

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

9. 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. 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.

KAMPFSTILE: Statt Waffen(Waffenlos) zu erlernen, erlernt der Mönch diverse Kampfstile. Jeder

neue Kampfstil stellt eine eigenständige Waffen-Gruppe 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 5, 10 oder 12, erhöht sich der Schaden für diesen Kampfstil jeweils um +1.

Version 3: Änderung des Talentbaums.

- **Drunken Master:** Dieser Stil kann nur angewandt werden, wenn der Anwender betrunken ist. Wenn der Mönch nüchtern ist, 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.

- **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.
- **Strahlendes Chi:** Der Anwender kann 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. *Vielleicht noch mit MP-Abzug?*
- **Wirbelndes Holz:** Dieser Kampfstil kann nur in Verbindung mit einer Stangenwaffe ausgeführt werden. Der Kampfbonus entspricht 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. Er kann sich im Kampf so bewegen, das es aussieht, als habe er 4 statt 2 Arme. Bei 2 Gegnern kann er den gleichen DB ansetzen, ohne ihn aufzuteilen. Der Mönch kann 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

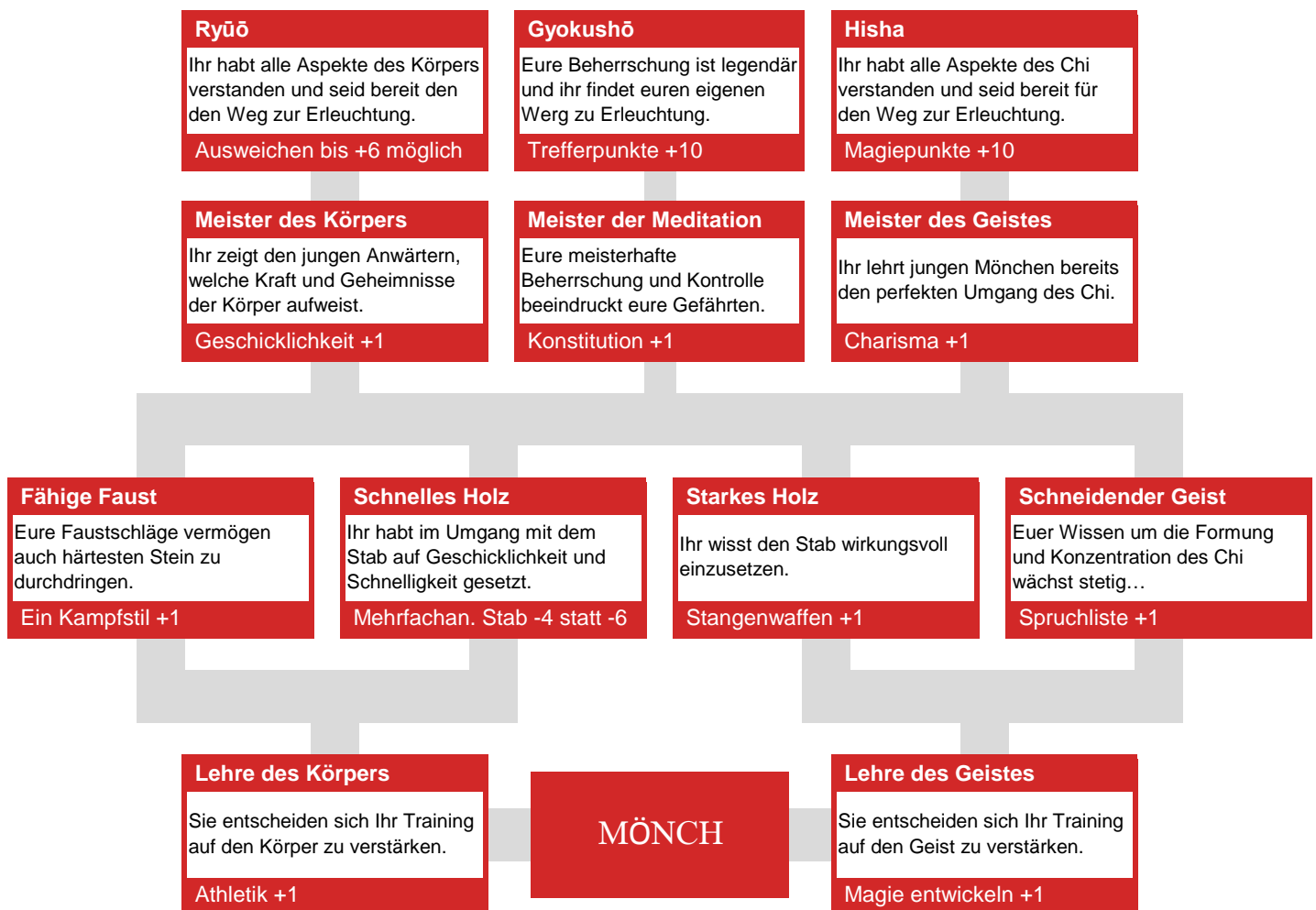
Kampfstil	Mind. Stärke*	Attribut	Schaden**	INI-Bonus	Besonderheit
Drunken Master		GE	-2	+1	siehe oben
Drachenfaust	5	ST/GE	-2	+1	siehe oben
Hagelnde Fäuste		GE	-2	+1	siehe oben
Wirbelndes Holz	5	/	/	/	siehe oben
Strahlendes Chi		ST/GE	-2	+1	siehe oben

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

** Kann sich verändern

Übersichtstabelle Fertigkeitenkosten 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	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 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 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. Bis zu einem freundlich gesinntes 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	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	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 oder sich an Objekte bzw. andere Lebewesen festhalten.	Selbst	
7	Levitation	Ermöglicht es dem Anwender für 10 sek/1 MP mit einer Geschwindigkeit von 5 kmh/1 MP zu fliegen.	Selbst	
8	Telekinese	Ermöglicht es dem Anwender für 10 sek/1 MP ein Objekt oder ein kleines Wesen (nicht schwerer als das halbe Gewicht des Anwenders) mit einer Geschwindigkeit von 5 kmh/1 MP fliegen zu lassen.	3 m pro Stufe	x

9	Fäuste des Chi	<p>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 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:</p> <p><i>Feuer:</i> Der Gegner fängt an zu brennen und verliert 1 TP pro Runde.</p> <p><i>Wasser:</i> Bei dem nächsten Angriff auf den Anwender, erhält dieser Rüstung +1.</p> <p><i>Erde:</i> Der Gegner wird für eine Runde betäubt.</p> <p><i>Luft:</i> Der Gegner wird 5 m weit weggeschleudert.</p> <p><i>Blitz:</i> Es entstehen Kettenblitze. Die Blitze springen bis zu 2 mal über, jeweils auf das am nächsten stehende Wesen (Freund oder Feind). Der Schaden ist gleich dem zusätzlichen elementaren Schaden.</p>	Selbst
10	Geistige Erleuchtung	<p>Ein geistig Erleuchteter besitzt eine besondere Ausstrahlung. Er kann für 1 min/2 MP eine Astralprojektion von sich erzeugen, die sich unsichtbar machen, durch Wände gehen und fliegen kann. Sie kann außer zu sehen und zu hören nicht mit der Umwelt interagieren.</p>	100 m pro Stufe

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.