



SCHAMANE

Träger des Ingeniums finden sich in allen Kulturen, auch denen, die von den meisten anderen als „wild“ oder „unzivilisiert“ bezeichnet werden. Ihre Priester verehren ursprüngliche Götter, Tiere oder auch die Natur selbst. Eine strikte Glaubenshierarchie lehnen sie bewusst ab. Zwischen den höheren Mächten und den ihnen dienenden Kreaturen existiert nur der Schamane als Vermittler. Auch bei Völkern und Kulturen, die die Magie im Allgemeinen oder Zauberer im Speziellen fürchten, gibt es in der Regel die eine oder andere Form des Schamanen. Selbst in den sogenannten „zivilisierten“ Reichen und Regionen sind Schamanen anzutreffen, auch wenn sie sich hier häufig als „Druiden“ bezeichnen und durchaus stärker differenzierte Hierarchien ausgebildet haben.

FOKUS

Schamanen verwenden keine Schriftrollen oder Zauberstäbe. Stattdessen verwenden Sie einen Fokus (meist in Form eines Kristalls), der bis zu einen Rang pro Stufe an Zaubern speichern kann. Die Zaubern müssen dem Schamanen bekannt sein (d. h. er muss die Spruchliste auf entsprechendem Rang erlernt haben) und nach jedem Gebrauch erneut an den Fokus gebunden werden (2 MP pro Rang des Zaubers zzgl. weiterer Verstärkungen).

BLUTMAGIE

In größter Not schrecken Schamanen nicht davor zurück, ihre eigene Lebenskraft zu opfern, um sie in reine magische Energie umzuwandeln. Hierzu muss der Schamane sich selbst eine blutende Wunde zufügen, während er einen Zauber wirkt. Für jeden vergossenen TP an Blut erhält er einen zusätzlichen Magiepunkt, den er für den gewirkten Zauber verwenden kann.

MAGIE

Schamanen verwenden eine spezielle, nach zivilisierten Maßstäben sehr krude Form der Leitmagie. Ihre Zaubern werden häufig durch Kristalle, Knochen, Federn und andere (tierische) Foki verstärkt, was das Bild des „Wilden“ zusätzlich unterstreicht. Neben ihrer eigenen „Schamanenmagie“, einem Sammelsurium von Zaubern unterschiedlicher Magiebereiche, beherrschen viele Schamanen auch „Wilde Magie“.

TREFFERPUNKTE

Schamanen sind von Kindesbeinen an das harte Überleben in der Wildnis gewöhnt.

Ein Schamane erhält 6 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

MAGIEPUNKTE

Ein Schamane erhält so viele Magiepunkte, wie er Ränge in der Fertigkeit Magie entwickeln hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Charisma-Bonus: (CH-Bonus +3) x Rang.

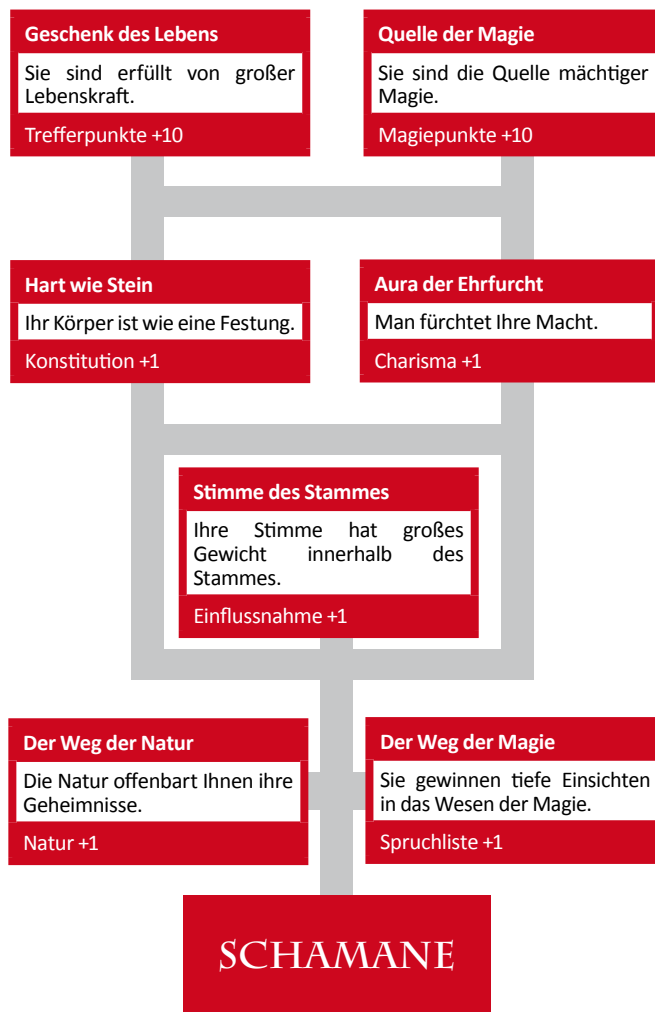
FERTIGKEITSKOSTEN

Fertigkeit	Schamane
Athletik	2
Einflussnahme	1
Gezielte Sprüche	3
Kunst	1
List	3
Magie entwickeln	3/4
Natur	1
Reiten	2
Schwimmen	2
Spruchlisten	3/4
Waffen	3/6
Wahrnehmung	1
Wissen	1

Schamanenmagie (Leitmagie)				
Ränge	Spruch	Effekt	Reichweite	Gezielt
1	Heilen	Durch das Auflegen seiner Hände kann der Schamane eine Person heilen (1TP/1MP).	Berührung	
2	Trance	Der Schamane kann sich in einen Trancezustand versetzen, um die wahre Natur eines berührten Objektes um einen Erkenntnispunkt/1MP zu erhellen. Die Dauer der Trance ist abhängig von der Zahl der eingesetzten MP (1 Runde je MP).	Berührung	
3	Heiliger Bezirk	Weiht (für 1 Tag pro Stufe) MP/Quadratmeter. Alle Feinde, die den geweihten Bereich betreten, erhalten einen Manövermalus von -1.	Berührung	
4	Unterschlund	Erschafft einen Unterschlund (eine Höhle in einem großen Baum, einem Felsen oder im Boden) für drei Stunden/1MP und vier Personen/1MP.	Berührung	
5	Naturgeist	Beschwört einen Geist der Natur mit einer Stufe/1MP (max. Stufe ist die Hälfte der des Schamanen), der dem Schamanen für eine Stunde/1MP dient.	Sichtweite	
6	Verfluchen	Belegt eine Person/4MP für einen Tag/1MP mit einem Fluch.	Speziell	
7	Prophezeiung	Der Schamane kann 1Tag/1MP in die <i>mögliche</i> Zukunft einer Person blicken.	Berührung	x
8	Bann brechen	Hebt eine Stufe/4MP eines Zaubers auf.	Berührung	
9	Erdbeben	Lässt die Erde im Umkreis von 10m/2MP erzittern. Das Beben erreicht Stärke/10MP (höchstens Stärke 8) und kündigt sich 10 Minuten lang durch kleinere Vorbeben an.	Sichtweite	x
10	Wunder der Natur	Erschafft/Verändert im Umkreis von 1m/MP Vegetation (nach Wahl des Schamanen).	Berührung	

Die Spruchliste kann nur von Schamanen erlernt werden.

TALENTBAUM (OPTION)



ABOREA

IMPRESSUM

Autor: Tobias Freund
Illustrationen: Holger Kirste
Lektorat: Bernd Blecha
Layout und Satz: Sebastian Witzmann

© 2012, 13Mann Verlag Düsseldorf. Alle Rechte vorbehalten.
Aborea ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.