

ABOREA

Fanwerk

Eine Aborea-Erweiterung

Neue Rassen, Berufe, Spruchlisten und andere Erweiterungen

Ideen und Text

von

Philipp Gust

Layout und Design angelehnt an das von der Aborea-Spielbox

6. Juli 2017

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. Dabei regeneriert er pro Stunde 1 TP für jeden Rang in der Fertigkeit Wahrnehmung (*oder Einflussnahme?*). Wird der Mönch allerdings unsanft aus der Meditation gerissen,

kann er sich für einige Stunden schlecht konzentrieren.

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

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.

- **Drunken Master:** Dieser Stil kann nur angewandt werden, wenn der Anwender betrunken ist. 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.
- **Drachfaust:** Der Anwender konzentriert sein heißblütiges Chi in seinen Fäusten und Füßen. Bei jedem kritischen Treffer entzünden 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 halben Ranges (aufgerundet) dieses Kampfstils, fängt der Gegner oder das Objekt ebenfalls an zu brennen.
- **Hagelnde Fäuste:** Der Anwender bekommt bei Mehrfachangriffen einen Malus von -1 statt -2. Der Schaden von Waffen(Waffenlos) ist -1 statt -2.

- **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 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 kann...

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

METALLRÜSTUNGEN: Mönche sollten keine Metallrüstungen tragen, da sie ihr Chi schlechter konzentrieren und auch ihre Kampfkünste nicht voll entwickeln können. Der Manövermalus der schweren Rüstung wird bei Zaubern verdoppelt und auch geben sie pro Manövermalus -2 auf den KB von Waffen(Waffenlos) und die Kampfstile

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	Mind. Stärke*	Attribut	Schaden	INI-Bonus	Besonderheit
Drunken Master		GE	-2	+1	siehe oben
Drachenzauber	6	ST/GE	-2	+1	siehe oben
Hagelnde Fäuste		GE	-1	+1	siehe oben
Wirbelndes Holz	5	ST/GE	/	+1	siehe oben

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

Übersichtstabelle Fertigungskosten 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



NEUE SPRUCHLISTEN

INNERES CHI (LEITMAGIE)

ALLGEMEINES:

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

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	Aura der Heilung	Heilt 1 TP/1 MP bei einer Person/2MP in Reichweite.	3 m pro Stufe	
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 10 m/1 MP starke Lebewesen aufspüren.	Selbst	
4	Aura der 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	Analyse	Wenn Analyse aktiviert ist, analysiert der Anwender 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. Verfehlt der Gegenangriff sein Ziel bekommt der Anwender in der nächsten Runde keinen Rüstungsbonus durch die Fähigkeit Ausweichen und kann keine KB in den DB gegen den verfehlten Gegner legen.	Selbst	
6	Aura der Gabe	Der Anwender kann einem anderen Wesen 1 MP/2 MP geben oder entziehen.	3 m pro Stufe	
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	Fäuste des Chi	Verzaubert die Gliedmaßen mit einem Element welches sich in der Nähe befindet. Diese können z.B. Feuer, Wasser, Luft, Erde und Blitze sein. Der Anwender richtet +1/2 MP zusätzlichen Schaden als elementaren Schaden an für 1 Runde/1 MP. Je nach Element treten zusätzliche Effekte auf. Dafür wirft der Anwender bei einem Treffer einen W10, bei einer 8, 9 und 0 passiert: Feuer: Der Gegner fängt an zu brennen. Wasser: . Erde: Der Gegner wird betäubt. Luft: Der Gegner wird weggeschleudert. Blitz: Es entstehen Kettenblitze.	Selbst	
10	Geistige Erleuchtung	Ein geistig Erleuchteter kann...	Selbst	

Diese Spruchliste kann nur von Mönchen erlernt werden.

WEG DES SCHATTENS

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.

ALLGEMEINES:

Möchte ein Dieb Magie formen, hat er damit oft

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 Bardern, Dieben, Kriegern und Waldläufern erlernt werden.