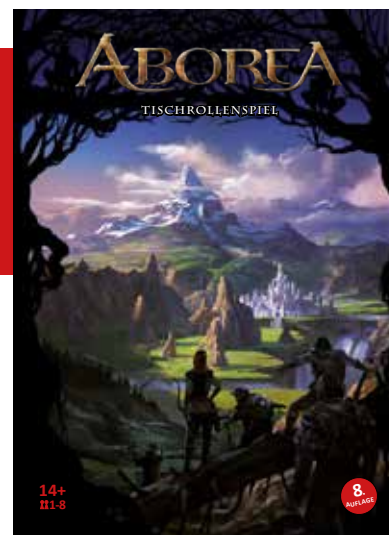


8

ÄNDERUNGEN ZUR ACHTEN AUFLAGE



Im Juni 2021 erscheint die achte Auflage des Tischrollenspiels ABOREA. Die Spielbox wurde inhaltlich nur geringfügig überarbeitet. Alle Änderungen sind – wie auch bereits davor – einzeln erhältlich (in der Regel kostenfrei). Wer im Besitz der siebten Auflage ist, muss keinesfalls die achte Edition erwerben. Dieses Dokument reicht zur Aktualisierung aus.

Die ABOREA Spielbox, 8. Auflage, kann ab sofort für 19,95 EUR vorbestellt werden:
www.aborea.de

MODUL	SEITE	THEMA	ÄNDERUNG
Spielerheft	41	Weißer Magie, Schutzwall	Ergänzt, dass der Wall durchdringbar ist, wenn auch schwer. (Ergibt sich eigentlich schon daraus, dass der Wall „nur“ einen Bonus auf den Verteidigungsbonus gibt.
Spielerheft	42	Weißer Magie, Reise	Neue Verstärkung: Für +10 MP wird daraus ein Gezielter Spruch.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Trübung	Klarstellung eingefügt, dass die Form auch eine Person betreffen kann.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Feuer	Klarstellung, dass der Effekt, wie alles andere auch, im Kampf in Runden abläuft. Daher wurde aus „/Runde“ eingefügt: „immer neue Angriffe/Runde“
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Beschwörung	Stufe wurde durch SG ersetzt. Da alle Wesen, die nicht Spielercharaktere sind, einen SG haben und daher die Stufe keine zusätzliche Information darstellt. Die Dauer der Form ist nun auch im Spielerheft aufgeführt. Es wurde eine Verstärkung hinzugefügt: +1 MP: +1 Stunde. Des Weiteren wurde eine Klarstellung eingebracht, dass die Form „in der Regel“ befristet ist, um zu verdeutlichen, dass die Spielleitung hier abweichen und die Dauer (auch erheblich) verlängern kann.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Bannung	Stufe wurde durch SG ersetzt. Da alle Wesen, die nicht Spielercharaktere sind, einen SG haben und daher die Stufe keine zusätzliche Information darstellt.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Beherrschung	Stufe wurde durch SG ersetzt. Da alle Wesen, die nicht Spielercharaktere sind, einen SG haben und daher die Stufe keine zusätzliche Information darstellt.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Zerstörung	SG wurde zur Klarstellung der Liste hinzugefügt. Es heißt nun: „Kreatur/Formung der Stufe/SG/Rang“.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Bindung	SG wurde zur Klarstellung der Liste hinzugefügt.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Belebung	SG wurde zur Klarstellung der Liste hinzugefügt.
Spielerheft	42	Schwarze Magie, Dauerhafte Belebung	Stufe wurde durch SG ersetzt. Da alle Wesen, die nicht Spielercharaktere sind, einen SG haben und daher die Stufe keine zusätzliche Information darstellt.
Spielerheft	44	Wilde Magie, Tier	Es wurde das Wort „zusätzlich“ eingefügt, um klarzustellen, dass man diese Eigenschaft zusätzlich erhält. Erhält man durch die Form z. B. Kiemen und die Fähigkeit unter Wasser zu atmen, dann kann man auch noch über Wasser auch regulär atmen.
Spielerheft	44 und 45	Wilde Magie, Helfer, Animation, Animalie, Tierfreund, Wandlung, Tier, Erde, Elemente	Zur Vereinfachung wurde Stufe durch SG ersetzt. In Version 8 von ABOREA wurde eine Vereinfachung durchgeführt: Nur Spielercharaktere haben nunmehr Stufen. Formen haben Ränge und alles andere hat einen SG.

MODUL	SEITE	THEMA	ÄNDERUNG
Spielerheft	45	Wilde Magie, Elemente	Es wurde hinzugefügt „(nicht Erdelementar)“. Es soll vermieden werden, dass die Spielleitung aus Versehen ein Erdelementar auswählt und damit die Rang 9 Formung weniger bedeutsam als die Rang 8 Form ist, da mit „Erde“ (Rang 8) ein mächtigeres Wesen gerufen werden kann.
Spielerheft	45	Wilde Magie, Leben	Aus „Spendet eine Stufe zurück“ wurde „Spendet eine Stufe/einen SG“ zurück, um klarzustellen, dass sowohl Spielercharaktere als auch Nicht-Spielercharaktere und Kreaturen damit verändert werden können. Entsprechend wurde auch die Verstärkung um „SG“ erweitert.
Spielerheft	45	Elementare Magie, Feuerball	Klarstellung eingefügt, dass Metallrüstungen besser gegen Feuerbälle schützen und daher der Schaden um 1 reduziert wird.
Spielerheft	46	Elementare Magie, Sturm	Die Form ist kein Gezielter Spruch mehr.
Spielerheft	46	Elementare Magie, Elementar	Stufe wurde durch SG ersetzt. Außerdem wurde Erdelementar durch Elementare berichtigt, da die Form nicht nur Erdelementare, sondern alle Elementare betrifft.
Spielerheft	46	Elementare Magie, Flutwelle	Die Form ist kein Gezielter Spruch mehr.
Spielerheft	46	Elementare Magie, Erdbeben	Die Form ist kein Gezielter Spruch mehr.
Spielerheft	46	Elementare Magie, Feuerregen	Satz zur Klarstellung hinzugefügt: „Jede Runde im Feuerregen erlaubt einen weiteren Angriff (Gezielter Spruch) — der Schaden ist zusätzlich zum Schaden durch den bereits bestehenden Brand.“ Außerdem wurde „Sichtlinie“ hinzugefügt.
Spielerheft	47	Freie Magie, Licht und Dunkelheit	Zur Klarstellung wurde ergänzt, dass Licht Dunkelheit aufheben kann und Dunkelheit Licht.
Spielerheft	47	Freie Magie, Explosion	Neue Erweiterung: +2 MP: +1 m Umkreis (maximal 30 m)
Spielerheft	47	Freie Magie, Unsichtbarkeit	Satz hinzugefügt: „Unsichtbares zu entdecken ist ein absurdes Manöver, das durch weitere Umstände sogar noch erschwert werden kann.“
Spielerheft	48	Freie Magie, Sprung	Eingefügt, dass man auch 4 m weit statt hoch springen kann.
Spielerheft	49	Zeichen (Leitmagie), Symbol	Es wurde „SG“ ergänzt. Das Symbol kann Stufe/SG vertreiben.
Spielerheft	49	Zeichen (Leitmagie), Himmelszorn	Es wurde ergänzt: „Personen in Metallrüstungen sind schlechter geschützt (+1 Schaden).“
Spielerheft	49	Zeichen (Leitmagie), Vorboten der Apokalypse	Schaden für Folgerunden im Feuerregen geändert: „Jede Runde im Feuerregen erlaubt einen weiteren Angriff (Gezielte Sprüche) plus den Bonusschaden — der Schaden ist zudem zusätzlich zum Schaden durch den bereits bestehenden Brand.“
Spielerheft	49	Zeichen (Leitmagie), Erdbeben	Zur besseren Unterscheidung zu anderen Formen wurde das Zeichen umbenannt in „Groll“.
Spielerheft	49	Zeichen (Leitmagie), Sintflut	Es regnet nun 500 ml statt 100 ml pro m2 und Minute. Es wurde ein Umkreis ergänzt: 100 m und eine entsprechende Verstärkung: +5 MP: + 100 m Umkreis
Spielerheft	49	Zeichen (Leitmagie), Feuerregen	Zur besseren Unterscheidung zu anderen Formen wurde das Zeichen umbenannt in „Vorboten der Apokalypse“.
Spielerheft	49	Zeichen (Leitmagie), Blitz	Zur besseren Unterscheidung zu anderen Formen wurde das Zeichen umbenannt in „Zorn“. Eingefügt, dass der Blitz überspringen kann.

MODUL	SEITE	THEMA	ÄNDERUNG
Spielerheft	50	Wunder (Leitmagie), Genesung	Rang wurde durch SG ersetzt. Mit Version 8 von ABOREA wird SG universell für alle Schwierigkeiten genommen. Stufen haben nur noch Spielercharaktere und Rang nur noch Fertigkeiten und damit auch magische Formungen. Gifte haben daher nun einen SG und keinen Rang mehr. Wenn irgendwo noch ein Rang angegeben ist, dann ist der SG gleich dem Rang.
Spielerheft	50	Wunder (Leitmagie), Erlösung	Stufe wurde durch SG ersetzt.
Spielerheft	51	Wunder (Leitmagie), Göttliches Eingreifen	Es wurde „einmal“ ergänzt, um klarzustellen, dass ein Würfelwurf durch dieses Wunder nur einmal wiederholt werden kann. Es ist nicht möglich das Wunder erneut zu erbitten, um den Wurf ein weiteres Mal zu versuchen. Außerdem wurde ergänzt: „Dunkle Priester können mit dem Wunder die sofortige Wiederholung eines Würfelwurfes einmal erzwingen.“
Spielerheft	52	Schamanenmagie (Leitmagie), Naturgeist	Stufe wurde durch SG ersetzt.
Spielerheft	52	Schamanenmagie (Leitmagie), Wütende Macht	Ergänzt: „Auf Wunsch des Formers wird es von dunklen Zeichen begleitet, wie Insekten, die aus der Erde strömen.“
Spielerheft	52	Schamanenmagie (Leitmagie), Erdbeben	Zur besseren Unterscheidung zu anderen Formen wurde das Zeichen umbenannt in „Wütende Macht“.
Spielerheft	52	Schamanenmagie (Leitmagie), Heilen	Die TP wurden von 1 auf 2 geändert.
Spielerheft	52	Schamanenmagie (Leitmagie), Heiliger Bezirk	Die Form wurde verbessert und kann nun 3 qm statt nur einem Quadratmeter weihen. Die Verstärkung wurde entsprechend angepasst und ist nun auch bei 3 qm statt 1 qm.
Spielleiterheft	19	Veränderung	Ergänzt: „Es ist auf die Weise nur möglich einen Gegenstand um +1 zu verbessern.“
Spielleiterheft	19	Beschwörung	Stufe durch SG ersetzt.
Spielleiterheft	19	Zerstörung	SG ergänzt.
Spielleiterheft	19	Bindung	Im Beispiel „Rang/SG“ ergänzt, um zu verdeutlichen, dass die Form Zerstörung sich auf alles drei beziehen kann.
Spielleiterheft	19	Bindung	Im Beispiel Stufe durch SG ersetzt.
Spielleiterheft	17	Gifte	Rang durch SG ersetzt.
Spielleiterheft	45 (alt), 49 (neu)	Riesenspinne	Stufe des Giftes durch SG ersetzt.
Spielleiterheft	28	Tränke & Tinkturen ERWEITERUNG	Rang des Giftes durch SG ersetzt.
Spielerheft	40	Weitere Hinweise zu den Spruchlisten	Den Hinweis zu „Gezielt“ ergänzt: „Ist eine Form Gezielt als auch Berührung, dann kann er sowohl als auch eingesetzt werden.“
Spielerheft	34	Bewegung im Kampf	Es bewegen sich nun nicht mehr alle Figuren gleich schnell im Kampf, sondern die Bewegungsweite entspricht der Hälfte der regulären Bewegung.
Spielerheft	61	Waffe: Armbrust	Die Armbrust wurde erheblich aufgewertet. Sie hat nun einen Schadensbonus von +3. Dies repräsentiert, dass durch die Konstruktion eine maximale Stärke erreicht wird — als würde jemand mit Stärke 10 den Bogen spannen.
Spielmaterial	div.	Gifte haben nun SG	Der Begriff Rang wurde bei den Giften ausgeführt und diese haben nun auch einen SG, wie die Regeln es mit Version 8 vorgeben.

MODUL	SEITE	THEMA	ÄNDERUNG
Spielmaterial	div.	Armbrustwerte angepasst	Den Schadensbonus der Armbrust auf +3 berichtigt, wie es nun mit Version 8 vorgegeben ist.
Spielleiterheft	43 (alt), 47 (neu)	Angst	Die Fähigkeit „Angst“ hat nicht mehr zur Folge, dass ein Verängstigter zwingend flieht. Er oder sie erhält aber bis zum Ende der Situation nun einen Manövermalus von -2 auf alles.
Spielleiterheft	16	Gezielter Schuss ERWEITERUNG	Klarstellung eingefügt, dass diese Regelerweiterung auch für Gezielte Sprüche eingesetzt wird. Erläuterung eingefügt: Kritischer Treffer bedeutet in dem Fall, dass der Schadensbonus verdoppelt wird und so getan wird, als wäre eine Zehn (nach oben offen) gewürfelt worden -- man darf also auch noch weiterwürfeln. Hinzugefügt, dass sie optional für Nahkampfangriffe zur Anwendung kommen kann.
Spielleiterheft	16	Kampf mit zwei Waffen ERWEITERUNG	Klarstellung, dass ein Schild auch zweite Waffe sein kann (wenn man die Option Schildkampf einsetzt), und dass die Regel auch für Gezielte Sprüche gilt.
Spielleiterheft	16	Schildkampf OPTION	Es kann nun auch der Turmschild eingesetzt werden. Er gilt als lange Waffe, der reguläre Schild als mittlere Waffe. Klarstellung hinzugefügt, dass der Schildkampf auch im Mehrfachangriff und Kampf mit zwei Waffen eingesetzt werden kann.
Spielleiterheft	16 (alt), 17 (neu)	Schießen von mehreren Pfeilen (alt), Mehrfachschuss (neu) ERWEITERUNG	Die Regel wurde umbenannt, um klarzustellen, dass dies für alle Schüsse (außer Armbrust) gilt. Klarstellung hinzugefügt, dass die Regel auch auf Gezielte Sprüche angewandt wird. Den Kurzbogen verbessert, da dieser nur einen -2 Malus auf den Mehrfachschuss bekommt. Erläuterung hinzugefügt, dass kurze Zauberstäbe als Kurzbogen gelten und Große Zauberstäbe, die auch als Stabwaffen eingesetzt werden können, als Langbogen gelten. Lang- und Kompositbögen haben weiterhin ein -3. Die Schleuder ist neu aufgenommen und hat ein -4.
Spielerheft	30	Konkurrierendes Manöver	Beide würfeln ein Manöver und das höhere Ergebnis gewinnt. (Vorher: Der Fertigerangs des Gegners wird als Malus im eigenen Manöver eingesetzt.) Hat einer einen Extremen Fehlschlag, dann hat er verloren. Haben beide einen Extremen Fehlschlag, dann obsiegt das höhere Manöverergebnis.
Spielleiterheft	17	Ringn ERWEITERUNG	Neue Regelerweiterung: Ist auch ein Konkurrierendes Manöver. Nach Wahl des Siegers ist die Differenz der verursachte Schaden — allerdings müssen etwaige Schadensmodifikatoren noch abgezogen werden.
Spielleiterheft	17	Niederschlagen OPTION	Neue Regeloption: Massiver Schaden (5 und mehr Schaden mit einem Angriff) kann den Gegner Niederschlagen. Dem Gegner steht ein Konstitutionsmanöver zu. Misslingt dieses, dann gilt er als niedergeschlagen. Der KB eines niedergeschlagenen ist -2 bis man wieder aufgestanden ist. Wenn man aufsteht erhalten alle Angreifer zusätzlich einen +2 OB gegen den Aufstehenden. Während man aufsteht kann man in derselben Runde noch angreifen oder sich bewegen.
Spielleiterheft	17	Nicht-tödliche Angriffe ERWEITERUNG	Neue Regelerweiterung: Auf Wunsch des Spielers ist der Angriff seines Charakters nicht-tödlich. Der Schaden kann nicht zum Tod führen und verursacht auch keine Blutungen.
Spielleiterheft	18	Bewusstlos schlagen OPTION	Neue Regeloption: Ist der Schaden größer als der Konstitutionswert des Gegners, muss dieser ein Konstitutionsmanöver gegen den Schaden bestehen oder ohnmächtig werden. Bestimmte Kreaturen sind davon unbeeindruckt (zum Beispiel Untote).
Spielleiterheft	19	Fallschaden	1 Würfelwurf Schaden + 1 pro 2 Meter — man darf ein Athletik-Manöver durchführen und das Ergebnis davon abziehen. Allerdings unbedingt hierbei den Rüstungsmalus beachten.