



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

15



Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Abrakradabra von JohnLackland

Illustrationen

JohnLackland

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

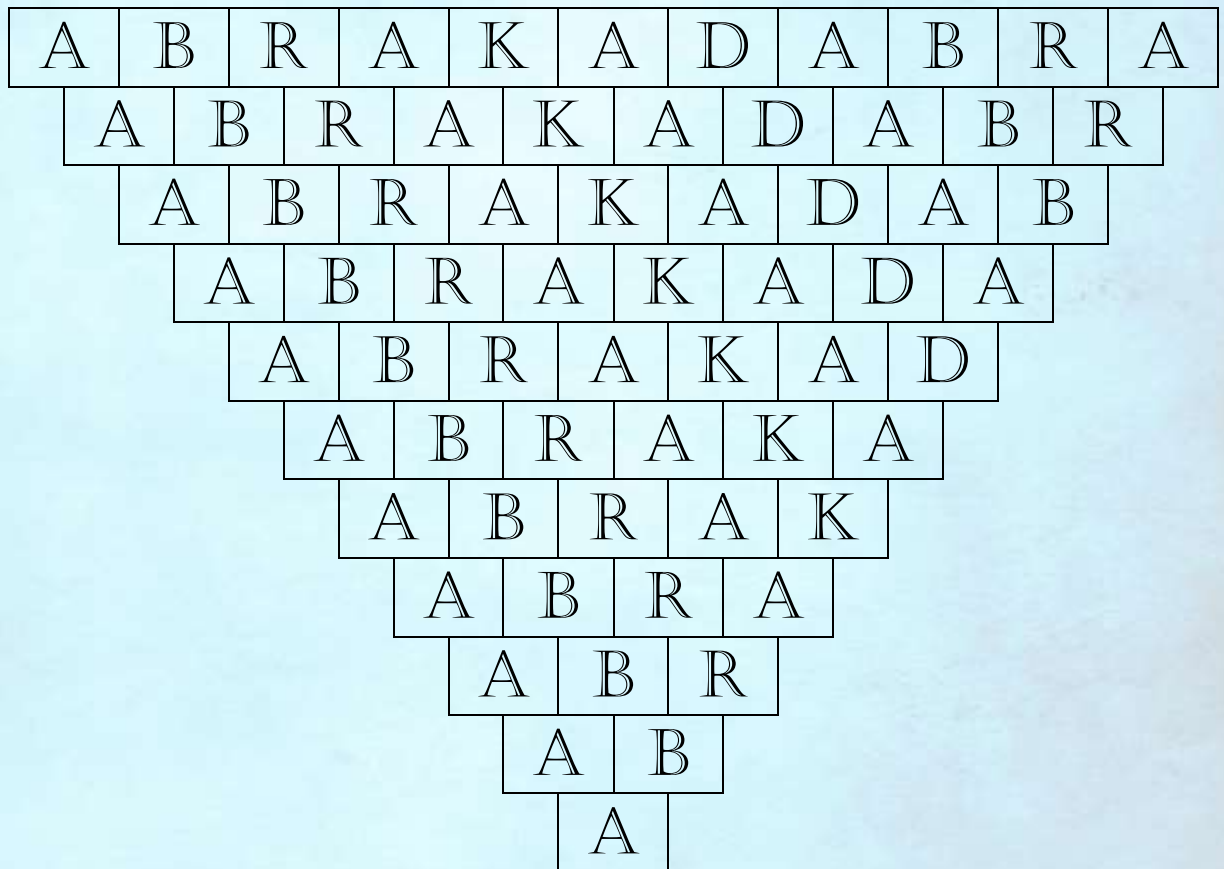


Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.
Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

ABRAKADABRA

Das Spiel der Magie

In Lorakis gibt es viele Spiele, die wenigsten dieser Spieler sind rein magischer Natur. Eines der bekanntesten rein magischen Spiele ist Abrakadabra. Woher das Spiel ursprünglich stammt ist nicht bekannt. Gnome behaupten es einst aus der Feenwelt mitgebracht zu haben. Die Alben sagen es schon gespielt zu haben, als sie noch ein Volk waren und manche Farukanis meinen, es von den Lamasus gelernt zu haben. Abrakadabra ist ein Spiel das auf dem gleichnamigen Zauber beruht. Viele, die sich früh mit der Zauberei, der Kontrolle der Magie in der Umgebung, der Fokussierung beschäftigen, lernen als einen der ersten Sprüche Abrakadabra. Das Besondere ist, das der Zauber in vielen Schulen bekannt ist. Er ist relativ komplex und zugleich sehr leicht zu erlernen.



Zeichnung : Stilisiertes Abrakadabra Spielfeld

Eine Partie Abrakadabra wird mit zwei Spielern gespielt. Es soll aber auch Spielformen mit drei Spielern geben oder die Möglichkeit es alleine zu spielen. An dieser Stelle wird nur eine normale Spielrunde beschrieben. Die beiden Spieler, welche die Partie Abrakadabra spielen möchten, berühren einander. Einer der Spieler ist der Spielstarter, der sogenannte Dabra. Gemeinsam legen sie fest wie viel Magie im Spiel eingesetzt werden soll. Je mehr Magie eingesetzt wird umso länger dauert eine Partie.

Der Dabra wirkt nun den Zauber. Je nach Schule mit welcher der Zauber gewirkt wird, wird bestimmt welches Spielbrett erscheint. Ist es ein Feuerzauber erscheint es in feurigen Runen, ein Schattenzauber lässt es in schlängelnden mythischen Runen aus Dunkelheit erscheinen, ein Illusionszauber kann fast jede Form annehmen. Gemein aber ist, dass das Spielbrett immer die Gleiche Form hat und ein jeder, der am Spiel Beteiligten, weiß was die Runen bedeuten, nämlich Abrakadabra. Ein Abrakadabra auf Erkenntnismagie beruhend ist rein mentaler Natur und findet nur in den Köpfen der Spielteilnehmer statt. Geschichten zufolge soll eine jede Schule über ein Abrakadabra verfügen, unten sind nur die Bekanntesten Zauber beschrieben.

Ziel des Spiels ist es, das gesamte Spielfeld zu kontrollieren. Dies erreicht man, in dem man die meisten Abrakadabra, Abra, Aka oder Ada besitzt. Die Spieler einigen sich zu Beginn, wieviel Kraft sie für das Spiel einsetzen wollen. Jeder Spieler wählt seine Spielseite, horizontal oder vertikal (bzw. schräg) und verwaltet seine eingesetzten Fokuspunkte.

Das Spielbrett bestimmt zufällig wer beginnt.

Es gibt vier unterschiedliche Zugarten. Jeder Zug kostet eine bestimmte Anzahl von Fokuspunkten.

Sind alle Fokuspunkte eingesetzt oder keine weiteren Züge möglich, ist das Spiel beendet und das Brett gibt den Sieger bekannt.

Zauber des Alltags: Abrakadabra (Ritus)

Schulen: Fels 0, Feuer 0, Licht 0, Schatten 0, Wasser 0, Wind 0, Erkenntnis 1, Illusion 1, Natur 2, Tod 2, Verwandlung 2, Bewegung 3, Kampf 3, Schicksal 3

Typus: Herbeirufung, Mental

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1K plus je nach Absprache eingesetzte erschöpfte Fokuspunkte

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite : Berührung

Wirkung: Erschafft ein Abrakadabrafeld für zwei Spieler

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsrad: keine

Die Zugarten sind:

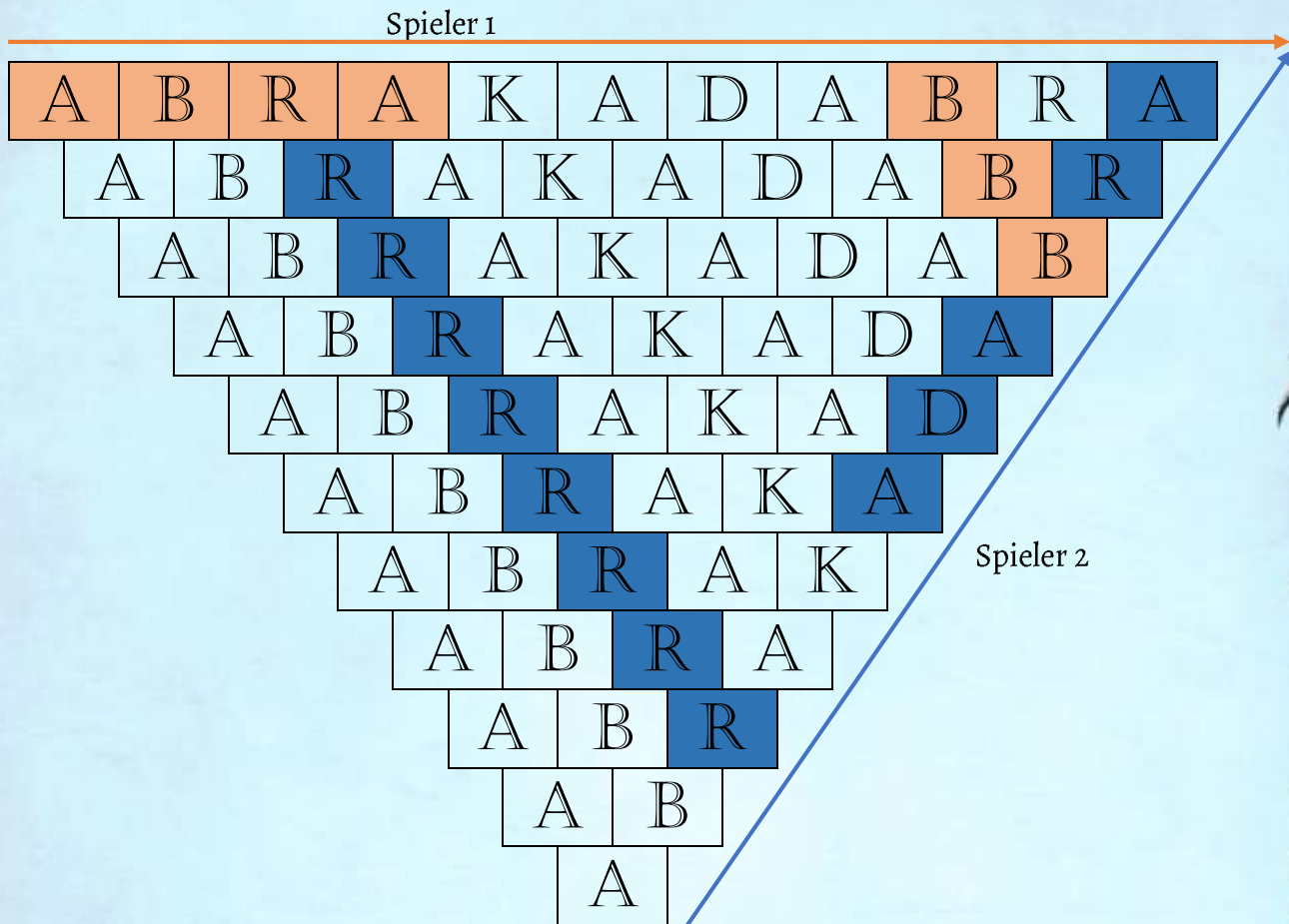
- Ein Abra, Aka oder Ada markieren kostet 1 Fokuspunkt. Dieser Spielzug wird DA genannt. Die Markierung ist immer möglich solange auf der Rune keine Markierung oder die eigene Markierung liegt.
- Eine schräge Linie mit gleichen Buchstaben markieren. Berührt diese Linie ein DA wird die Markierung aufgelöst und das Spielfeld ist an der Stelle blockiert. Für die erste so markierte Linie 2 Fokuspunkte kosten. Die Kosten erhöhen sich pro markierter Linie um 2 Punkte, egal welcher Spieler diese markiert. Dieser Spielzug wird BRA genannt.
- Die Markierung einer Rune kostet 3 Fokuspunkte. Dieser Spielzug wird KA genannt.
- Das Tauschen der Spielseite. Die beiden Spieler tauschen miteinander die Spielseite, diesen Spielzug nennt man ABRAKADABRA und er kostet 5 Fokuspunkte.

Der Sieger am Spieltisch wird wie folgt ermittelt: für jedes Abra zwei Punkte, für jedes Aka und Ada einen Punkt.

Wollen Sie nicht das Spiel am Spieltisch ausspielen, greifen Sie auf eine vergleichende Probe auf Arkane Kunde zurück.



Spielbeispiel



Beispiel eines Spielablaufes 10 Fokuspunkte je Spieler:

Zug 1: Spieler 1 markiert Abra und löst ein DA aus -> 1 Fokus - gesamt 1 Fokus

Zug 2: Spieler 2 DA mit Abra -> 1 Fokus - gesamt 1 Fokus

Zug 3: Spieler 1 markiert die B Reihe und löst ein BRA aus -> 2 Fokuspunkt - gesamt 3 Fokus

Zug 4: Spieler 2 macht ein BRA auf die R -> 4 Fokuspunkte -> gesamt 5 Fokuspunkte

Zug 5: Spieler 1 macht das R bei seinen Abra durch ein KA wieder ganz: -> 3 Fokus – gesamt 6 Fokus

Zug 6: Spieler 2 beschließt sein ADA zu markieren -> 1 Fokuspunkt – gesamt 6 Fokus

Zug 7: Spieler 1 überlegt: Ein ABRAKADABRA geht nicht und macht bei so wenig Fokus keinen Sinn, er kann auch kein BRA auslösen, da dies 6 Fokus kosten würde. Er befürchtet jedoch, dass Spieler 2 ein Abra markiert. Er könnte auch noch versuchen 3 Ada oder Aka zu markieren.