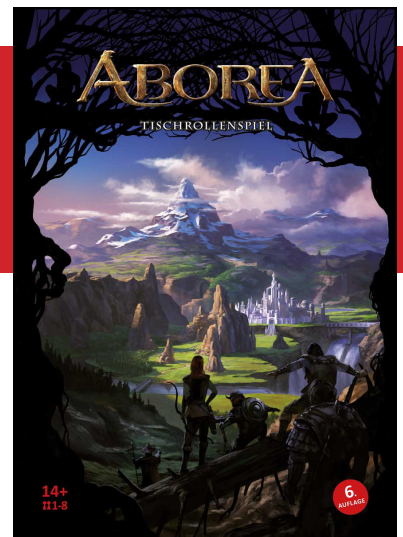


ÄNDERUNGEN ZUR SECHSTEN AUFLAGE



Heilen (Seite 35)

Ein erfolgreiches einfaches Manöver mit Wissen (Heilkunst) kann die natürliche Heilung beschleunigen. Je höher der Erfolg des Manövers ist, desto schneller heilt der Charakter. Ein Heilkunst-Manöver kann allerdings nicht im aktiven Kampf stattfinden und nur einmal versucht werden. Es braucht in der Regel pro verlorenen TP eine Minute. (...)

Wissen [_____] (Seite 31)

Für jeden Rang darf ein Wissensgebiet ausgewählt oder ein bereits gelerntes vertieft werden:

- Alchemie
- Wissenschaft (genauer spezifizieren)
- Heilkunst
- Kultur (Region spezifizieren)
- Magie
- Religion (genauer spezifizieren)
- Sprache (genauer spezifizieren)
- Handwerk (genauer spezifizieren)
- Militär & Taktik
- Kunst (Art oder Instrument spezifizieren)
- (weitere möglich)

(...)

Hat man ein Wissensgebiet nicht erlernt, kann man mit einem Malus von -2 ein entsprechendes Attributs-Manöver versuchen. Der Spielleiter kann den Fertigungs-Bonus aus verwandten Wissensgebieten zulassen (auch mit einem Malus von -2).

(Ergänzung auf Seite 29 entsprechend:)

Wird eine ungelernete Fertigkeit für ein Manöver eingesetzt, so gibt es dadurch keinen Bonus oder Malus – anders als bei den Waffen- oder Wissensfertigkeiten, bei denen in aller Regel ein -2 Malus angewandt wird.

Rüstung (S.33)

Der Wert der Rüstung hängt davon ab, welche Rüstung der Kampfbeteiligte verwendet (siehe Tabelle Rüstungen, Seite 54). Ein ungerüsteter Spielercharakter hat in der Regel einen Rüstungswert von 5. Es können aber auch magische Effekte, die Größe der Kreatur und anderes auf den Rüstungs-Bonus wirken.

[Hinweis: Vor der 6. Edition wurde die Rüstung immer ausgerechnet. Es gab einen Grundwert von 5 und dazu kam ein Rüstungs-Bonus. Dadurch war es nicht möglich, dass eine Kreatur einen Rüstungswert von unter 5 haben konnte. Außerdem musste die Rüstung immer erst ermittelt werden. Jetzt ist es erheblich vereinfacht, denn die Rechnung ist nicht mehr notwendig. Das Ergebnis ist für das Spiel sonst identisch. Die Spielbalance wurde nicht verändert. Allerdings könnte es nun auch Kreaturen geben, die einen geringeren Rüstungswert als 5 haben.]

(Entsprechende Änderungen:)

Beispiel eines Kampfes (S. 35)

Ein Zwergen-Krieger und ein menschlicher Waldläufer sind in den Ausläufern des Ghalgrat-Gebirges an einen Troll geraten.

Hier die Werte der Beteiligten:

Zwerg, 24 TP, GE-Bonus +0, ST-Bonus +2, Einhand-Axt (in der Hand), Zweihand-Axt (nicht in der Hand), Fertigkeit Äxte 4 Ränge, Rüstung 11 (9 durch Platte, 1 durch Schild und 1 durch Größe)

Waldläufer, 16 TP, GE-Bonus +2, ST-Bonus +0, Kurzschwert, Fertigkeit Kurze Klinge 4 Ränge, Rüstung 7 (Kettenhemd)

Troll, 30 TP, GE-Bonus +0, ST-Bonus +4, Flegel, Fertigkeit Wuchtwaaffe 2, Rüstung 6 (dicke Haut)

(...)

1. Runde

Der Waldläufer würfelt eine 8. Er addiert seinen OB von 3 hinzu und erhält einen Angriffswert von 11. Der Troll hat einen Verteidigungswert von 6 (6 Rüstung + 0 DB). (...) Der Zwerg hat einen Verteidigungswert von 11 (11 Rüstung + 0 DB = 11).

Tabelle Rüstungen (S. 54)

Rüstungsart	Mind. Stärke**	Rüstung	Manöver***	Kosten	Gewicht in kg
Ungerüstet	0	5	+0	0	0
Lederrüstung	3	6	+0	9 TT	10
Kettenhemd	4	7	-1	13 GF	15
Halbe Platte	5	8	-2	20 GF	18
Plattenpanzer	6	9	-3	40 GF	30
Ritterrüstung	7	10	-4	80 GF	40
Schild*	3	+1	+0	11 TT	5
Turmschild*	4	+2	-1	18 TT	10

Seite 56:

Da er nun stolzer Besitzer einer Lederrüstung ist, kann er unter Rüstung nun seinen Wert vermerken:

Lederrüstung 6

Seite 57: Glossar

Rüstung

Die Rüstung ergibt sich aus der Rüstungsart.

Rüstungsbonus

Ein Rüstungs-Bonus kann beispielsweise durch Magie, die Größe oder andere Effekte entstehen.

Seite 59: Kampf-Bonus & Rüstung vermerken

Es ist äußerst praktisch, wenn Sie nun auf Ihrem Charakterblatt den Kampf-Bonus zu jeder gewählten Waffe vermerken. Der berechnet sich aus dem Fertigkeits-Bonus (oder auch Rang) plus dem Attributs-Bonus – bezogen auf die Waffen (siehe Waffentabelle). Schreiben Sie nun auch die Rüstung auf. Sie ergibt sich aus der verwendeten Rüstung. Beachten Sie, dass besondere Effekte, wie Magie oder Größe, dauerhaft oder zeitweilig hinzukommen können (Rüstungs-Bonus). Sie können hier auch etwaige Volks-Bonuse oder Besonderes, wie das Heilige Symbol, einrechnen.

Übersichtstabelle Völker, Seite 10:

Bei Gnom, Halbling und Zwerg wurde aus +1 Rüstung nun +1 Rüstungs-Bonus.

Spruchliste, Seite 41:

Schutz – Ein +1 Rüstungsbonus/1 MP (max. Rüstung 10) und eine Person/1 MP. Der Effekt wirkt eine Stunde lang.

Seite 60:

Der Defensiv-Bonus hingegen wird dann auf die Rüstung (plus etwaigen Rüstungs-Bo-

nus) gerechnet und ergibt den Verteidigungswert.

Seite 60 – Darstellung Schild:

Rüstungsart + Rüstungs-Bonus

Seite 61 (neu eingefügt):

Hinweis zur Verwendung von Spielmaterial aus früheren Versionen

Mit der sechsten Edition wurde die Darstellung der Rüstung vereinfacht. In älteren Versionen musste man den Grundrüstungs-Bonus von 5 und den Rüstwert (Beispielsweise Lederrüstung 1) zusammenziehen (also im Ergebnis dann 6). Wenn Sie also älteres Spielmaterial verwenden, kann es sein, dass Sie zu dem angegebenen Rüstungswert noch den Grundrüstungswert von 5 addieren müssen. Sie finden z. B. bei einem Ork dann die Angabe Rüstung 2. Der Wert wäre aber nunmehr 7 (5 + 2).
Spielleiterheft, alle Spielwerte wurden aktualisiert.

Eingefügt auf Seite 46:

Hinweis: Älteres Spielmaterial

Mit dieser Edition des Spiels wurde eine vereinfachte Darstellung der Rüstung eingeführt. Früher gab es einen Grundwert von 5 und es wurde bei den Spielwerten immer nur der Rüstungs-Bonus dargestellt. Man musste also noch den Rüstungswert ausrechnen (z. B. 5 + 1 für Lederrüstung = 6). Nun wird in den Spielwerten direkt der Endwert dargestellt. Wenn Sie also älteres Spielmaterial benutzen wollen, dann müssen Sie darauf achten, dass Sie den Grundrüstungs-Bonus von 5 noch hinzurechnen.

Ausweichen (S.22)

Ein Dieb kann, wenn er maximal eine Lederrüstung trägt (also auch keinen Schild) und nicht überrascht ist, seinen Rang in der Fertigkeit Athletik als Rüstungs-Bonus (max. 5) einsetzen.



Im Mai 2018 erscheint die echste 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 fünften Auflage ist, muss keinesfalls die sechste Edition erwerben. Dieses Dokument reicht zur Aktualisierung aus.

Die ABOREA Spielbox, 6. Auflage, kann ab sofort für 19,95 EUR vorbestellt werden: www.aborea.de