

# ABOREA

Fanwerk

## Eine Aborea-Erweiterung

**Neue Rassen, Berufe, Spruchlisten und andere Erweiterungen**

Version 0.7

Ideen und Text

von

Philipp Gust

Layout und Design angelehnt an das der Aborea-Spielbox

2. Februar 2018

Bei dem folgenden Schriftstück handelt es sich um eine Erweiterung der offiziellen Regeln des Rollenspiels „Aborea“ (© Sebastian Witzmann). Die hier aufgeschriebenen Erweiterungen befinden sich zum größten Teil noch in der Entwicklung und werden auf ihre Kompatibilität und ihr Balancing bezüglich Aborea verbessert, sie unterliegen nicht dem Copyright von Sebastian Witzmann.

## DESIGN NOTES

### NEUE BERUFE

#### MÖNCH

##### ALLGEMEINES:

Mönche leben oft in völliger Isolation von der Außenwelt in gut versteckten Klöstern. Dort geben sie sich dem geistigen und körperlichen Training hin, meistens ein Leben lang. Auch wenn diese Klöster ein Hort des weltlichen Wissens sind, den die Mönche aus allen Teilen Paleas zusammentragen, so machen sie sich selbst wenig daraus. Ein echter Mönch strebt nicht nach Wissen, sondern nach Weisheit. Ihr höchstes Ziel ist Körper und Geist in Einklang mit allen Seienden zu bringen. Dafür müssen sie lernen ihr inneres Chi zu kontrollieren und fokussieren.

Ein Mönch, der die höchste Stufe der Erleuchtung durch das körperliche Training gefunden hat, wird Ryuo genannt, jemand der es durch geistiges Training erreicht, nennt man Hisha. Es heißt das alle paar Generationen ein Meijin auftaucht, ein Wesen das sowohl die körperliche als auch die geistige Erleuchtung findet.

Einige begeben sich dafür auf lange Wanderschaften und kehren mit neuem Wissen und einer Menge Weisheit, oft erst kurz vor ihrem Lebensende, in das Kloster zurück.

##### FÄHIGKEITEN:

**AUSWEICHEN:** Wenn ein Mönch keine Rüstung trägt (auch keinen Schild) und nicht überrascht wird, dann kann er seinen Rang in der Fertigkeit Athletik als Rüstungsbonus einsetzen (maximal +5).

**REINIGENDE MEDITATION:** Ab Stufe 5 kann der Mönch meditieren. Meditiert er mindestens 2 Stunden, dann erhöht sich seine natürliche Heilrate für einen Tag um seinen CH-Bonus, sofern dieser größer oder gleich 0 ist.

**NAHKAMPF:** Mönche können die Kampfstile und Stangenwaffen ohne Mali anwenden, auch wenn sie die Waffengruppe nicht erlernt haben. Bei bestimmten Aktionen wie Verhebelungen und Würfeln von Gegnern, bekommen sie einen Bonus von +1.

**KAMPFSTILE:** Statt Waffen(Waffenlos) zu erlernen, erlernt der Mönch diverse Kampfstile. Jeder neue Kampfstil stellt eine eigenständige Waffengruppe da. Alle Kampfstile haben die gleichen Grundwerte wie Waffen(Waffenlos).

Vor dem Kampf, muss der Anwender in eine Kampfhaltung gehen, was dem ziehen einer Waffe gleich kommt. Auch zählt der Wechsel eines Kampfstils wie das Wechseln einer Waffe.

Version 1: Bei den Stufen 5, 10, 15 und 20 erhöht sich der Schaden der Kampfstile jeweils um +1.

Version 2: Erreicht der Mönch in einer Kampfkunst den Rang 3, 6, 9 oder 12, erhöht sich der Schaden für diesen Kampfstil jeweils um +1.

Um einen Kampfstil anwenden zu können, muss der Mönch mindestens einen Rang in ihn investieren.

- **Drunken Master:** Dieser Stil kann nur angewandt werden, wenn der Anwender betrunken ist. Ist der Mönch nüchtern, hat dieser Stil keinen besonderen Einfluss und ist lediglich gleich der Fertigkeit Waffen(Waffenlos). Ist er betrunken, bekommt er automatisch mindestens Intelligenz -1 und Rüstung in Höhe des Ranges des Kampfstils geteilt durch 2 (aufgerundet). Er muss in keine Kampfhaltung gehen, kann aber auch keinen anderen Kampfstil oder keine andere Waffe benutzen, solange er diesen Stil anwendet.

Sinkt der Intelligenzwert dadurch auf 0, dann stirbt der Mönch nicht, sondern fällt für (W10 - KO-Bonus) Stunden in Ohnmacht, anschließend ist er ausgenüchtert.

*TIPP: Zusätzlich könnte er am Anfang im betrunkenen Zustand -2 auf alle Manöver bekommen. Ist der Mönch alkoholabhängig geworden, bekommt er keinen Malus auf Manöver mehr (aber immer noch IN -1) und es gilt die Regel für Abhängigkeiten.*

- **Drachenfäuste:** Der Anwender konzentriert sein heißblütiges Chi in seinen Fäusten und Füßen. Bei jedem kritischen Treffer entzündet seine Schläge den Gegner oder das Objekt, das getroffen wurde. Ebenso kann der Anwender pro Angriff 1 MP investieren. Bei einem erfolgreichen Treffer fängt

der Gegner oder das Objekt ebenfalls an zu brennen. Wird der Gegner / das Objekt öfter entzündet addieren sich die Brandpunkte wie Blutungen.

- **Fließende Hände:** Der Anwender konzentriert sein ruhiges Chi in seinen Fäusten und Füßen. Bei jedem kritischen Treffer wird die Rüstung des Gegners für diesen Angriff um 1 reduziert. Ebenso kann der Anwender pro Angriff 1 MP investieren. Dabei reduziert sich die Rüstung des Gegners für diesen Angriff um 1. Erfolgt dabei zusätzlich ein kritischer Treffer addieren sich die Effekte.
- **Stürmische Füße:** Der Anwender konzentriert sein wirbelndes Chi in seinen Fäusten und Füßen. Bei jedem kritischen Treffer wird der Gegner / das Objekt je nach Größe ein Stück weit nach hinten geschleudert. Ebenso kann der Anwender pro Angriff 1 MP investieren. Bei einem erfolgreichen Treffer wird der Gegner / das Objekt je nach Größe ein Stück weit nach hinten geschleudert. Erfolgt dabei zusätzlich ein kritischer Treffer verdoppelt sich die Stoßdistanz.
- **Steinerne Glieder:** Der Anwender konzentriert sein stählernes Chi in seinen Fäusten und Füßen. Bei jedem kritischen Treffer wird der Gegner für eine Runde betäubt. Ebenso kann der Anwender pro Angriff 1 MP investieren. Bei einem erfolgreichen Treffer wird der Gegner zu Boden gerissen. Erfolgt dabei zusätzlich ein kritischer Treffer liegt er betäubt am Boden.
- **Donnerfäuste:** Der Anwender konzentriert sein geladenes Chi in seinen Fäusten und Füßen. Bei jedem kritischen Treffer entsteht ein Blitz, welcher auf das nächste Wesen (Freund oder Feind) oder Objekt überspringt. Ebenso kann der Anwender pro Angriff 1 MP investieren. Bei einem erfolgreichen Treffer entsteht ein Blitz, welcher auf das nächste Wesen (Freund oder Feind) oder Objekt überspringt. Erfolgt dabei zusätzlich ein kritischer Treffer springt der Blitz insgesamt 2 Personen / Objekte weiter. Der Schaden muss für jedes Wesen / Objekt separat berechnet werden.

- **Hagelnde Fäuste:** Der Anwender bekommt bei Mehrfachangriffen einen Malus von -1 statt -2.
- **Strahlendes Chi:** Der Anwender kann 1 MP investieren und eine Runde lang sein Chi in seinen Händen konzentrieren, um dieses in der darauf folgenden Runde in eine Richtung zu schießen. Das zählt als Fernkampfangriff, es gelten die selben Regeln wie für Fernkampfangriffe. Anschließend muss er 2 Runden warten um sein Chi erneut konzentrieren zu können. Jeder andere Angriff mit diesem Kampfstil ist ein Nahkampfangriff, der wie Waffen(Waffenlos) behandelt wird.
- **Wirbelndes Holz:** Dieser Kampfstil kann nur in Verbindung mit einer Stangenwaffe ausgeführt werden. Der Kampfbonus ent-

spricht dem von der Waffenfertigkeit Stangenwaffen. Der Schaden erhöht sich nicht wie bei anderen Kampfstilen. Dieser Kampfstil wird automatisch angewandt, wenn der Anwender mit einem Stab kämpft. Der Anwender benutzt viele wirbelnde Angriffe, dadurch steigt seine Rüstung in Höhe des Ranges des Kampfstils geteilt durch 2 (aufgerundet) gegen Geschosse, wie Pfeile, Bolzen und kleineren Wurf Waffen.

**KÖRPERLICHE ERLEUCHTUNG:** Hat der Mönch einen beliebigen Kampfstil oder die Fertigkeit Waffen(Stangenwaffen) bis einschließlich Rang 10 erlernt, dann zählt er als Erleuchtet. Ein körperlich Erleuchteter besitzt eine besondere Ausstrahlung. Bei 2 Gegnern kann er den gleichen DB ansetzen, ohne ihn aufzuteilen. Der Mönch

kann in diesem Zustand nicht überrascht werden.

**RUHIGER GEIST:** Ein Mönch lernt, sich nicht aus der Ruhe bringen zu lassen. Bei negativer Beeinflussung, Einschüchterung oder Angst bekommt er +1 auf Manöver um entsprechendes Abzuwehren.

**MAGIE:** Mönche können die Spruchlisten „Inneres Chi“ und „Freie Magie“ erlernen.

**TREFFER- UND MAGIEPUNKTE:**

**TREFFERPUNKTE:** Durch lebenslanges Training von Körper und Geist hat der Mönch einen Grundwert von 8 TP.

**MAGIEPUNKTE:** Mönche benutzen Charisma (CH) für ihre Magiepunkte.

**Übersichtstabelle Kampfstile**

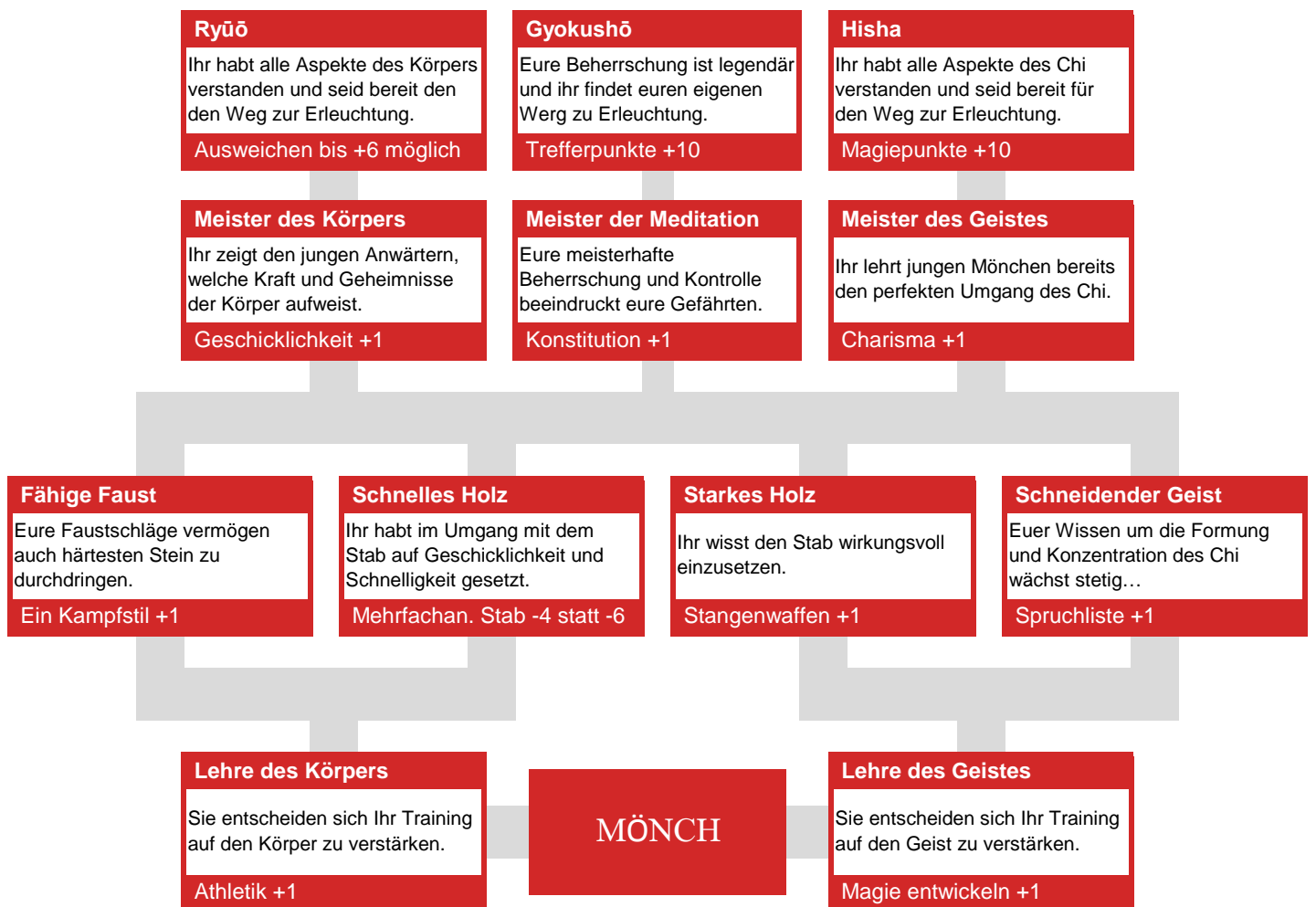
Kampfstil	Mindest*	Attribut	Schaden**	INI-Bonus	Besonderheit
Drunken Master	Besoffen	GE	-2	+1	siehe oben
Drachenfäuste	5 Stärke	ST	-2	+1	siehe oben
Fließende Hände	5 Geschick.	GE	-2	+1	siehe oben
Stürmische Füße	5 Geschick.	GE	-2	+1	siehe oben
Steinerne Glieder	5 Stärke	ST	-2	+1	siehe oben
Donnerfäuste	5 Geschick.	GE	-2	+1	siehe oben
Hagelnde Fäuste	5 Geschick.	GE	-2	+1	siehe oben
Strahlendes Chi	5 Charisma	ST/GE	-2	+1	siehe oben
Wirbelndes Holz	5 Stärke	/	/	/	siehe oben

\* Attributwert der vorausgesetzt wird um den Kampfstil im Kampf verwenden zu können

\*\* Kann sich verändern

**Übersichtstabelle Fertigkeitskosten nach Berufen**

Fähigkeit	Mönch
Athletik	1
Einflussnahme	1
Gezielte Sprüche	4
Kunst	1
List	3
Magie entwickeln	3/6
Natur	2
Reiten	2
Schwimmen	2
Spruchlisten	3/6
Waffen	2/3
Wahrnehmung	1
Wissen	2



**INNERES CHI (LEITMAGIE)****ALLGEMEINES:**

Die Mönche lernen ihr Chi zu konzentrieren und zu bündeln. Sie haben im Laufe der Jahrhunderte

te eine ganz eigene Methode gefunden Magie zu formen. Sie fühlen die Magie in allem was existiert, jedoch manipulieren sie nicht gern das Chi außerhalb ihres eigenen Körpers, außer in Notsituationen. Um diese spezielle Art zu lernen, muss man einige Jahre bis Jahrzehnte intensiv in einem Kloster lernen und meditieren.

**BESONDERHEITEN:**

Bei dieser Spruchliste handelt es um eine Verstärkung der kämpferischen Fähigkeiten des Anwenders. Die meisten Zauber wenden sich direkt auf den Anwender an. Einige der Zauber erzeugen Auren oder Sphären in denen verschiedene Effekte passieren können.

Inneres Chi (Leitmagie)				
Ränge	Spruch	Effekt	Reichweite	Gezielt
1	Magische Interferenz	Ein freundlich gesinntes Wesen/1 MP in Reichweite bekommt +1/1 MP auf Zauberresistenz (maximal +5), solange dieses sich innerhalb der Aura befinden. Die Aura hält eine Stunde.	2 m pro Rang	
2	Balance	Der Anwender bekommt für 10 min/1 MP Boni auf Athletik-Manöver in Höhe von +1/1 MP (max. 5). Dieser Bonus kann nicht für die Fähigkeit Ausweichen benutzt werden.	Selbst	
3	Auren spüren	Kann im Umkreis von 10m/1 MP Lebewesen aufspüren. Mit jedem Rang in der Spruchliste „Inneres Chi“ können mehr Lebewesen gefunden werden: <i>Rang 1-2:</i> Es können nur sehr starke Lebewesen aufgespürt werden, z.B. Drachen, starke Monster, Trolle und ähnliches. <i>Rang 3-4:</i> Nun können auch Bären, Oger und ähnliches wahrgenommen werden. <i>Rang 5-6:</i> Auch Orks, Elben, Menschen, Zwerge und Halblinge sind vor dem Anwender nicht mehr verborgen, nur Gnome entziehen sich dem noch. <i>Rang 7-8:</i> Selbst Gnome, Füchse, Hasen und ähnliche können gefunden werden. <i>Rang 9-10:</i> Auch die kleinsten Wesen können sich nicht mehr vor dem Anwender verbergen.	Selbst	
4	Aura des Mutes	Erschafft eine helle Aura. Freundlich gesinnte Wesen/1 MP die diese Aura wahrnehmen, bekommen einen Bonus von +1/1 MP (maximal +5) ihre Angst zu überwinden und Einschüchterungen zu entgehen. Danach erhalten sie für zwei Runden einen Bonus von +1 auf ihren KB.	Sichtweite	
5	Chi fokussieren	Der Anwender konzentriert sein Chi auf Hände und Füße. Diese haften für 10 min/1 MP an allem was sie berühren. Der Anwender kann z.B. an Decken und Wänden laufen, ebenso über das Wasser, oder sich an Objekte bzw. andere Lebewesen festhalten.	Selbst	
6	Levitation	Ermöglicht es dem Anwender für 10 sek/1 MP mit einer Geschwindigkeit von 5 kmh/1 MP zu fliegen.	Selbst	
7	Geistige Erleuchtung	Ein geistig Erleuchteter besitzt eine besondere Ausstrahlung. Er kann für 1 min/2 MP eine Astralprojektion von sich erzeugen, die durch Wände gehen und fliegen kann. Sie kann außer zu sehen und zu hören nicht mit der Umwelt interagieren. Sie kann sich nicht schneller bewegen, als der Mönch es könnte, verliert jedoch keine Ausdauer bei ständigem Rennen / Fliegen.	50 m pro Rang	
8	-			
9	-			
10	-			

Diese Spruchliste kann nur von Mönchen erlernt werden.