

ÄNDERUNGEN ZUR FÜNFTEN AUFLAGE

ALLE HEFTE

Verschiedene Rechtschreibfehler wurden berichtigt.

SPIELERHEFT

Dem Glossar im Spielerheft wurde ein Eintrag hinzugefügt:

GÖTTLICHE PUNKTE / CHANCE

Erweiterte Regel aus dem Spielleiterheft: Stellt die Gunst der Götter oder eines Gottes oder Göttin dar. Der Einsatz solcher Punkte erlaubt in kritischen Situationen zum Beispiel eine Wiederholung eines Würfelwurfes.

Es gibt vier neue Übersichtsseiten.

Zwei enthalten alle Tabellen zur Charaktererschaffung und den Aufstieg im Überblick und eine schematische Erläuterung der Generierung von Spielfiguren. Die anderen beiden sind hilfreiche Zusammenfassungen für das Absolvieren von Manövern (Kampf, Zauber und Fertigkeiten).

Klarstellung hinzugefügt (Schamane):

Schamanen verwenden eine spezielle, nach zivilisierten Maßstäben sehr krude Form der Leitmagie. Ihre Zauber werden häufig durch Kristalle, Knochen, Federn und andere (tierische) Fokusse verstärkt, was das Bild des „Wilden“ zusätzlich unterstreicht. *Das bedeutet auch, dass Schamanen nicht unbedingt einen Fokus brauchen. Dieser „Spruchspeicher“ ist eine besondere Zusatzfähigkeit des Berufes.* Neben ihrer eigenen „Schamanenmagie“, einem Sammelsurium von Zaubern unterschiedlicher Magiebereiche, beherrschen viele Schamanen auch „Wilde Magie“.

Klarstellung hinzugefügt (Priester):

Priester sind ausgesprochen gute Heiler. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf entsprechende Manöver (*nicht aber auf den Effekt der Zeichen oder Wunder*).

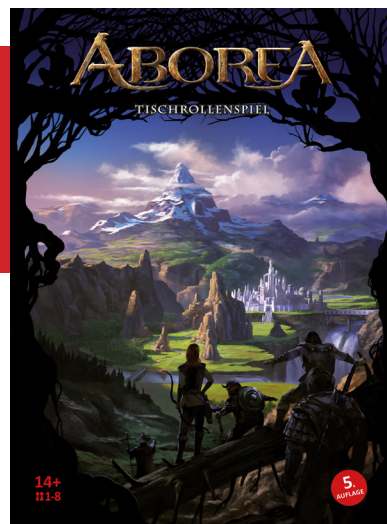
Erläuterung zur Darstellung der Fertigkeiten-Beschreibung:

Finden Sie zwei Werte (dargestellt nach dem Schema Wert1/Wert2), dann darf die Fertigkeit zweimal pro Stufe gelernt werden. Das erste Mal Lernen kostet dann den ersten Wert. Dieser ist auch immer niedriger. Das zweite Lernen kostet den zweiten Wert, der stets höher ist. *Diese Fertigkeiten sind auf den Seiten 30 - 31 mit einem (x) in der Überschrift gekennzeichnet.*

SPIELLEITERHEFT

Es wurde ein alternatives und optionales Erfahrungspunktemodell eingeführt „Die Schnelle Variante“:

Sie schreiben keine SG, etc., auf, sondern nutzen diese einfache Tabelle:



Was passiert ist	Erfahrungspunkte
pro Stunden Spiel	100
Epischer Moment	500
Meilenstein erreicht	800
Gute Idee / Kreative Lösung	200
Gutes Spiel der Rolle	200

Das kann man je Spielerin und Spieler aufzeichnen, aus dem Gedächtnis machen oder über die gesamte Gruppe hinweg beurteilen.

Einigen Sie sich am Anfang, ob Sie allen die gleichen Punkte geben (was wir durchaus empfehlen würden) oder ob Sie individuelle Punkte vergeben.

Nehmen Sie in beiden Fällen alle Merkmale und addieren Sie diese auf. Scheuen Sie sich nicht weitere Merkmale hinzuzufügen und mit Punkten zu versehen. Es ist Ihr Spiel!

Berufswechsel (Option)

Klarstellung hinzugefügt: *Bei den Fertigkeiten gelten die Kosten des neuen Berufes.*

Die Beschreibung von Padova wurde berichtigt.

SPIELMATERIAL

Indara Evete wurde berichtigt – sie hatte fälschlicherweise einen Rang in Wahrnehmung und der Kampfbonus bei Gezielte Sprüche war fehlerhaft berechnet:

Richtigerweise muss er 3 lauten. (Seite 57). Außerdem war das Bezugsattribut fehlerhaft angegeben – es handelt sich um Intelligenz.

Bei Finn, Elathaliel und Gerol wurde in den Handout-Texten die Verbesserung auch mit konkreten Zahlen versehen:

Bisher waren die Bonusse nur eingerechnet und durch kurze Hinweise, wie „magisch“, „elfisch“, etc., angedeutet. Nunmehr sind sie ausdrücklich im Text beschrieben.



Im September 2017 erscheint voraussichtlich die fünfte 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 vierten Auflage ist, muss keinesfalls die fünfte Edition erwerben. Dieses Dokument reicht zur Aktualisierung aus.

Die ABOREA Spielbox, 5. Auflage, kann ab sofort für 19,95 EUR vorbestellt werden: www.aborea.de