



ABOREA

SCHAMANEN

ANMERKUNGEN AUS DEM DESIGN

Tobias Freund hat den Beruf des Schamanen entworfen und gibt uns hier einen Einblick in die Hintergründe und Überlegungen. Mit dabei sind einige neue Optionale Regeln.

SCHAMANEN

HEILER, HÜTER, STAMMESFÜHRER

Eines der Grundkonzepte des ABOREA-Tischrollenspiels ist sein offener Ansatz, der sich als roter Faden durch das gesamte Regelwerk zieht. Viele Dinge werden bewusst nur kurz angeschnitten, um Spieler und Spielleiter nicht unnötig in ihrer Kreativität einzuschränken. Das dadurch auch Fragen entstehen können, ist natürlich nicht verwunderlich und durchaus gewollt. Seit seiner Veröffentlichung Anfang 2012 wurden auch Fragen zum Beruf des Schamanen gestellt, die im Rahmen dieses Artikels (hoffentlich) hinreichend beantwortet werden sollen.

Alle folgenden Ausgestaltungshinweise und Regeln sind rein optional und lediglich als Handreichungen für Spieler und Spielleiter zu verstehen. Suchen Sie sich das heraus, was Ihnen gefällt. Verwerfen Sie Regeln oder ändern Sie diese nach Ihren Vorstellungen ab. Seien Sie kreativ!

DIE ROLLE DES SCHAMANEN IN DER SPIELWELT

In der Spielwelt erfüllen die Schamanen, je

nach Kultur, unterschiedliche Rollen. In den weniger stark organisierten Kulturen stellen sie die Priester, bewahren das Wissen, sagen als Seher die Zukunft voraus oder dienen ihrem Stamm als Heiler und Führer. Aber auch in den gesellschaftlich stark organisierten Gemeinschaften finden sie ihre Nische. Hier werden ihre Fähigkeiten als weise Männer und Frauen, Kräuterweiber, Wunderheiler, Wahrsager, Propheten und Sprachrohr der Götter, gerade in den abgelegenen Regionen, dankbar in Anspruch genommen. Dort hat das Wort des Schamanen in der dörflichen Gemeinschaft ein hohes Gewicht und kaum eine Entscheidung wird je getroffen, ohne vorher den Rat des Schamanen eingeholt zu haben. Etablierte Kirchen und die Stadtbevölkerung betrachten das Wirken dieser Männer und Frauen jedoch teils mit Argwohn, teils mit abergläubischer Furcht. Viel zu wenig ist über die Quelle der Macht der Schamanen bekannt und sie scheinen sich auch jeglicher Kontrolle zu entziehen. Dies wurde in der Vergangenheit schon einigen von ihnen zum Verhängnis. Sie wurden von fanatischen Inquisitoren verfolgt, eingesperrt und verurteilt. Nicht wenige landeten schließlich als angeblich bössartige Zauberwirker auf dem Scheiterhaufen oder unter dem Richtbeil des Henkers.

Schamanen gibt es aber nicht nur bei den Menschen, sondern man findet sie auch bei den

Elfen, Orks und vielen weiteren Völkern. Während elfische Schamanen sich eher als Bewahrer der Natur und Berater ihrer Gemeinschaft verstehen, bedienen sich die Schamanen der Orks ihrer besonderen Fähigkeiten aus anderen Motiven. Sie streben häufig zum persönlichen Vorteil nach Macht und Einfluss innerhalb ihres Stammes. Ihre magischen Fähigkeiten werden ebenso geschätzt, wie gefürchtet. Trotz alledem stehen Schamanen bei den Orks in hohem Ansehen.

DIE ROLLE DES SCHAMANEN IN DER ABENTEUERERGRUPPE

Ein Schamane kann in einer Gruppe von Abenteurern auf vielseitige Art nützlich sein. Aufgrund seiner Fertigkeiten kann er einen Waldläufer hinsichtlich seiner Kenntnis der Natur durchaus ersetzen. Auch als weiser Berater und geschickter Diplomat können ihm nur wenige das Wasser reichen. Die Vielseitigkeit seiner besonderen Magie ist aber vielleicht sein größter Trumpf. Ein Schamane ist zwar nicht annähernd ein so effektiver Heiler wie ein Priester, seine Zauberauswahl bietet jedoch eine große Bandbreite unterstützender Zauber, die der gesamten Gruppe zugutekommen können. Im Kampf sollte sich der Schamane eher zurückhalten. Er verfügt über vergleichsweise wenige Trefferpunkte und das Erlernen von Waffenfertigkeiten ist für ihn aufwändiger, als bei den meisten anderen Berufen.

DER SCHAMANE UND SEINE FÄHIGKEITEN

Im Folgenden sollen die besonderen Fähigkeiten des Schamanen näher betrachtet werden. Sie werden einige Hinweise zur Handhabung, besonderes in ausgewählten Situationen, finden. Diese sollen Ihnen aber nur als Anregung dienen, wie man den Beruf in seinem Spiel ausgestalten könnte. Es steht Ihnen vollkommen frei, alle, ausgewählte oder keine der aufgeführten Regelungen in Ihr Spiel zu übernehmen.

BLUTMAGIE

Im Gegensatz zu anderen Berufen verfügt der Schamane über die einzigartige Fähigkeit, sich die magische Macht seines Blutes bei der Formung von Zaubern zu Nutzen zu machen. Die Anwendung der Blutmagie ist jedoch immer nur im Zusammenhang mit dem Wirken eines Zaubers möglich. Die gewonnenen Magiepunkte müssen sofort verbraucht werden, ungenutzte Punkte verfallen. Ein Ansparen für eine spätere Nutzung ist nicht möglich.

Ein Schamane kann aber nicht nur einfach zusätzliche Magiepunkte aus seinem eigenen Blut gewinnen, sondern auch seine Blutmagie zur nachträglichen Verstärkung eines Zaubers anwenden, wenn er diesen aus seinem Fokus wirkt. Dies erweitert seine Flexibilität im Umgang mit dem Fokus.

Findige Spieler und Spielleiter könnten auf die Idee kommen, regelmäßig beim Wirken von Zaubern Blutmagie anzuwenden, um anschließend die verlorenen Trefferpunkte durch Magie wie Heilzauber oder Heiltränke wieder zu regenerieren. Spieltechnisch steht dem natürlich nichts entgegen, allerdings ist dies nicht im Sinne des Erfinders. Der Spieler eines Schamanen sollte immer bedenken, dass es sich bei der Blutmagie um einen für den Charakter sehr schmerzhaften und potentiell gefährlichen Vorgang handelt. Ein Schamane wird das Ritual daher nur in größter Not anwenden, sofern er halbwegs bei Verstand ist.

Optionale Regel: Wer die Nutzung der Blutmagie einschränken möchte, kann die maximal durch Blutmagie pro Zauber einsetzbaren und aus Trefferpunkten gewonnenen Magiepunkte auf drei Punkte pro Stufe des Schamanen beschränken. Auf der ersten Stufe könnte dieser demnach nur maximal 3 MP durch Blutmagie in einen Zauber leiten (6 MP auf der 2. Stufe usw.).

FOKUS

Der Schamane kann nicht nur seine Zauberelemente auf herkömmliche Art formen, sondern auch magische Energie in einem Fokus zu speichern und bei Bedarf auszulösen. Das Binden eines

Zaubers kostet den Schamanen 2 MP pro Rang des Zaubers. Weitere Verstärkungen können zu den üblichen Kosten hinzugefügt werden. Die Summe der Zauberränge, die er insgesamt in seinem Fokus binden kann, wird jedoch durch die Stufe des Schamanen begrenzt. Es steht ihm jedoch frei, diese Ränge auf einen oder mehrere Zauberelemente zu verteilen.

Optionale Regel: Optional kann der Spielleiter die Anzahl der Fokusse auf einen Fokus pro Stufe begrenzen. Ein Schamane kann eine Bindung lösen, indem er Zauber an einen neuen Fokus bindet. Die Bindung zu einem alten Fokus (nach Wahl des Schamanen) erlischt dann augenblicklich und alle darin gebundenen Zauberelemente gehen in einem spektakulären Effekt verloren: Der alte Fokus löst sich in einem Blitz, einer Rauchwolke auf oder verglüht, sodass nur noch Asche von ihm übrig bleibt.

MAGIE

Die Magie des Schamanen ist einzigartig, denn sie vereint Zauberelemente der Essenz- und Leitmagie. Neben seiner speziellen Berufssprache „Schamanenmagie“, die im Folgenden näher vorgestellt wird, hat der Schamane zudem auch Zugriff auf die Essenzsprache „Wilde Magie“.

SPRUCHLISTE SCHAMANENMAGIE

HEILEN (RANG 1)

Der Schamane kann allein durch das Auflegen seiner Hände eine Person heilen. Im Unterschied zum Zauber Linderung (Weiße Magie 2) kann allerdings immer nur eine Person zur selben Zeit von diesem geheilt werden. Selbst die Wiederbelebung eines Sterbenden ist möglich, sofern dessen Trefferpunkte rechtzeitig mindestens auf einen Wert von 0 angehoben werden (siehe Spielleiterheft S. 18).

Neue Regeloption: Obwohl der Schamanenzauber nicht annähernd so effektiv ist wie der Priesterzauber Heilung (Wunder 1), könnte er ebenfalls nicht nur zum Heilen von Trefferpunkten, sondern auch zum Stillen von Blutungen verwendet werden. Pro eingesetztem TP wird dann ein Punkt einer Blutung gestillt, wenn Sie sich für diese optionale Regel entscheiden.

TRANCE (RANG 2)

Durch diesen Zauber kann sich ein Schamane in eine bewusstseinsverändernde Trance versetzen. In diesem Zustand kann er die wahre Natur eines Objekts oder einer Person erkennen. Hierfür

ist ein erfolgreiches Manöver Wahrnehmung erforderlich, welches in der Grundformung des Zaubers (2 MP) einen Bonus von +1 erhält. Für jeden zusätzlich eingesetzten MP erhöht sich der Bonus um einen Punkt. Bei einem erfolgreichen Manöver kann der Schamane beispielsweise die wahre Gestalt einer Person, ihre wahren Absichten erkennen oder auch eine Illusion erkennen. Die Dauer der Trance ist abhängig von der Zahl der eingesetzten MP (1 Runde pro MP des Zaubers). In jeder Runde kann der Schamane bei einem erfolgreichen Manöver einen neuen Aspekt ergründen. Ein fehlgeschlagenes Manöver kann man allerdings nicht wiederholen.

HEILIGER BEZIRK (RANG 3)

Durch den Zauber Heiliger Bezirk kann ein Schamane einen gewählten Bereich weihen. Alle Feinde erhalten einen allgemeinen Manövermalus von -1 auf Angriffs-, Attribut- und Fertigkeitsschancen, solange sie sich innerhalb des Bezirks aufhalten. Die Dauer der Wirkung ist abhängig von der Stufe des Schamanen (1 Stunde pro Stufe).

Die Zauberelemente Weihe (Zeichen 4), Segnung (Wunder 5) oder Zerstörung (Schwarze Magie 7) können zur Aufhebung eines Heiligen Bezirks bzw. seiner Wirkungen verwendet werden.

UNTERSCHLUPF (RANG 4)

Mit dem Zauber Unterschlupf ist es dem Schamanen möglich, eine sichere Zuflucht für sich und seine Gefährten zu erschaffen. Dieses magische Versteck fügt sich perfekt in die Umgebung ein und kann nur durch Zauber wie Trance (Schamanenmagie 2) oder Erkenntnis (Weiße Magie 3) entdeckt werden. Die Schwierigkeit des erforderlichen Wahrnehmungsmanövers ist 5 + Stufe des Schamanen. Beispiele für einen Unterschlupf sind der Stamm eines alten Baumes, eine Höhle im Felsen, dem Boden oder ewigen Eis. Auch exotischere Varianten sind denkbar, wie z.B. eine große Luftblase am Grund eines Sees. Jeder Unterschlupf gewährt seinen Bewohnern genug Luft zum Atmen und schützt sie nicht nur vor den Elementen (Hitze, Kälte, Nässe usw.), sondern verbirgt sie auch vor der Entdeckung durch nichtmagische Wahrnehmung. Jede Person, die den Unterschlupf verlässt, kann später nicht wieder dorthin zurückkehren. Handelt es sich bei der Person um den Schamanen selbst, erlischt der Zauber augenblicklich.

NATURGEIST (RANG 5)

Die Natur selbst ist der mächtigste Verbündete eines Schamanen. Diese kann er sich in Form eines Geistes der Natur dienstbar machen. Der beschworene Naturgeist kann die unterschiedlichsten Formen annehmen und wird den Schamanen nach besten Möglichkeiten unterstützen.

Naturgeister können in den unterschiedlichsten Formen auftreten und werden nur durch die Phantasie des Spielleiters eingeschränkt. Bei der Erschaffung eines Naturgeistes empfiehlt es sich, dass zwar die Stufe (und damit auch die Fähigkeiten) des Geistes vom Spieler bestimmt werden, die genaue Ausgestaltung aber dem Spielleiter überlassen wird. Dies ist aus mindestens zwei Gründen sinnvoll: Zum einen hat der Schamane (und damit auch der Spieler) keinen Einfluss darauf, wie die Natur seinen Hilferuf beantwortet. Zum anderen kann der Spielleiter den Geist besser in die Spielumgebung integrieren, die er den Spielern beschreibt. Wenn Sie es möchten, können Sie aber auch die Beschreibung des Geistes vollkommen in die Hände der Spieler legen. Auch die Frage, ob es sich immer um denselben Geist handelt oder nicht, können Sie auf die oben beschriebene Art und Weise regeln.

Optionale Regel: Im Folgenden finden Sie ein einfaches System zur spieltechnischen Umsetzung eines Naturgeistes. Falls Sie es wünschen, können Sie natürlich auch mittels der Regeln zur Erschaffung von Kreaturen ganz individuelle Geister kreieren. Der ermittelte SG entspricht dann der Stufe des Naturgeistes. Einige der unten aufgeführten besonderen Fähigkeiten wurden diesen Regeln entnommen. Die Regelerweiterung können Sie kostenlos auf aborea.de herunterladen.

Welche Regeln Sie auch verwenden, eine Einschränkung bleibt immer gleich: Die Stufe eines Naturgeistes darf die Hälfte der Stufen des Schamanen nicht überschreiten.

Optional ist aber auch möglich, mehrere Geister gleichzeitig herbeizurufen. Die Summe ihrer Stufen darf dann nicht höher liegen, als die Hälfte der Stufen des Schamanen.

Alle Naturgeister haben folgende Eigenschaften gemein:

- Immunität gegenüber dem eigenen Element, ganz gleich ob es einer natürlichen oder magischen Quelle entstammt
- Initiative: +2
- (Basis-)Trefferpunkte: 5 TP pro Stufe des Geistes
- sinken die TP auf 0, so verschwindet der

Geist

- Rüstung: 0
- Kampfbonus: (Stufe des Geistes)
- Schaden: steigt auf den Stufen 3, 5, 7 und 9 um je einen Punkt

Im Einzelnen unterscheiden sich die unterschiedlichen Elementargeister in folgenden Punkten:

ERDGEIST (SG VAR.)

Erdgeister, wie beispielsweise der Irrwisch können sowohl eine physische Gestalt annehmen, als auch körperlos auftreten. In ihrer körperlosen Form erscheinen sie als geisterhafte Abbilder von Tieren oder Menschen oder auch nur als unheimliche Kugeln, die durch die Luft schweben.

- Angriff: Entzug von Lebenskraft
- auf Stufe 1: Fliegend, Körperlos, Schaden -3
- ab Stufe 2: Angst (MS 8)
- ab Stufe 5: Angst (MS 9)
- ab Stufe 6: Rüstung 1
- ab Stufe 7: Angst (MS 10)
- ab Stufe 8: einmalig 10 TP zusätzlich (zu Basis-TP)
- ab Stufe 9: Rüstung 2
- ab Stufe 10: Angst (MS 11)

WASSERGEIST (SG VAR.)

Wassergeister nehmen die Form lebendigen Wassers an, das wie ein schemenhafter Menschen oder ein wasserbewohnendes Tier erscheint.

- Angriff: Ertränken
- Trefferpunkte: 10 TP pro Stufe
- auf Stufe 1: Elementarangriff (Wasser 1), Regeneration 1, Schaden -3
- ab Stufe 3: Elementarangriff (Wasser 2), Rüstung 1
- ab Stufe 5: Regeneration 2
- ab Stufe 7: Rüstung 2
- ab Stufe 8: Elementarangriff (Wasser 3), Regeneration 3

LUFTGEIST (SG VAR.)

Luftgeister sind körperlose, geisterhafte Schemen, die entfernt an eine fliegende Kreatur, einen Menschen oder auch an einen Wirbelsturm erinnern.

- Angriff: Windstoß
- auf Stufe 1: Fliegend, Körperlos, Schaden -3
- ab Stufe 4: Blitz (Elementare Magie 4), 5 Magiepunkte
- ab Stufe 7: Sturm (Elementare Magie 6), 10 Magiepunkte

- ab Stufe 9: Nachladen 1

FEUERGEIST (SG VAR.)

Feuergeister erscheinen als lebendes Feuer in Form eines Menschen, Tieres oder auch einer Feuersäule.

- Angriff: Verbrennen
- auf Stufe 1: Kampfbonus 2, Regeneration 1, Schaden -2
- ab Stufe 2: Entzünden (Elementare Magie 2), 5 Magiepunkte
- ab Stufe 3: Feuerball (Elementare Magie 3)
- ab Stufe 4: Nachladen 1
- ab Stufe 5: 10 Magiepunkte
- ab Stufe 6: Regeneration 2
- ab Stufe 7: Elementarer Angriff (Feuer 1)
- ab Stufe 8: Elementarer Angriff (Feuer 2), Regeneration 3
- ab Stufe 10: Elementarer Angriff (Feuer 3)

VERFLUCHEN (RANG 6)

Der Zauber Verfluchen ermöglicht es einem Schamanen, eine oder mehrere Personen mit einem Fluch zu belegen. Hierfür muss er die Personen entweder berühren können oder im Besitz von persönlichen Gegenständen wie z.B. einem Schmuckstück oder einer Haarsträhne sein.

Die Wirkung eines Fluches kann sich auf unterschiedlichste Art äußern. Das Opfer könnte einfach nur vom Pech verfolgt werden (-1 Situationsmodifikator), aber auch speziellere Wirkungen sind denkbar. So könnte in der unmittelbaren Umgebung des Opfers die Milch sauer oder das Essen ungenießbar werden. Vielleicht wird auch das Vieh krank oder magische Gegenstände im Besitz des Verfluchten versagen ihren Dienst. Zu all diesem Unglück gesellt sich zudem der Umstand, dass offenbar viele Wesen ein Gespür für die Anwesenheit eines Fluches zu besitzen scheinen. Im günstigsten Fall kann das Opfer dann mit einer eher reservierten Haltung ihm gegenüber rechnen (MS für Manöver auf Einflussnahme steigt um einen Punkt), im schlimmsten Fall sogar mit Verfolgung und Tod.

Ein Fluch kann mit der Zeit verschwinden, durch eine vom Schamanen festgelegte Handlung aufgelöst, eine göttliche Segnung (Wunder 5), Zerstörung (Schwarze Magie 7) oder den Zauber Bann brechen (Schamanenmagie 8) aufgehoben werden. Ein Schamane kann jederzeit einen von ihm verhängten Fluch auch über große Entfernungen hinweg und ohne Einsatz weiterer Magiepunkte von einer verfluchten Person nehmen.

PROPHEZEIUNG (RANG 7)

Eine der mächtigsten Fähigkeiten der Schamanen ist die Gabe der Prophezeiung. Sie erlaubt ihnen, einen vagen Blick in die mögliche Zukunft einer Person zu werfen. Je weiter der Zeitpunkt von der Gegenwart entfernt liegt, desto mehr ist dieser Blick von den Schleiern der Zeit verhüllt. Hierfür muss er das Ziel lediglich berühren, wenn er den Zauber formt. Er kann auch versuchen, eine Person in Sichtweite als Ziel auszuwählen, muss dann aber den Zauber gezielt wirken.

Dieser Zauber kann einen Spielleiter vor eine große Herausforderung stellen, denn schließlich wird er in den meisten Fällen den genauen Verlauf der zukünftigen Handlung nicht kennen. Er kann jedoch seinen Spielern Hinweise auf im weiteren Abenteuer vorgesehene Ereignisse geben. Das könnte ein geplanter Hinterhalt sein, die Ermordung eines Freundes oder auch der mögliche Tod eines Charakters durch Feindeshand. In der Regel sind es auch nur Bilder, deren Bedeutung rätselhaft sind und Spielraum für verschiedene Auslegungen bieten.

BANN BRECHEN (RANG 8)

Der Zauber Bann brechen kann, ähnlich wie der Zauber Zerstörung (Schwarze Magie 7), einen Zauber aufheben. Die Aufhebung ist jedoch nur dann erfolgreich, wenn vom Schamanen ausreichend magische Energie (MP) zur Verstärkung des Zaubers eingesetzt wurde, um den Rang des wirkenden Zaubers zu erreichen oder zu übertreffen.

Beispiel: Um einen fremden Fluch zu beenden, muss ein Schamane neben den zur Grundformung erforderlichen 8 MP zusätzlich 20 weitere MP aufwenden. Der Fluch hat eine Stufe (= Rang) von 6. Eine Stufe ist bereits in der Grundformung enthalten, fünf weitere Stufen müssen demnach mindestens durch die Verstärkung hinzugekauft werden.

ERDBEBEN (RANG 9)

Wenn der Schamane die Mächte der Erde anruft, wird diese ihm in aller Regel auch antworten. Konzentriert sich ein Schamane auf einen Ort in Sichtweite, so kann er die Erde im gewählten Bereich erbeben lassen. Sofern er nicht seinen Standort als Zentrum des Bebens wählt, muss der Schamane den Zauber gezielt auf das anvisierte Zentrum wirken. Ist er erfolgreich, so können sich je nach gewählter Stärke unterschiedliche Effekte ergeben:

Stärke 1: Nicht spürbar. Keine Effekte.

Stärke 2: Von Tieren (und möglicherweise Elfen)

spürbar. Tiere werden unruhig (-1 auf Manöver im Umgang mit Tieren).

Stärke 3: Auch von Menschen spürbar (Manöver Wahrnehmung, IN, MS 8). Tiere ergreifen möglicherweise die Flucht (-2 auf Manöver im Umgang mit Tieren).

Stärke 4: Sichtbare Bewegung von Objekten und Erschütterungsgeräusche. Tiere ergreifen die Flucht (-4 auf Manöver im Umgang mit Tieren). Situationsmalus -1 auf bestimmte Fertigkeitenmanöver (z.B. Athletik zum Balancieren, List zum Öffnen von Schlössern oder Entschärfen von Fallen).

Stärke 5: wie Stärke 4. Situationsmalus (-1) auf die meisten Manöver und Kampf. Möglicherweise leichte Schäden an robusten Bauten (Risse, herabfallende Ziegel oder Öllampen usw.), ernste Schäden an anfälligen Bauwerken (Einsturz von Mauern, Kaminen, Dächern usw.).

Stärke 6: Starke Erdbewegungen. Schwere Schäden und Zerstörungen an den meisten Bauwerken. Situationsmalus (-2) auf Kampf und Manöver.

Stärke 7: Starke Erdbewegungen. Schwere Zerstörungen in weitem Umkreis. Situationsmalus (-3). Manöver Athletik (GE) oder Geschicklichkeit um auf den Beinen zu bleiben (MS 8).

Stärke 8: Sehr starke Erdbewegungen. Schwerste Zerstörungen in weitem Umkreis. Situationsmalus (-4). Manöver Athletik (GE) oder Geschicklichkeit um auf den Beinen zu bleiben (MS 10).

Tipp: Zur Formung eines Erdbebens der Stärke 8 muss ein Schamane eine sehr große Menge an Magiepunkte einsetzen. Die Grundform alleine kostet 9 MP und beinhaltet lediglich eine Erdbebenstärke von 1. Für ein Beben der Stärke 8 müssen 70 weitere MP als Verstärkung in den Zauber fließen. Ein Schamane der Stufe 9 mit einem Charisma von 8 und der Fertigkeit Magie entwickeln auf Rang 7 besitzt jedoch nur über maximal 35 MP, was gerade für ein Erdbeben der Stufe 3 ausreichen würde. Sofern Sie ohne eine Obergrenze für die maximal durch Blutmagie möglichen MP spielen, könnte er die fehlenden 44 MP natürlich durch Blutmagie in den Zauber fließen lassen. Ein heikles Unterfangen, welches den Schamanen einen Großteil seiner Trefferpunkte kosten und an den Rand des Todes bringen würde. Die Lösung des Problems besteht hier in der Nutzung eines Fokus: Der Schamane kann den Zauber für 18 MP an seinen Fokus binden und bereits mit Verstärkungen versehen (z.B. Stärke 4 für insgesamt 48 MP). Beim Auslösen des Zaubers aus dem Fokus sind dann noch 40 MP für die Verstärkung auf ein Erdbeben

der Stärke 8 erforderlich. Diese kann er dann wesentlich gefahrloser aus seinem Magiepunkte-Vorrat und der Anwendung von Blutmagie aufbringen.

WUNDER DER NATUR (RANG 10)

Das größte Wunder eines Schamanen ist der Zauber Wunder der Natur. Er ist so sehr eins mit der Natur geworden, dass er diese nach seinem Willen neu formen oder verändern kann. In vielen Legenden wird erzählt, wie Schamanen die Wüste zum Erblühen brachten oder mitten im ewigen Eis Oasen mit warmen Quellen und Haine aus Obstbäumen wie aus dem Nichts erschufen. Selbst von kleinen Inseln, die unter todgeweihten Schiffsbrüchigen aus dem Meer wuchsen, finden sich in diesen Geschichten.

Der Phantasie des Spielers sind bei der Ausgestaltung des Wunders so gut wie keine Grenzen gesetzt. Die einzige Beschränkung besteht darin, dass die geschaffene oder veränderte Umgebung prinzipiell auch in der Natur vorkommen können muss. Ein Haus oder ein Dorf beispielsweise ist eine künstliche Umgebung und kann daher nicht mit einem Wunder der Natur erschaffen oder beeinflusst werden.

Wenn Ihnen dieser Artikel gefallen hat oder Sie weitere Fragen oder Anregungen zum Beruf des Schamanen haben, lassen Sie es uns wissen. Wir freuen uns über Ihr Feedback.

Viel Spaß beim Spielen!

Tobias Freund

© 2016 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH
Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

ABOREA
ABOREA IST EINE EINGETRAGENE
MARKE & SPIELWELT
VON SEBASTIAN WITZMANN.