Spielhilfe

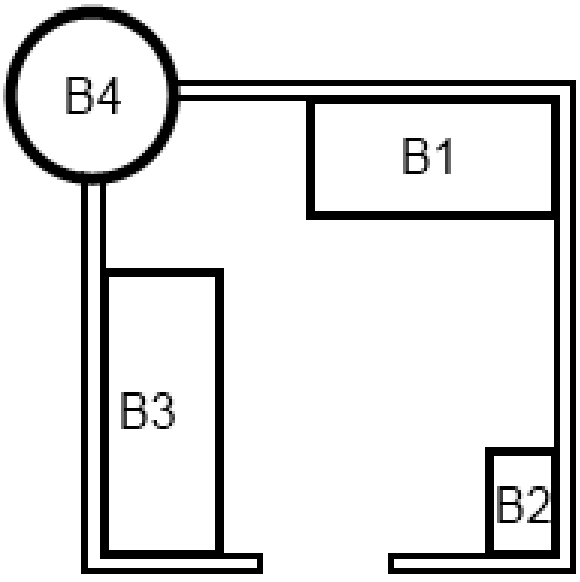
Banditenlager

Eine inoffizielle ABOREA-Spielhilfe

Vorwort

Diese Spielhilfe ist als vielseitig einsetzbare Abenteueridee gedacht. Sie lässt sich in als Nebenschauplatz in Abenteuern verwenden, sowie auch in ein Eigenständiges Abenteuer einbauen.
Das Lager sollte sich in der Nähe von einer Handelsstraße oder zumindest viel befahrenen Wegen befinden.
Ich wünsche euch viel Spaß beim Verwenden der Spielhilfe.

Plan



B1: Haupthaus und Lager

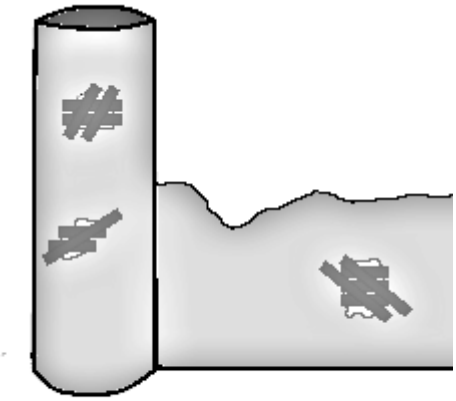
B2: Schmiedeunterstand

B3: Quartiere

B4: Aussichtsturm

Aussehen und Beschreibung

Bei dem Lager handelt es sich um eine alte Burgruine, offensichtlich mal als Vorposten verwendet, haben sich nun Banditen eingenistet. Diese verwenden die Ruine als Hauptquartier.



Das bereits zerbröckelnde Mauerwerk wurde mit vielen Holzbrettern bereits ausgebessert. Das Tor ist bereits zur Gänze zerfallen und auch die Häuser im inneren sind von Löchern übersäht. Der Aussichtsturm ist eines der wenigen Gebäude welcher noch fast komplett steht, lediglich einige kleinere Löcher im Mauerwerk sind vorhanden und das Dach fehlt.

B1:

Das Haupthaus beherbergt das Quartier des Anführers und das Lager, in welchem Waffen und gefundene Schätze aufbewahrt werden.

*Zufallstabelle für Schätze (Spielleiterheft Seite 47): Kategorie C, 4 Würfe.**

B2:

Eine überdachte Schmiede. Sie dient zur Reparatur von Waffen und Rüstungen.

*Zufallstabelle für Schätze (Spielleiterheft Seite 47): Kategorie C, 1 Wurf**

B3:

Die Quartiere der Banditen. Sie dienen als Schlafplatz und auch eine Kochstelle befindet sich darin. Hier befinden sich Betten und einige Kisten.

*Zufallstabelle für Schätze (Spielleiterheft Seite 47): Kategorie B, 4 Würfe**

B4:

Der 23 Meter hohe Aussichtsturm um Gefahren frühzeitig entdecken zu können.

*: Muss nicht gewürfelt werden. Man kann sich auch aus der Tabelle Gegenstände aussuchen.

Hintergrund

Ein Optionaler Hintergrund darf selbstverständlich nicht fehlen, deswegen eine kleine kurze Geschichte zu dem Lager.

Robart, der Anführer der Banditen, hat lange Zeit in der Armee als Hauptmann gedient. Als er, aufgrund einer Schläger mit mehreren Toten, unehrenhaft aus der Armee entlassen wurde, gründete er zusammen mit einigen anderen Ausgestoßenen eine kleine Diebesbande umso über die Runden zu kommen. Er ist ein sehr großer Mann mit langem Schwarzen Haar und kantigen Gesichtszügen. Als ehemaliger Hauptmann ist er als Anführer sehr streng und duldet keine Widerworte.

Thorgan ist Robarts treuer Kampfgefährte aus alten Zeiten. Als Sohn eines Schmieds, hat er die alte Schmiede der Ruine wieder in Schuss gebracht und kümmert sich nun über die Bewaffnung und Ausrüstung der Bande.

Lorik, ein ehemaliger Späher, ist der Kundschafter der Banditen. Er befindet sich meist, wenn kein Raubzug ansteht, am Aussichtsturm und hält Ausschau nach entfernten Karawanen oder einsamen Wanderern. Aber auch Gefahren kann er so schnell erkennen und die anderen warnen.

Anhang:

NSC

Die nachfolgenden NSC sind als Bewohner des Lagers gedacht, man kann aber selbstverständlich auch andere einbauen wenn man will.

Typ	SG	TP	Initiative	Waffe	KB	Rüstung	Besonderes	MP	Schatz
Bandit	2	20	+1	Dolch o. Kurzbogen	3	2	List 2, Natur 1	0	C
Banditen Anführer	3	30	+1	Kurzschwert	5	2	List 2, Einflussnahme 2	0	C
Schmied	2	24	-1	Hammer	2	2		0	C

Waffen

Waffe	Gruppe	Mind. Stäke	Schaden	Attribut	Kg	Ini-Bonus	Preis
Hammer	Wuchtwaffe		+0	ST	3	-1	5 KL