

KURZREGELN für Veteranen!

ABOREA besticht durch ein einfaches Prinzip: Komplexes Spiel durch wenig Vorgaben. Statt hunderte von Zaubersprüchen vorzugeben, erhalten Sie einen Baukasten und müssen selbst kreativ werden. Die Komplexität ist aus den Regeln genommen und ins Spiel gebracht – dort, wo sie auch hingehört. Der große Freiheitsgrad spiegelt sich überall wider. Auch auf der Welt selbst können Sie schalten und walten, wie Sie es für richtig erachten. Es ist IHR Spiel!

CHARAKTERERSTELLUNG

Zuerst sollten Sie sich Ihr Charakterkonzept ausdenken (siehe Tabelle Völker und Berufe) und dann mit 35 Entwicklungspunkten die Attribute entwickeln (Kosten siehe Tabelle auf dem Charakterbogen direkt unter den Attributen). Wenden Sie dann die Anpassungen durch das Volk auf den *Attributswert* an (Beispiel Gnom Geschicklichkeit +1).

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

Die so ermittelten Attributswerte dann bitte nehmen, eintragen und den Bonus daraus ermitteln (Tabelle siehe auch Charakterbogen). Attribute können im Spielverlauf durch Aufstieg, Talente und Besonderes weiter gesteigert werden.

Sie können zu Beginn und bei jedem Stufenaufstieg die Fertigkeiten lernen. Die Kosten hängen von der Fertigkeit und dem Beruf ab. Tragen Sie die Fertigkeitskosten aus der Tabelle unten für den ausgewählten Beruf auf Ihrem Charakterbogen ein (Spalte Kosten).

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

Grundsätzlich können Sie jede Fertigkeit einmal pro Aufstieg erlernen. Ausnahmen sind die Fertigkeiten, bei denen zwei Kosten angegeben sind (durch „/“ getrennt). Einmal lernen kostet den Wert vor dem Trenner. Zweimal lernen die Summe der beiden Werte (Beispielsweise 1/3 – dann kostet einmal lernen einen Ausbildungspunkt und in der Stufe zweimal lernen dann 4: eins plus drei). Fertigkeiten mit einer Klammer müssen genauer bestimmt werden. Bei den Waffen lernen Sie Waffengruppen – welche Waffengruppen es gibt, finden Sie in der Tabelle auf der nächsten Seite. Sprüche erlernen Sie über Spruchlisten. Für jedes Mal Lernen dürfen Sie ein Kreuz machen (hinter den Kosten in der Tabelle dann einzutragen). Zu Beginn entspricht ein Kreuz einem Rang (und damit einem Bonus von 1). Später wird es schwerer, einen Rang und damit einen Bonus zu erreichen.

Beachten Sie, dass die Menge der Magiepunkte entscheidend von Ihrem Rang in der Fähigkeit „Magie entwickeln“ abhängt.

Sie haben zu Beginn und bei jedem Aufstieg acht Ausbildungspunkte (Ausnahme sind Menschen, die zum Start einmalig zehn statt acht haben).

Treffer- und Magiepunkte werden ausgerechnet – die Formeln stehen auf dem Charakterbogen. Je nach Art des Magiekundigen ist der Intelligenz- (Dieb, Krieger, Waldläufer, Zauberer) oder Charismabonus (Barde, Priester, Schamane) einschlägig. Das Anfangsvermögen wird mit einem Würfelwurf mal 5 Trionthaler ermittelt. Tragen Sie bei den Waffen idealerweise direkt den Kampfbonus mit ein. Der errechnet sich aus der einschlägigen Fertigkeit (beispielsweise Lange Klingenwaffen) und dem Attributbonus (bei zwei möglichen Attributen wählen Sie das bessere aus).

MANÖVER

Die Überprüfung von Fertigkeiten im Spiel nennen wir Manöver. Der Spielleiter bestimmt einen Schwierigkeitsgrad (z.B. schwer = 10). Diesen müssen Sie erreichen, um einen Erfolg zu erzielen: Sie würfeln und rechnen den Bonus aus Ihrer Fertigkeit (Rang) und den möglichen Attributbonus hinzu. Welches Attribut und welche Fertigkeit eingesetzt werden kann, entscheidet der Spielleiter.

Häufig sind mehrere Attribute möglich. Beispielsweise kann bei einer Ausführung Intelligenz oder Geschicklichkeit eine Rolle spielen. Der Spielleiter wird dann den Einsatz des höheren Attributs zulassen.

Eine Eins auf dem Würfel bedeutet immer einen Misserfolg (Patzer gibt es bei ABOREA nicht). Eine Zehn erlaubt einen erneuten Würfelwurf. Die Ergebnisse dürfen dann zusammengezählt werden. Eine erneute Zehn erlaubt auch einen weiteren Wurf (nach oben offen).

KAMPF

Ein Kampf funktioniert genauso. Nur ist die Schwierigkeit (der Schwellwert, ab dem ein Erfolg vorliegt) abhängig vom Gegner. Diesen Wert nennen wir Verteidigungswert. Liegt ein Erfolg vor, ist zugleich der Schaden ermittelt. Je mehr der Verteidigungswert übertroffen wurde, desto höher ist der Schaden. War der Verteidigungswert bei 5 (ungerüstet) und der Würfelwurf bei 8 plus Kampfbonus von 3, dann ist die Differenz (8+3 – 5 = 6) der Schaden. Einige Waffen haben noch einen Schadensbonus oder -malus. Dieser wird hinzugerechnet. Der Mindestschaden ist immer eins bei einem Erfolg.

Der Verteidigungswert besteht im Grunde aus der Rüstung (fünf plus Rüstungsbonus aus der Rüstung, siehe Tabelle auf der nächsten Seite). Allerdings kann man zu Beginn einer jeden Runde einen Defensivbonus bestimmen. Dieser wird vom Kampfbonus abgezogen. Damit ist ein einfaches Taktieren bereits auf dieser Ebene möglich. Beträgt der Kampfbonus beispielsweise drei, dann kann man sich dazu entscheiden zwei Punkte in die Defensive zu legen und einen in die Offensive. Das wird vor dem Würfelwurf angesagt. In unserem vorherigen Beispiel wäre dann der ermittelte Angriffswert nicht 11 (8+3), sondern nur noch 9 (8+1). Der Verteidigungswert würde allerdings um zwei Punkte steigen.

Fertigkeiten können ungelernt eingesetzt werden. Bei Waffen gibt es aber einen Malus von 2, außer es greift eine Sonderregel wie beim Krieger, der in allen Waffen kundig ist (mindestens also +0).

ZAUBERN

Zauber können grundsätzlich ohne einen Würfelwurf erfolgreich eingesetzt werden. In schwierigen Situationen kann aber ein Manöver notwendig werden. Gezielte Zauber (durch ein Kreuz am Ende in der Spruchliste gekennzeichnet) werden analog zum Kampf abgewickelt.

Die Kosten eines Zaubers richten sich nach dem Rang (sogenannte Grundkosten). Die meisten Zauber können verstärkt werden. In den Grundkosten ist immer die Grundwirkung enthalten (z.B. ein Trefferpunkt für eine Person heilen). Die Verstärkung ist immer zusätzlich (z.B. für einen Magiepunkt mehr eine Person oder einen Trefferpunkt mehr ODER für zwei Magiepunkte mehr eine Person UND einen Trefferpunkt mehr usw.).

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
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 (30)	1	5 MU
Öl	0,5	8 KL
Pergament	0,1	6 KL
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

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
Flügel	Wuchtswaffe		+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	Wuchtswaffe		+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	Wuchtswaffe		+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

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

Kurzübersicht Spruchlisten

Rang	Weisse Magie (Krieger, Zauberer)	Schwarze Magie (Barde, Dieb, Krieger, Zauberer)	Wilde Magie (Krieger, Walddläufer, 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

KONSTITUTION

KO

BONUS

INTELLIGENZ

IN

BONUS

CHARISMA

CH

BONUS

+ INI-WERT DER WAFFE = INITIATIVE

+ TP DES BERUFES) X STUFE = TREFFERPUNKTE
BARDE (5), DIEB (6), KRIEGER (10), PRIESTER (8),
SCHAMANE (6), WALDLÄUFER (8), ZAUBERER (6)

+ 3) X RANG = MAGIEPUNKTE ODER

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

TP

MP

RÜSTUNG

5 +
RÜSTUNGSBONUS

AP

NOCH ZU
VERTEILENDE AP
(8 PRO STUFE)

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

1/2 -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 ()	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Waffen ()	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wahrnehmung		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen ()		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen ()		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wissen ()		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	/	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Waffe

Waffengruppe

Mind. ST

INI

Attribut

KB

kg

Schaden

Besonderes

Rüstung

Mind. ST

Rüstungsbonus

Manöver

kg

Gegenstand

kg

Ort

Stück

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

PERSÖNLICHES

GRÖSSE, ALTER UND GESCHLECHT
HAARFARBE, GEWICHT
AUFFÄLLES
VERHALTEN

EP

VOM SPIELLEITER

VERMÖGEN

1 GOLDFALKE (GF) =
10 TRIONTHALER (TT)
100 KUPFERLINGE (KL)
1.000 MUENA (MU)

Zu wenig Platz? Einfach die Rückseite benutzen!