

KURZREGELN

Damit Sie ABOREA zusammen mit anderen spielen können, brauchen Sie Papier, Stift und Würfel. Mit Papier und Stift halten Sie den Spielfortschritt fest. Mit den Würfeln entscheiden Sie in problematischen Situationen über den Ausgang einer Situation. Es gibt kein Spielbrett, keine Figuren oder anderes. Sie können ABOREA überall und jederzeit spielen.

Beim ABOREA Tischrollenspiel schlüpfen Sie in die Rolle einer fiktiven Person. Wir nennen diese Spielercharakter (kurz: SC). Ihre Figur lebt in einer mittelalterlichen, magischen und wundersamen Welt. Einer der Mitspieler übernimmt die Rolle des Spielleiters (kurz: SL). Er spielt die Welt ABOREA – alle anderen Figuren im Spiel, die Natur und die Götter. Der SL berichtet, was die SC sehen („Vor Euch erhebt sich eine gewaltige Burg.“) und was passiert („Als Du den Ritter besiegt hast, halten alle gebannt den Atem an.“). Die Spieler hingegen lenken ihre Charaktere („Ich steige die Treppe hinab.“ SL: „Vor Dir öffnet sich ein großer Raum.“).

Gemeinsam erlebt man Abenteuer. Anders als bei anderen Spielen endet dieses Spiel nicht nach einem Abenteuer, sondern man entwickelt seinen Charakter im Laufe der Zeit weiter. Dieser wird einflussreicher, verbessert seine Fähigkeiten und wird immer bedeutender für die Welt ABOREA. Mit ihm erlebt man auch das nächste Abenteuer. Die Abenteuer sind miteinander verknüpft, ähnlich den Episoden einer Fernsehserie oder einem mehrteiligen Roman.

CHARAKTERERSTELLUNG

Zu Beginn erstellt man sich seinen Spielercharakter. In unserer phantastischen Welt gibt es nicht nur Menschen. Es gibt auch Zwerge, Elfen, Gnome und Halblinge. Daher wählt man zuerst das Volk. Dann welchen Beruf der Charakter ergreift: Vielleicht ist er ein Zauberer oder ein Krieger. Sie sollten vorher wissen, was Sie spielen möchten. Erstellen wir nun gemeinsam einen Charakter – dann offenbart sich Ihnen das System. Danach können Sie weitere Charaktere erstellen – so lange, bis Sie die Figur geschaffen haben, die Sie gerne spielen möchten.

Nehmen Sie sich jetzt einen Charakterbogen (Sie können ihn auch hier herunterladen: <http://bit.ly/1kKHfwq>). Auf diesem notieren Sie die messbaren Eigenschaften Ihrer Figur, beispielsweise wie stark sie ist. Die Kerneigenschaften nennen wir Attribute (Stärke,

Geschicklichkeit usw.). Sie finden sie im oberen Bereich des Bogens auf der linken Seite.

ATTRIBUTE ENTWICKELN

Um die Attribute Ihres Charakters zu entwickeln, erhalten Sie 35 Entwicklungspunkte. Ein Wert oberhalb von fünf ist überdurchschnittlich gut. Mit einer Stärke von acht ist Ihr Charakter daher sehr stark. Unterhalb der Attribute auf dem Bogen finden Sie eine Tabelle. Darin stehen die Kosten für die Werte. Wenn Sie beispielsweise eine fünf in Stärke haben wollen, dann müssen Sie fünf Ihrer 35 Entwicklungspunkte ausgeben. Ihnen bleiben dann noch 30 Entwicklungspunkte für die übrigen Attribute. Möchten Sie eine acht in Stärke, dann kostet Sie das bereits 10 Ihrer 35 Punkte. Sie hätten dann nur noch 25 übrig. Sie werden sich entscheiden müssen. Wenn Sie Ihre Attribute gekauft haben (lassen Sie nichts übrig – die Entwicklungspunkte haben nach der Charaktererstellung keinen Wert mehr), tragen Sie die Anpassungen durch das Volk ein. Auf der Seite 10 des Spielerheftes finden Sie die vollständige Tabelle mit der Übersicht; hier die Attributsanpassungen:

Volk	ST	GE	KO	IN	CH
Mensch	+0	+0	+0	+0	+0
Elf	-1	+1	-1	+0	+1
Zwerg	+0	-1	+2	+0	-1
Halbling	-2	+1	+0	+0	+1
Gnom	+0	+1	-2	+1	+0

So würden Sie als Gnom beispielsweise einen Punkt mehr auf Geschicklichkeit bekommen. Haben Sie dort zuvor für fünf Punkte eine fünf

gekauft, hätten Sie nun einen Wert von sechs. Dazu gehören häufig auch Anpassungen, die Ihre Werte verringern. Wenn Sie alle Anpassungen für Ihr gewähltes Volk vorgenommen haben, können Sie die Boni errechnen. Dazu ziehen Sie erneut die Tabelle auf dem Charakterbogen heran. Dort finden Sie beispielsweise bei der acht einen Bonus von +2. Diesen können Sie auf dem Charakterbogen rechts neben dem Attribut in dem dafür vorgesehenen Feld vermerken. Sie haben den Charakter nun entwickelt. (Übrigens: Die Attribute können später noch gesteigert werden – auf verschiedenen Wegen.)

FERTIGKEITEN AUSBILDEN

Jetzt müssen Sie Ihren Charakter ausbilden. Wählen Sie einen Beruf. In der zweiten Hälfte des Bogens finden Sie eine große Tabelle mit allen Fertigkeiten. Übertragen Sie die Werte des gewählten Berufes aus der untenstehenden Tabelle auf Ihren Charakterbogen. Jede Fertigkeit steht für eine Vielzahl von Aktionen im Spiel. Sie können Ihren Charakter in diesen Fertigkeiten ausbilden. Je nach Beruf lernt Ihr Charakter einiges leichter und anderes schwerer. Der Zauberer tut sich mit Waffenfertigkeiten schwer, dafür mit dem Erlernen von Zaubersprüchen leicht. Beim Krieger ist das umgekehrt. Dieser Umstand wird durch die Fertigkeitskosten ausgedrückt. Daher finden Sie in der Tabelle hinter dem Namen der Fertigkeit den Platz um individuelle Kosten einzutragen. Hier gibt es eine Besonderheit: Bei einigen Fertigkeiten gibt es zwei Werte mit einem Trennzeichen („/“) dazwischen. Hierauf gehen wir später näher ein. Fürs Erste sollten Sie die Kosten bei allen

Fertigkeit	Barde	Dieb	Krieger	Priester	Schamane	Waldläufer	Zauberer
Athletik	2	1	1	2	2	2	3
Einflussnahme	1	1	2	1	1	2	2
Gezielte Sprüche	3	4	4	3	3	4	2
Kunst	1	1	1	1	1	1	1
List	2	2	2	4	3	3	4
Magie entwickeln	3/4	3/6	4/8	2/3	3/4	3/6	1/2
Natur	2	2	2	3	1	1	3
Reiten	2	2	1	2	2	1	3
Schwimmen	2	2	2	2	2	1	3
Spruchlisten	3/4	3/6	4/8	2/4	3/4	3/6	1/3
Waffen	3/5	2/4	1/3	2/4	3/6	2/3	4/8
Wahrnehmung	1	1	1	2	1	1	2
Wissen	1	2	2	1	1	2	1

Fertigkeiten eintragen. Um Ihren Charakter auszubilden, haben Sie acht Ausbildungspunkte (wenn Sie als Volk Mensch gewählt haben, dann erhalten Sie am Anfang einmalig 10 statt 8 Punkte). Sie können bei der Charaktererstellung jede Fertigkeit einmal lernen. Allerdings kostet Sie das Lernen so viele Ausbildungspunkte, wie Sie zuvor als Kosten dort eintragen mussten. Sie müssen sich auch hier entscheiden – alles können Sie nicht lernen. Wenn Sie eine Fertigkeit gelernt haben, dann dürfen Sie ein Kreuz in dem ersten Kästchen auf dem Charakterbogen hinter der Fertigkeit machen. Später, wenn Sie auf eine neue Stufe aufsteigen, bekommen Sie erneut Ausbildungspunkte und können die Fertigkeiten weiter steigern. Auch hier dürfen Sie grundsätzlich nur einmal die Fertigkeit verbessern und müssen erneut die Kosten bezahlen, die Sie dort eintragen mussten. Die Kästchen stehen am Anfang des Spiels für einen Rang in der Fertigkeit (siehe die Spaltenbeschriftung). Später einmal kann es sein, dass Sie zwei oder mehr Kreuze machen müssen, um einen weiteren Rang zu erhalten. Das Meistern einer Fertigkeit wird immer schwerer. Jeder Rang steht für einen Bonus von +1. Was das bedeutet, sehen wir uns gleich an. Vorher aber noch zu der Besonderheit: Es

gibt einige Fertigkeiten, die zwei verschiedene Kostenangaben haben, mit einem „/“ als Trenner dazwischen. Diese dürfen Sie pro Stufe zweimal lernen – zu Beginn und auch später bei jedem Stufenaufstieg. Das erste Kästchen kostet Sie so viel, wie vor dem Trenner steht, und das zweite so viel, wie nach dem Trenner. Möchten Sie also die Fertigkeit zweimal lernen, dann müssen Sie so viele Ausbildungspunkte ausgeben, wie insgesamt vor und nach dem „/“ stehen!

Einige Fertigkeiten sind noch unbestimmt, wie beispielsweise die Spruchlisten. Hier müssen Sie sich die genaue Fertigkeit aussuchen. Bei den Spruchlisten schauen Sie dazu auf die Ihnen möglichen Listen (Priester beispielsweise eine der leitmagischen Listen wie Zeichen oder Wunder). Bei den Waffenfertigkeiten müssen Sie die Waffengruppe (wie beispielsweise „Bogen“, siehe auch die Tabelle auf dieser Seite) wählen. Möchten Sie eine weitere Spruchliste oder Waffengruppe erlernen, dann müssen Sie diese als weitere Fertigkeit nehmen, sich darauf festlegen und dann lernen. So könnten Sie als Krieger beispielsweise einen Rang Lange Klingenwaffen lernen (für einen Ausbildungspunkt) und die Waffengruppe Wuchtwaffen (für einen weiteren Ausbildungspunkt). Sie nutzen dann zwei

Zeilen der Fertigkeitentabelle auf dem Bogen und haben hinter der Waffenfertigkeit in den Klammern die Gruppen eingetragen und jeweils ein Kreuz dahinter gemacht.

Sie können Ausbildungspunkte übrig behalten – notieren Sie diese einfach auf dem Bogen (oberes Drittel rechts). Sie können diese aufsparen und beim nächsten Stufenaufstieg zusätzlich einsetzen.

ABSCHLUSSARBEITEN

Jetzt ermitteln Sie noch die letzten Spielwerte Ihres Charakters. Zu Beginn des Spiels starten Sie auf Stufe eins. Das können Sie oben links in dem Kreis vermerken. Nun kommen die Trefferpunkte – und wenn Sie zaubern können auch noch die Magiepunkte. Die Trefferpunkte hängen von Ihrem Beruf ab. Sie stellen Ihre Lebenskraft dar. Folgen Sie der grauen Spur auf dem Charakterbogen neben Ihrem Konstitutionswert. Dort finden Sie die Berechnung angegeben. Als Zauberer bekämen Sie beispielsweise vier Punkte + den Konstitutionsbonus pro Stufe. Hätte unser Zauberer einen Wert von fünf in Konstitution, dann wäre sein Bonus +0 und er bekäme zum Start des Spiels genau vier Trefferpunkte.

Übersichtstabelle Trefferpunkte nach Berufen

Beruf	Trefferpunkte
Barde	(6 + KO-Bonus) x Stufe
Dieb	(6 + KO-Bonus) x Stufe
Krieger	(10 + KO-Bonus) x Stufe
Priester	(8 + KO-Bonus) x Stufe
Schamane	(6 + KO-Bonus) x Stufe
Waldläufer	(8 + KO-Bonus) x Stufe
Zauberer	(4 + KO-Bonus) x Stufe

Bei den Magiepunkten ist dies ähnlich – schauen Sie hier bei Charisma (Barde, Priester, Schamane) oder bei Intelligenz (Dieb, Krieger, Waldläufer, Zauberer). Allerdings zählt hier der Rang der Fertigkeit „Magie entwickeln“ hinein.

Abschließend geben Sie Ihrem Charakter einen Namen, wählen das Geschlecht und Aussehen aus. Im Spiel wird Ihr Charakter immer mehr ausgearbeitet. Ist er häufig grimmig oder eher ein lustiger Geselle: Das wird in Ihrer Hand liegen. Der Charakter ist mehr als die Werte auf dem Bogen.

Nun würfeln Sie das erste Mal. Nehmen Sie das Ergebnis mal fünf. Das ist Ihr Anfangsvermögen in Thronthalern (kurz: TT), mit dem Sie nun auf der Folgeseite die Startausrüstung kaufen können. Auch hier müssen Sie sich entscheiden – alles wird zu Beginn nie möglich sein.

Waffe	Gruppe	Mind. Stärke**	Schaden	Attribut	kg	Ini-Bonus	Preis
Armbrust	Armbrust		+1	GE	5	+2	5 GF
Bastardschwert*	Lange Klingenwaffe	6/5*	+0/+1*	ST/GE	3	+0/+1*	2 GF
Dolch	Kurze Klingen-/Wurf-/Stichwaffe		-2	ST/GE	0,5	+2	6 TT
Einhand-Axt	Äxte/Wurfwaffe		+0	ST/GE	3	+0	4 TT
Flegel	Wuchtwaffe		+1	ST	4,5	+0	38 TT
Florett	Stichwaffe		+0	GE	2,5	+2	48 TT
Hellebarde	Stangenwaffe		+1	ST	5	-1	28 TT
Kompositbogen	Bogen	7	+1	St/GE	1,5	-1	34 TT
Kriegshammer	Wuchtwaffe		+1	ST	3,5	+0	3 GF
Kurzbogen	Bogen		-1	GE	1,5	+1	12 TT
Kurzschwert	Kurze Klingenwaffe		-1	ST/GE	2	+1	14 TT
Langbogen	Bogen	6	+0	ST/GE	2	+0	2 GF
Langschwert	Lange Klingenwaffe	5	+1	ST	4	+0	26 TT
Morgenstern	Wuchtwaffe		+1	ST	4	+0	24 TT
Rapier	Stichwaffe		+0	ST/GE	1,5	+1	44 TT
Schleuder	Schleuder		-1	GE	0	+1	2 MU
Speer	Stangen- / Wurfwaffe		+0	ST/GE	4	+0	46 KL
Stab	Stangenwaffe		-1	ST/GE	3	+1	1 KL
Waffenlos	Waffenlos		-2	ST/GE	0	+1	0
Zweihand-Axt	Äxte	6	+2	ST	6	-1	4 GF
Zweihänder	Lange Klingenwaffe	6	+2	ST	4	+0	4 GF

* kann zweihändig geführt werden (+1 Schaden)

** Stärkewert, der vorausgesetzt wird um die Waffe im Kampf verwenden zu können

Gegenstand	Gewicht	Preis
Bier	0,5	1 MU
Bolzen (10)	1,5	16 KL
Cidre (1l)	1	1 MU
Fackel	0,1	1 MU
Federkiel und Tinte	0,1	7 KL
Feuerstein und Zunder	0,3	22 MU
Gasthauszimmer	-	1 KL
Große Heilertasche	4	24 GF
Haltbare Nahrung	5	3 KL
Heilsalbe	0,05	10 GF
Heiltrank	0,1	40 GF
Kerze	0,05	8 MU

Gegenstand	Gewicht	Preis
Kleine Heilertasche	2	10 GF
Kleiner Hammer	2	26 KL
Kletterhaken	0,1	6 TT
Köcher	1,5	12 KL
Krähenfüße	0,1	1 TT
Kreide	-	5 MU
Laterne	1	28 KL
Mahlzeit	-	2 MU
Metallkugeln, 30x (Schleuder)	1	5 MU
Öl	0,5	8 KL
Pergament	0,1	6 KL

Gegenstand	Gewicht	Preis
Pfeile (20)	1,2	1 TT
Pony	/	4 GF
Reitpferd	/	9 GF
Rucksack	1	44 MU
Sattel	6	12 TT
Schlafrolle	4	12 KL
Seil	0,2 pro m	1 KL /m
Stallplatz	-	1 MU
Wasserbeutel (1l)	0,1/1,1	2 MU
Wein (0,3l)	0,2	2 MU
Zelt	3	5 TT

SPIELEN

Wie eingangs erwähnt, beginnt der Spielleiter das Spiel, indem er die Ausgangssituation schildert (beispielsweise: „Es ist ein sonniger Tag und Ihr steht auf der Landstraße, die sich bis zum Horizont schlängelt. Ein Reitertrupp kommt Euch entgegen. Was macht Ihr?“). Der Spielleiter erwähnt die wichtigsten Dinge. Aber das ist natürlich nicht alles. Würde er wirklich alles beschreiben wollen, müsste er stundenlang Sachen aufzählen („Es liegen drei Kiesel vor den zwei anderen.“). Er lässt daher alles das weg, was für den ersten Schritt nicht wichtig ist. Ab jetzt übernehmen die Spieler und erkundigen sich nach den Dingen, die sie für wichtig erachten („Können wir erkennen, wie viele es sind?“, „Sind sie bewaffnet?“, „Sind wir in einem gastlichen Landstrich oder sind wir in Feindesland?“, „Gibt es etwas in der Nähe, wo wir uns verstecken könnten?“). Der Spielleiter wird auf alle Fragen antworten. Er wird vielleicht sogar mehr erzählen als gefragt wurde, oder ungefragt, weil sich etwas plötzlich verändert und wichtig wird („Hinter Euch hört Ihr nun auch einen Trupp nahen.“). Manchmal hängt die Antwort davon ab, wie gut Ihr Charakter in einer Fertigkeit ist. Das ist immer dann der Fall, wenn die Überlegung aufkommt: „Ja, das könnte sein – aber es könnte auch nicht sein“. Hier muss man sich nun entscheiden. Und

die Entscheidung hängt in aller Regel von den Fertigkeiten des Charakters ab. Hier würfeln wir.

Zweifelsfreie Situationen werden nicht gewürfelt. Kann der Charakter atmen? Geht er ohne zu stolpern? Sieht er den Vogel am Himmel? In der Regel ja und wir würfeln das nicht. Wenn sich aber die Situation als schwierig herausstellt, dann überprüfen wir den Erfolg mit einem Manöver. In der Höhle steht dichter Rauch, kann der Charakter atmen? Oder kann er auf dem sturmschwankenden Schiff ohne zu stolpern laufen? Ist der weitentfernte Vogel im wolkenverhangenen Himmel zu erkennen?

MANÖVER

Um herauszufinden, ob es dem Charakter erfolgreich gelingt, würfeln wir ein sogenanntes Manöver. Der Würfel erlaubt Zahlen von eins bis zehn (die Null ist auf dem Würfel die Zehn). Eine Eins ist immer ein Fehlschlag und eine Zehn etwas ganz besonderes, denn sie erlaubt ein weiteres Mal zu würfeln und die Ergebnisse zusammenzuzählen. Das geht auch mehrfach. Wenn Sie eine Zehn würfeln, nochmals eine Zehn und dann eine Eins, dann ist das Gesamtergebnis 21!

Einige Charaktere sind in einigen Manövern besser als andere. Jemand, der sehr geschickt und der in der Fertigkeit Athletik trainiert ist, hat

eine höhere Chance, einen Salto zu vollführen, als ein ungeschickter Charakter. Es werden daher der Fertigungsrang und der Attributsbonus zum Würfelergebnis hinzugezählt. Ist der Attributsbonus im Minus, dann wird er auch abgezogen. Wer also besonders ungeschickt ist, dem fällt es auch besonders schwer. Zeigt der Würfel eine acht und hat man in der Fertigkeit Athletik einen Rang (das entspricht einem Bonus von +1) und in Geschicklichkeit eine acht (und damit einen Bonus von +2), dann ist das Ergebnis des Manövers acht + eins + zwei = 11.

Jetzt wissen wir, wie gut ein Charakter etwas schaffen kann. Hier in unserem Beispiel ist er 11 „gut“. Die Frage ist aber, ob das Manöver gelingt – und das hängt davon ab, wie schwer das ist, was er machen möchte. Ein Sprung über einen zwei Meter breiten Spalt kann einfach sein – oder schwer. Gibt es beispielsweise Gegenwind, keine Möglichkeit für einen Anlauf, der Absprungort bewegt sich nachteilig und er wird zugleich von Feinden mit Pfeilen beschossen, dann ist es sicherlich schwerer, als bei einem bloßem Sprung. Die Schwierigkeit legt der Spielleiter fest (siehe auch Seite 29 im Spielerheft).

KAMPF

In einer Auseinandersetzung (Ihr Krieger gegen das furchterregende Monster beispielsweise), läuft es genauso. In einem Kampf wird die Schwierigkeit allerdings durch den Gegner vorgegeben. Die Frage, ob ich ihn verletze, hängt also nicht nur von der Fähigkeit meines Charakters ab, sondern auch von der des Gegners. Sie setzen auch hier Ihren Fertigungsrang in der Waffengruppe ein und den Attributsbonus (schauen Sie in der Tabelle auf der Seite zuvor nach, welche Attribute einschlägig sind und wählen Sie das für Sie Beste aus). Beachten Sie, dass Sie eine Waffe in der Regel nur dann einsetzen können, wenn Sie den Umgang damit erlernt haben (Sie erhalten sonst einen Malus!). Führen Sie

Rüstung	Mind. Stärke**	Rüstungsbonus	Manöver***	Kosten	Gewicht in kg
Lederrüstung	3	1	+0	9 TT	10
Kettenhemd	4	2	-1	13 GF	15
Halbe-Platte	5	3	-2	20 GF	18
Plattenpanzer	6	4	-3	40 GF	30
Ritterrüstung	7	5	-4	80 GF	40
Schild*	3	1	+0	11 TT	5
Turmschild*	4	2	-1	18 TT	10

*benötigt eine freie Hand

** Stärkewert, der vorausgesetzt wird um die Rüstung zu verwenden

*** Einige Manöver können durch getragene Rüstungen erschwert werden

beispielsweise ein Langschwert, dann ist die Fertigkeit (Waffengruppe) „Lange Klingenwaffe“ wichtig. Nehmen wir an, Sie hätten darin einen Rang. Dann erhalten Sie daraus plus Eins. Beim Langschwert ist das Attribut ST (Stärke) entscheidend. Wenn Sie hier eine Acht haben, dann ist Ihr Attributsbonus +2. Sie haben in Summe daher +1 aus der Fertigkeit und +2 aus dem Attribut. Beides zusammen nennen wir Kampfbonus (hier dann drei in unserem Beispiel). Damit Sie das nicht immer neu ausrechnen müssen, können Sie den Kampfbonus (kurz: KB) auf dem Charakterbogen bei Ihrer Waffe notieren. Den Kampfbonus rechnen Sie zu Ihrem Würfelwurf. Auch hier dürfen Sie bei einer Zehn weiterwürfeln. Und bei einer Eins haben Sie leider daneben geschlagen. In unserem Beispiel nehmen wir an, dass Sie eine Acht gewürfelt haben. Sie rechnen nun Ihren Kampfbonus hinzu (+3), womit Sie auf 11 kommen.

Ob Sie damit Ihren Gegner verletzt haben, hängt von der Fähigkeit des Gegners ab, die wir auch Verteidigungswert nennen. Schauen wir uns Ihren Verteidigungswert an. Dieser besteht aus fünf plus Ihrem Rüstungsbonus in der Basis. Haben Sie zum Beispiel eine Lederrüstung an, dann wäre Ihr Rüstungswert fünf plus eins (eine Lederrüstung hat einen Rüstungsbonus von +1), also sechs. Hätte Ihr Gegner denselben Rüstungswert, dann hätten Sie ihn verwundet. Und sogar sehr schwer, denn der Schaden entspricht der Differenz aus Verteidigungs- und Angriffswert. Hier wäre es $11 - 6 = 5$. Dieser Schaden wird von den Trefferpunkten abgezogen. Die Lebenskraft des Charakters schwindet! Das Langschwert ist zudem eine sehr gefährliche Waffe und hat noch einen Schaden +1. Der Charakter verliert demnach noch einen Punkt mehr. Der Schaden ist also $5 + 1 = 6$. (Auch diesen Schadensbonus können Sie direkt auf dem Charakterbogen bei der Waffe vermerken.)

Wenn Sie erfahrener werden, können Sie beginnen, Ihren Kampfbonus in Offensive und Defensive aufzuteilen, siehe Seite 33 im Spielerheft. Aber für den Anfang können Sie es

einfacher halten.

Trefferpunkte können mit der Zeit heilen oder durch den Einsatz von Magie oder Gegenständen zurückerlangt werden, siehe Seite 35 im Spielerheft.

ZAUBERN

Wenn Sie Magie wirken wollen, dann brauchen Sie grundsätzlich nicht zu würfeln. Eine Ausnahme sind gezielte Zauber (mit einem Kreuz in der Spruchliste markiert), die wie Angriffe im Kampf gehandhabt werden. Um Zaubern zu können, müssen Sie in aller Regel Sprüche gelernt haben (es gibt aber auch noch andere Wege). Das passiert durch das Erlernen einer Spruchliste. Je mehr Ränge Sie lernen, umso mehr Sprüche der Spruchliste beherrschen Sie. Der Einsatz von Zaubern kostet Magiepunkte. Der Rang eines Zaubers entspricht zugleich den Grundkosten. Ein Zauber des Rangs drei kostet demnach drei Magiepunkte. In den Kosten ist die Grundform des Zaubers enthalten (wie einer Person einen Trefferpunkt heilen). Häufig können Zauber durch den Einsatz von mehr Magiepunkten verstärkt werden. Beispielsweise mit einem Punkt zusätzlich eine Person mehr heilen (dann also Grundkosten plus Verstärkungskosten = Gesamtkosten).

RUNDEN

Alle Handlungen passieren rundenbasierend. Im normalen Spiel läuft die Zeit so schnell, wie man gemeinsam möchte. Es können Tage in Sekunden vergehen. Aber wenn eine brenzlige Situation entsteht, verlangsamen wir das Spiel und handeln in sogenannten Runden. Häufig braucht eine Handlung dabei auch genau eine Runde. In einer Runde kann jeder einmal handeln – in einem Kampf kann man selbst zuschlagen und auch einmal der Gegner. Es gibt Ausnahmen, bei denen mehr oder weniger Handlungen pro Runde möglich werden.

WER WÜRFELT

Jeder würfelt für sich selbst. Es gibt eine Ausnahme: Der SL kann für einen Charakter würfeln, wenn dem Charakter das Scheitern oder der Erfolg nicht bekannt ist. Wer weiß schon, ob er sich erfolgreich orientiert hat (Fertigkeit Natur) oder gerade in die Irre läuft. Der SL würfelt in solchen Fällen verdeckt. Das Ergebnis erfährt der Spieler erst, wenn es offenbar wird (er den Weg nicht gefunden hat und an einem falschen Ort auskommt).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Am Ende einer Spielsitzung erhält man Erfahrungspunkte. Die Menge der Punkte entscheidet der Spielleiter anhand des Erlebten. Diese werden immer weiter gesammelt. Am rechten Rand des Charakterbogens kann man ablesen, ob man aufsteigt. Hat man 1.000 Erfahrungspunkte (EP) gesammelt, dann steigt man in die zweite Stufe auf. Dann erhält man neben Treffer- und Magiepunkten auch neue Ausbildungspunkte und kann seine Fertigkeiten verbessern. Das wird dem Charakter in der nächsten Spielsitzung bei seinen Abenteuern immer mehr helfen. Aber auch die Abenteuer könnten immer schwerer werden... ABOREA ist groß. Und die Grenze ist nur Ihre Phantasie...

© 2014 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH
Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

Dieses Dokument:

Sebastian Witzmann (Text und Layout), Tobias Freund und Bernd Blecha (Lektorat)

Kurzübersicht Spruchlisten

Rang	Weisse Magie (Krieger, Zauberer)	Schwarze Magie (Barde, Dieb, Krieger, Zauberer)	Wilde Magie (Krieger, Waldläufer, Schamane, Zauberer)	Elementare Magie (Zauberer)	Freie Magie (Zauberer)
1	Schutz	Tarnung	Pfadfinder	Wasserfreund	Blenden (x)
2	Linderung	Trübung (x)	Helfer	Entzünden (x)	Illusion
3	Erkenntnis	Feuer (x)	Animation	Feuerball (x)	Licht & Dunkelheit (x)

Rang	Zeichen (Priester)	Wunder (Priester)	Bardenmagie (Barde)	Schamanenmagie (Schamane)
1	Unglaube	Heilung	Freundliche Weise	Heilen
2	Göttliches Zeichen	Genesung	Ablenkung	Trance
3	Symbol	Göttlicher Schlag	Lied des Beistands	Heiliger Bezirk

ABOREA

SPIELER:

VOLK

BERUF

STUFE

NAME

35 Entwicklungspunkte

STÄRKE

ST

BONUS

GESCHICKLICHKEIT

GE

BONUS

+ INI-WERT DER WAFFE = INITIATIVE

KONSTITUTION

KO

BONUS

+ TP DES BERUFES } X STUFE = TREFFERPUNKTE

INTELLIGENZ

IN

BONUS

+ 3) X RANG = MAGIEPUNKTE ODER

CHARISMA

CH

BONUS

+ 3) X RANG = MAGIEPUNKTE
(BARDE, PRIESTER ODER SCHAMANE)

Kaufpreis

0 1 2 3 4 5 6 8 10 12 16 - - - -

Attributswert

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Attributsbonus

1 -3 -2 -1 -1 0 +1 +1 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +5

Rang (Bonus)

Fertigkeit

Kosten

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Athletik

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Einflussnahme

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Gezielte Sprüche

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Kunst (

)

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

List

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Magie entwickeln

/

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Natur

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Reiten

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Schwimmen

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Spruchliste (

)

/

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Spruchliste (

)

/

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

Spruchliste (

)

/

□

□

□

□

□

□