Ebenen

SKELETT (SG 2)

TP 8, INI +1, Waffe, Schaden nach Waffe, KB 2, Rüstung 0, Schatz C

GHUL (SG 6)

TP 40, INI +0, Klauen oder Biss, Schaden +1, KB 6, Rüstung 1, Angst (SG 10), Schatz C

SCHÄDELSCHWINGE, KLEIN (SG 2)

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

SCHÄDELSCHWINGE, MITTEL (SG 3)

TP 8, INI +1, Biss, Schaden -1, KB 6, Rüstung 0, Fliegend, Schatz -

SEITE 43

B

Gargyle

GARGYLE, FAST VERSTEINERT (SG 6)

TP 50, INI -3, Krallen, Schaden +0, KB 3, Rüstung 5, Regeneration 1, MP 6, Schwarze Magie bis Rang 2, Gezielte Sprüche 3, Schatz E

Die vier Gargyle sind fast völlig zu Stein erstarrt. Sie haben ihre Fähigkeit zu fliegen mittlerweile eingebüßt, ihre Bewegungen sind langsam, und ihre Schläge wirken kraftlos.

SEITE 44

16

Auslauf der Rutsche

Nicht in den Schleim stürzen: einfaches Manöver (MS 8) Geschicklichkeit

17

Treppenabgang

Wesen als Ghule erkennen: einfaches Manöver (MS 8) Wissen (Untotenkunde, IN) oder Intelligenz

Bei Spielercharakteren bis Stufe 5:

GHUL (SG 3)

TP 20, INI -1, Klauen oder Biss, Schaden +1, KB 3, Rüstung 1, Angst (SG 8), Schatz C

Bei Spielercharakteren über Stufe 5:

GHUL (SG 6)

TP 40, INI +0, Klauen oder Biss, Schaden +1, KB 6, Rüstung 1, Angst (SG 10), Schatz C

SEITE 46

20

Erdbecken

UNTOTER (SG 1)

TP 5, INI -2, Klauen, Schaden +0, KB 1, Rüstung 0, Schatz -

21

Geheimes Lager

Die Steinruhe enthält neben vielen anderen Wertsachen zwei magische Waffen:

- Zwergische Streitaxt: Einhand-Axt, +1 Schaden (magisch)
- Zwergischer Hammer: Kriegshammer, +1 Schaden (magisch), bringt Wasser hervor, wenn er auf Stein geschlagen wird

SEITE 47

23

Riesenspinne im alten Lager

Alle Kampfmanöver erhalten aufgrund der beengten Umstände einen Malus von -1. Ein in den klebrigen Spinnenfäden verfangenen Charakter erhält einen Malus von -2 auf alle Kampf- und Bewegungsmanöver, bis er sich befreit hat:

Sich aus Spinnenfäden befreien: schweres Manöver (MS 10) Stärke

Bis zu zwei Charaktere können einem Charakter gleichzeitig bei der Befreiung helfen. Jeder von ihnen gewährt dem gefangenen SC einen Bonus von +1.

SEITE 48

RIESENSPINNE (SG 6)

TP 32, INI +1, Biss, Schaden +1, KB 7, Rüstung 2, Gift (Rang 3), Schatz E

KLEINE SPINNE (SG 2)

TP 6, INI +2, Biss, Schaden -1, KB 3, Rüstung 1, Gift (Rang 1), Schatz -

Bei einem kritischen Treffer (gewürfelte 10) gelingt es den Spinnen, ihr Gift gegen das Opfer einzusetzen. Diesem muss dann ein Widerstandswurf (Konstitution gegen MS 8+Rang) gelingen, um der Wirkung des Giftes zu entgehen. Das Gift der Spinnen wirkt lähmend, und das Opfer kann 1 Runde pro Rang des Giftes nicht handeln.

24

Lagerraum

MADEN, SCHWARM (SG 1)

TP 40, INI -3, Biss, Schaden -2, KB 0, Rüstung 0, Maximaler Schaden (1/1) Mehrfachangriff, Schatz -

Die aufgeführten Werte gelten für einen Schwarm von Maden, nicht für Einzeltiere. Der Schwarm ist so groß, dass er in jeder Runde alle SC innerhalb seines Wirkungsbereiches einmal angreifen kann.

Maximaler Schaden

Maden sind winzige Wesen und verletzen andere Wesen nur leicht. Sie richten bei jedem erfolgreichen Angriff maximal nur einen Punkt Schaden an. Dies gilt auch bei einem kritischen Angriff.

SEITE 49

27

Untoter Troll mit zwei anderen Untoten

An Untoten im Raum unentdeckt vorbeischieben: schweres Manöver (MS 10) List (GE) oder Geschicklichkeit

UNTOTER TROLL (SG 7)

TP 60, INI +0, Klauen/Biss, Schaden +0, KB 10, Rüstung 2, Schatz -

UNTOTER (SG 1)

TP 5, INI -2, Klauen, Schaden +0, KB 1, Rüstung 0, Schatz -

SEITE 50

30

Unfertiger Teich

Zwergische Fibel in Schutthaufen entdecken: einfaches Manöver (MS 10) Wahrnehmung (IN) oder Intelligenz

31

Skelettraum

GITTERTÜR (SG 2)

Schloss knacken: schweres Manöver (MS 10) List (GE) oder Geschicklichkeit

LEICHE (SG 1)

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

SKELETT (SG 2)

TP 8, INI +1, Waffe, Schaden nach Waffe, KB 2, Rüstung 0, Schatz -

SEITE 51

32

Schädelschwingen

SCHÄDELSCHWINGE, KLEIN (SG 2)

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

SCHÄDELSCHWINGE, MITTEL (SG 3)

TP 8, INI +1, Biss, Schaden -1, KB 6, Rüstung 0, Fliegend, Schatz -

34

Dwolkor-Statue

1. SKELETT (SG 2)

TP 5, INI +1, Waffenlos, Schaden -2, KB 3, Rüstung 0, Schatz -

2. SKELETT (SG 2)

TP 8, INI +1, Waffenlos, Schaden -2, KB 4, Rüstung 0, Schatz -

SEITE 52

36

Riesenspinnen

JUNGE RIESENSPINNE (SG 4)

TP 18, INI +1, Biss, Schaden +1, KB 5, Rüstung 2, Gift (Rang 2), Schatz D

Bei einem kritischen Treffer (gewürfelte 10) gelingt es den Spinnen, ihr Gift gegen das Opfer einzusetzen. Diesem muss dann ein Widerstandswurf (Konstitution gegen MS 10) gelingen, um der Wirkung des Giftes zu entgehen. Das Gift der Spinnen wirkt lähmend, und das Opfer kann 2 Runden lang nicht handeln.

37

Untotenlager

UNTOTER (SG 1)

TP 5, INI -2, Klauen, Schaden +0, KB 1, Rüstung 0, Schatz -

SKELETT (SG 2)

TP 8, INI +1, Waffe, Schaden nach Waffe, KB 2, Rüstung 0, Schatz -

38

Eiskammer

SKELETT (SG 2)

TP 8, INI +1, Schaufel, Schaden -1, KB 2, Rüstung 0, Schatz C

SEITE 53

40

Knochengolem

Werte bei Charakteren bis Stufe 5:

UNTOTER ARZT (SG 2)

TP 20, INI -1, Knochensäge, Schaden -2, KB 2, Rüstung 0, Schatz C

KINDLICHER ASSISTENT (SG 1)

TP 5, INI -2, Oberarmknochen, Schaden -1, KB 1, Rüstung 0, Schatz A

KNOCHENGOLEM (SG 4)

TP 40, INI +0, Klauen, Schaden +1, KB 4, Rüstung 2, Umklammern, Schatz -

Bei einem erfolgreichen Angriff kann der Golem anstelle des normalen Schadens einen Gegner ergreifen, um ihn anschließend langsam zu zerquetschen. Das Opfer erleidet pro Runde automatisch einen Punkt Schaden und einen Malus von -3 auf alle Kampf- und Bewegungsmanöver. Zur Befreiung ist ein schweres Stärke-Manöver (MS 10) erforderlich.

Werte bei Charakteren über Stufe 5:

UNTOTER ARZT (SG 2)

TP 20, INI -1, Knochensäge, Schaden -2, KB 2, Rüstung 0, Schatz C

KINDLICHER ASSISTENT (SG 1)

TP 5, INI -2, Oberarmknochen, Schaden -1, KB 1, Rüstung 0, Schatz A

KNOCHENGOLEM (SG 8)

TP 80, INI +0, Klauen, Schaden +1, KB 8, Rüstung 2, Umklammern, Schatz -

Bei einem erfolgreichen Angriff kann der Golem anstelle des normalen Schadens einen Gegner ergreifen, um ihn anschließend langsam zu zerquetschen. Das Opfer erleidet pro Runde automatisch zwei Punkte Schaden und einen Malus von -3 auf alle Kampf- und Bewegungsmanöver. Zur Befreiung ist ein schweres Stärke-Manöver (MS 10) erforderlich.

SEITE 54-55

42

Labor

Spielercharaktere bis Stufe 4:

TARASIUS (SG 8)

TP 40, INI +1, Waffenlos, Schaden +0, KB 6, Rüstung 3, Umklammern, Gift (Rang 3), Schatz siehe Beschreibung (S. 55)

Bei einem kritischen Treffer (gewürfelte 10) gelingt es Tarasius, seinen Gegner zu ergreifen, wobei sein Angriff nur den halben Schaden anrichtet. Das Opfer erleidet pro Runde automatisch einen Punkt Schaden und einen Malus von -3 auf alle Kampf- und Bewegungsmanöver. Zur Befreiung ist ein schweres Stärke-Manöver (MS 10) erforderlich. Desweiteren muss dem Opfer ein Widerstandswurf (Konstitution, MS 11) gegen Gift gelingen, um nicht für eine Stunde gelähmt zu sein.

Spielercharaktere Stufe 5-6:

TARASIUS (SG 10)

TP 60, INI +1, Waffenlos, Schaden +0, KB 8, Rüstung 3, Umklammern, Gift (Rang 4), Schatz siehe Beschreibung (S. 55)

Bei einem kritischen Treffer (gewürfelte 10) gelingt es Tarasius, seinen Gegner zu ergreifen, wobei sein Angriff nur den halben Schaden anrichtet. Das Opfer erleidet pro Runde automatisch einen Punkt Schaden und einen Malus von -3 auf alle Kampf- und Bewegungsmanöver. Zur Befreiung ist ein schweres Stärke-Manöver (MS 10) erforderlich. Desweiteren muss dem Opfer ein Widerstandswurf (Konstitution, MS 12) gegen Gift gelingen, um nicht für eine Stunde gelähmt zu sein.

Spielercharaktere ab Stufe 7:

TARASIUS (SG 12)

TP 80, INI +1, Waffenlos, Schaden +0, KB 10, Rüstung 3, Umklammern, Gift (Rang 5), Schatz siehe Beschreibung (S. 55)

Bei einem kritischen Treffer (gewürfelte 10) gelingt es Tarasius, seinen Gegner zu ergreifen, wobei sein Angriff nur den halben Schaden anrichtet. Das Opfer erleidet pro Runde automatisch einen Punkt Schaden und einen Malus von -3 auf alle Kampf- und Bewegungsmanöver. Zur Befreiung ist ein schweres Stärke-Manöver (MS 10) erforderlich. Desweiteren muss dem Opfer ein Widerstandswurf (Konstitution, MS 13) gegen Gift gelingen, um nicht für eine Stunde gelähmt zu sein.

UNTOTER (SG 2)

TP 10, INI +0, Speer/Morgenstern/Kurzsword/ Einhand-Axt, Schaden nach Waffe, KB 4, Rüstung 0, Schatz B

Tarasius durch Verwischen der Namenszüge schwächen

Tarasius erleidet mit jedem zerstörten Schriftzug automatisch einen Würfel -2 Schaden (mind. 1). Sind mehr als 4 Schriftzüge zerstört, erleidet er pro weiterem Schriftzug einen Würfel -1 Schaden und bei mehr als 6 Schriftzügen einen Würfel Schaden.

SEITE 58

Erfahrungspunkte

Für dieses Abenteuer könnte je nach Stufe zwischen 3.000 und 6.000 Erfahrungspunkte angemessen sein. Regeln zur genauen Berechnung der Erfahrungspunkte finden Sie im Spielleiterheft auf Seite 14.

SEITEN 59-64

Anhang

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)

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: Hochsprache) 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

DIEB (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: Handelssprache) 1

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

*) inkl. +1 Bonus (Waffe)

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

KRIEGER (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)

PRIESTER (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: 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.