

ÄNDERUNGEN ZUR VIERTEN AUFLAGE



ALLE HEFTE

Verschiedene Rechtschreibfehler und fehlerhafte Seitenverweise wurden berichtigt.

SPIELERHEFT

Seite 24, **Priester**, Messe: Klarstellung. Alle Teilnehmer können vom Priester mit einem Einflussnahme Manöver beeinflusst werden, das um 4 erleichtert ist. Der Schwierigkeitsgrad hängt von der konkreten Situation ab (beispielsweise Messe auf einem schwankenden Schiff im Sturm: SG 16). Motiviert er diese, dann erhalten sie für vier Stunden einen Bonus von +1 auf alle Manöver.

Seite 25, **Schamane**, Fokus: Beispiel eingefügt zum besseren Verständnis. „Beispielsweise kann ein Schamane der fünften Stufe zwei Zauber des zweiten Ranges und einen des ersten Ranges darin speichern.“

Seite 34, Kampf, Optionale Regel zu **Blutungen**: Klarstellung, dass auch Blutungen aufaddiert werden, wie Trefferpunkte.

Seite 35, Reichweiten-Malusse, **Langbogen**: Der Langbogen wurde eingeschränkt und hat nun bei 1-3m nur noch einen Schaden +2 Bonus und keinen generellen Bonus mehr.

Seite 40, Magie, **Gezielte Sprüche**: Klarstellung, dass die Kampfregeln analog für Gezielte Sprüche gelten – also auch die für den Mehrfachangriff und die Beidhändigkeit (Kampf mit zwei Waffen: Spielleiterheft, Seite 16).

Seite 41, Spruchliste Schwarze Magie, **Feuer**: Klarstellung, dass magisches Feuer nichts anderes anderes entzünden kann, wohl aber magischen Hitzeschaden anrichtet. Außerdem wurde der Zauber verstärkt und man kann nun den Schaden/MP verbessern (max. +5).

Seite 42, Spruchliste Elementare Magie, **Elementar**: Fehlerkorrektur. Der Zauber ist kein gezielter Zauber.

Seite 43, Spruchliste Priester, Wunder, **Göttlicher Schlag**: Klarstellung, dass die göttliche Waffe in der Hand erscheint, falls man keine Waffe trägt. Neu ist eine Verstärkung: Trägt man bereits eine Waffe, dann wird diese dadurch verstärkt (aber max. +5).

Seite 44, Spruchliste Barde, **Lied des Beistandes**: Die Verstärkungen der Formung sind jeweils pro Magiepunkt. Also TP/1MP und +1/1MP.

SPIELLEITERHEFT

Seite 16, Leben & Sterben, **Heilung**: Klarstellung, dass ein fehlgeschlagenes Heilkunst-Manöver nicht wiederholt werden kann. Aber eine Ausnahme wurde hinzugefügt: Misslingt ein Manöver, so ist ein neuer Versuch nur gestattet, wenn sich die Situation ändert (weil beispielsweise ein anderer SC hilft).

Seite 18, Magie, **Schutz**: Beispielrechnung berichtigt – die Kosten sind 4MP, wie im Spielerheft auch richtig angegeben.

Seite 28, Tränke & Tinkturen, **Gifte**: Ergänzung. Gifte können ähnlich hergestellt werden und brauchen ein Manöver Wissen (Alchemie), das um den Rang des Giftes erschwert ist und 10 Minuten pro Rang braucht. Optional können weitere Komponenten von Nöten sein, die gelegentlich sehr kostspielig sind.

SEITE 2/2



Im Dezember 2016 erscheint voraussichtlich die vierte 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 dritten Auflage ist, muss keinesfalls die vierte Edition erwerben. Dieses Dokument reicht zur Aktualisierung aus.

Die ABOREA Spielbox, 4. Auflage, kann ab sofort für 19,95 EUR vorbestellt werden: www.aborea.de