

ABOREA

Fanwerk

Das Aboarea-Regelwerk

Eine Zusammenfassung mit Hausregeln

von
Philipp Gust
2. Juli 2017

VORWORT

Bei dem folgenden Schriftstück handelt es sich um eine Zusammenfassung der offiziellen Regeln des Rollenspiels „Aborea“ (@Sebastian Witzmann).

Alle Inhalte sind aus offiziellen Quellen entnommen, dazu gehören das Spielerheft, Spielleiter-

heft und das Abenteuerbuch aus der 4. Auflage.

Weitere Quellen sind die offiziellen, downloadbaren Inhalte auf der Aborea-Website (https://www.aborea.de/?page_id=6192).

Inhalte die in **Blau** verfasst wurden, sind nicht Teil der offiziellen Regeln und zählen zu den Hausre-

geln. Die Hausregeln unterliegen nicht dem Copyright von Sebastian Witzmann.

Dieses Dokument darf nicht ohne Einverständnis von Sebastian Witzmann veröffentlicht werden und dient lediglich der privaten Nutzung.

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. Einige begeben sich auch auf lange Wanderschaften, um ihren ganz persönlichen Sinn des Lebens zu finden, und in völliger Erleuchtung am Ende aufzusteigen.

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).

MEDITATION: Statt zu schlafen, können Mönche auch meditieren (vier Stunden meditieren = acht Stunden erholsamer Schlaf), vorwiegend in der Natur.

NAHKAMPF: Mönche können Waffenlosen Kampf und Stangenwaffen ohne Mali anwenden, auch wenn sie die Waffengruppe nicht erlernt haben.

KAMPFSTILE: Statt den Waffenlosen Kampf zu erlernen, kann der Mönch diverse Kampfstile lernen. Jeder neue Kampfstil stellt eine eigenständige Waffengruppe da. Alle Kampfstile haben die gleichen Grundwerte wie der Waffenlose Kampf. 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.

- **Drunken Master:** Dieser Stil kann nur angewandt werden, wenn der Anwender betrunken ist. Ist er betrunken, kommt 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.
- **Drachenfaust:** 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 muss der Anwender nach jedem erfolgreichen Treffer einen W10 würfeln. Bei einer Zahl gleich oder kleiner der des Ranges dieses Kampfstils, fängt der Gegner oder das Objekt ebenfalls an zu brennen.

- **Hagelnde Fäuste:** Der Anwender bekommt bei Mehrfachangriffen einen Malus von -2 statt -3.
- **Wirbelndes Holz:** Dieser Kampfstil kann nur in Verbindung mit einer Stangenwaffe ausgeführt werden. Der Kampfbonus entspricht dem von der Waffenfertigkeit Stangenwaffen. 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 Wurfaffen.

SCHRIFTROLLEN: Mönche können ungelernete Zauber mittels Schriftrollen anwenden. Sie müssen dafür Magiepunkte investieren. Die Anzahl der Anwendungen ist begrenzt.

MAGIE: Mönche können die Spruchlisten „Innere Kraft“ und „Freie Magie“ erlernen.

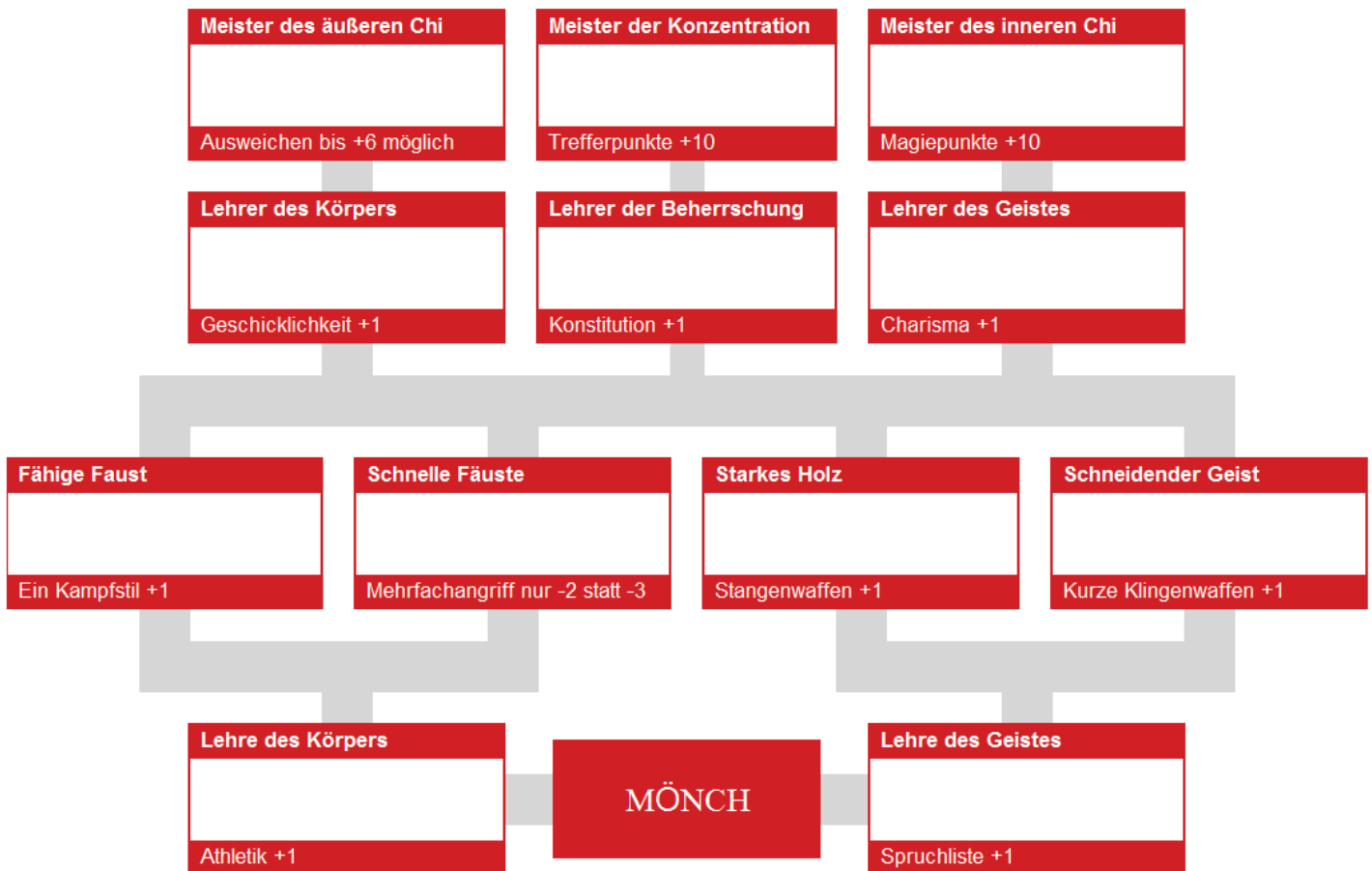
TREFFER- UND MAGIEPUNKTE:

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 Fertigkeitenkosten nach Berufen

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



NEUE SPRUCHLISTEN

INNERE KRAFT (LEITMAGIE)

ALLGEMEINES:

Die Mönche lernen ihr Chi zu konzentrieren und zu bündeln. Sie haben im Laufe der Jahrhunderte eine ganz eigene Methode gefunden Magie zu formen. Um diese spezielle Art zu lernen, muss man einige Jahre bis Jahrzehnte intensiv in ei-

nem Kloster lernen und meditieren.

BESONDERHEITEN:

Bei dieser Spruchliste handelt es sich um eine Art Kombination aus einer priesterlichen Leitmagie und der Freien Magie.

Innere Kraft (Leitmagie)				
Ränge	Spruch	Effekt	Reichweite	Gezielt
1	Analyse	Wenn es aktiviert ist, analysiert den Kampfstil eines Gegners und zieht jede Runde 1 MP. Kann der Anwender den Angriff des Gegners blocken oder wird nicht getroffen, so kann er einen direkten Gegenangriff starten.	Selbst	
2	Balance	Der Anwender bekommt für 10 min/1 MP Boni auf Athletik-Manöver in Höhe von +1/1 MP (max. 5).	Selbst	
3	Aura spüren	Kann im Umkreis von 10 m/1 MP starke Lebewesen aufspüren.	Selbst	
4	Aura Angst	Erschafft eine helle Aura. Alle Lebewesen die diese Aura wahrnehmen sind um 1/1 MP leichter zu beeinflussen und haben Angst vor dem Anwender.	Selbst	
5	Heilen	Heilt eine Person um 5 TP/1 MP .	Berührung	
6	Lichtfüßig	Für 10 min/1 MP erhält eine Person 1/1 MP Mali weniger welche durch das tragen eines hohen Gewichtes verursacht werden.	Berührung	
7	Levitation	Ermöglicht es dem Anwender für 10 sek/1 MP mit einer Geschwindigkeit von 5 kmh/1 MP zu fliegen.	Selbst	
8	Bindung	Bindet eine beschworene Kreatur oder einen Zauber an einen Ort oder Person (Stufe/1 MP).	Berührung	x
9	Schwachstelle	Für 1 Runde/3 MP kann der Anwender einige Schwachstellen der 1/2 MP Gegner sehen und verursacht mit jedem Treffer einen zufälligen Effekt.	Sichtweite	x
10	Feuerfaust	Verzaubert die Faust oder andere Gliedmaßen. Diese brennen, verbrennen allerdings den Anwender nicht, bei Gegnern richten sie zusätzlichen 1/2 MP Schaden an für 1 Runde/1 MP.	Selbst	

Diese Spruchliste kann nur von Mönchen erlernt werden.

WEG DES SCHATTENS

ALLGEMEINES:

Möchte ein Dieb Magie formen, hat er damit oft

etwas anderes im Sinn, als ein klassischer Zauberer. Die Formung läuft ähnlich bis gleich, aber das Ergebnis ist bedingt durch die verschiedenen Ansprüche sehr unterschiedlich. Oder wofür braucht ein Zauberer z.B. einen Meisterdietrich?

BESONDERHEITEN:

Diese Form der Magie beschäftigt sich insbesondere mit der Täuschung, Ablenkung und dem gezielten Töten. Alles was ein Dieb oder Assasine benötigt.

Weg des Schattens				
Ränge	Spruch	Effekt	Reichweite	Gezielt
1	Markierung	Markiert ein Ziel mit einem unsichtbaren Symbol, für 1 Stunde/1 MP kann der Anwender das Ziel in einem Umkreis von 1 km/1 MP spüren und seinen Aufenthaltsort herausfinden.	Berührung	
2	Schatten	Hüllt sich selbst in Schatten für 10 min/1 MP und kann sich an dunklen Orten (ungefähr 25% Licht, z.B. Sternenhimmel) ungesehen (MS 12) bewegen.	Selbst	
3	Sprung	Springt bis zu 3 m/1 MP (maximal 15 m) weit bzw. hoch und bei einem Fall aus einer Höhe von 2 m/Stufe bekommt der Anwender keinen Schaden. Bei einem Angriff aus dem Fall bekommt der Getroffene +1 Schaden/3m.	Speziell	
4	Ablenkung	Eine Explosion aus Licht und Schall verletzt alle Kreaturen im Umkreis von 5 m mit +1 Schaden/1 MP, alle die ins Lichtsehen sind für 1 Runde geblendet (-2 auf alle Manöver).	Sichtweite	x
5	Große Illusion	Erschafft eine beliebige Illusion für 1 min/1 MP mit einem Schwierigkeitsgrad von MS 8 + 1/1 MP.	Sichtweite	
6	Toxin	Umhüllt ein Objekt für 1 Runde/1 MP mit einem Gift der Stufe 1/2,MP.	Berührung	
7	Wahre Sicht	Im Umkreis von 10 m/1 MP kann der Anwender für 1 min/1 MP alles Lebende entdecken.	Selbst	
8	Meisterdietrich	Erschafft für 10 min/1 MP einen Dietrich der +1/1 MP auf das Knacken von Schlössern gibt.	Speziell	
9	Schwachstelle	Für 1 Runde/3 MP kann der Anwender einige Schwachstellen der 1/2 MP Gegner sehen und verursacht mit jedem Treffer einen zufälligen Effekt.	Sichtweite	x
10	Wahre Verhüllung	Der Anwender verschwindet vollkommen, kann weder gesehen , noch gehört oder gerochen werden für 10 min/3 MP.	Selbst	

Diese Spruchliste kann nur von Barden, Dieben, Kriegern und Waldläufern erlernt werden.