REGEL-AKTUALISIERUNG

ÄNDERUNGEN ZUR REGELVERSION 8.5

GENERELL SPIELERHEFT SPIELLEITERHEFT

MODUL	SEITE	THEMA	ÄNDERUNG
GENERELL	–	INITIATIVE	Die Initiative wurde um 1 erhöht. Damit gibt es keine Ini-Malusse mehr, sondern nur noch den Initiative-Bonus.
GENERELL	–	ATTRIBUTE	Es gibt nun mehr nur noch den Attributswert und nicht mehr einen Attributswert und einen davon abgeleiteten Bonus. **KOMPATIBILITÄT MIT ÄLTEREN VERSIONEN** Dazu wurde die Skala verändert. Als grober Richtwert kann gelten: Wer vorher einen Attributsbonus von -3 hatte, hat nunmehr ein Attribut +0. Ein Attributsbonus von -2 entspricht jetzt einem Attribut +1, usw. Damit gibt es im Ergebnis auch keine negativen Attributsbonusse mehr. Folgend wurden die Rüstungen angepasst (+3), die Berechnung der MP (-3), sowie die MS (+3). Da der Schaden angehoben wurde, blieben die TP gleich.
GENERELL	–	SCHADEN	Der Schaden wurde für alles um +2 angehoben. Damit gibt es keine Schadens-Malusse mehr, sondern nur noch Bonusse. In dem Zuge wurde der Basis-Schaden der meisten Formungen auf +2 festgesetzt und der Gesamtbonus, der mit dem Einsatz von Verstärkungen erhöht werden kann, ebenfalls hochgesetzt.
GENERELL	–	VOLKS-ATTRIBUTSBONUSSE	Wurden entfernt. **KOMPATIBILITÄT MIT ÄLTEREN VERSIONEN** Die Attributsboni bei Bestandscharaktere aus älteren Versionen können einfach übernommen werden. Ebenso die besondere Eigenschaften. Die Änderungen gelten nur für neue Charaktere.
GENERELL	–	VOLKS-BESONDERHEITEN	Es wurden weitere Völker mit Besonderheiten hinterlegt.
GENERELL	–	BESONDERE VOLKSEIGENSCHAFTEN	Es wurden als Option noch weitere Völker hinzugefügt. Die Volkseigenschaften wurden angepasst.
SPIELERHEFT	11	VOLKSPROFIL	Es wurden Referenzwerte für die durchschnittlichen Volksprofile hinterlegt.
SPIELERHEFT	11	SCHNELLERSCHAFFUNG	Für eine schnellere Charaktererschaffung kann man nun ein Volksprofil wählen und dieses modifizieren.
SPIELERHEFT	22	DIEB	Heimlicher Angriff: Diebe können im Kampf erneut „unbemerkt“ werden.
SPIELERHEFT	23	KRIEGER	Die Fähigkeit Gefolgsleute wurde entfernt und durch eine neue Fähigkeit „Waffenmeisterschaft“ ersetzt.
SPIELERHEFT	25	SCHAMANE	Klarstellung zur Blutmagie: Der Schamane kann sich dabei nicht selbst heilen, da dies das Opfer zerstören würde.
SPIELERHEFT	26	WALDLÄUFER	Es wurde die Fähigkeit „Bogenmeisterschaft“ hinzugefügt. Bei „Bogenschütze“ wurden die Waffengruppen Blasrohr und Schleuder ergänzt.
SPIELERHEFT	30	NATUR	Bei einem erfolgreichen Manöver (Einfach + SG der Kreatur) können Verletzlichkeiten und Schwachstellen einer fremden Kreatur bekannt sein.
SPIELERHEFT	30	ATHLETIK	Bestimmung der Ausdauer: Um die Ausdauer zu bestimmen, kann der Rang mit dem doppelten Konstitutionswert multipliziert und so die Zeit in Minuten festgelegt werden. Danach sind alle [Konstitutionswert mal 2] Minuten weitere, immer schwerer werdende Manöver zu bestehen.
SPIELERHEFT	30	KUNST	Die Fertigkeit Kunst ist gestrichen und ist nun unter Wissen eingeordnet.
SPIELERHEFT	31	BEISPIEL EINGEFÜGT	Spuren entdecken, ihnen folgen und sie verstehen – Mit der Fertigkeit Wahrnehmung kann man Spuren entdecken und ihnen folgen. Setzt man zudem die Fähigkeit Natur ein, kann man die Spuren auch lesen: So erfährt man möglicherweise was für eine Kreatur es war, wie schwer sie gewesen sein könnte und ob sie gerannt oder geschlichen ist, etc.

© 2026 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

MODUL	SEITE	THEMA	ÄNDERUNG
SPIELERHEFT	34	Bewegung im Kampf	Der Malus für die volle Bewegung wurde auf -2 gesenkt. Man kann nun auch bis zum 1,5-fachen der Bewegungsweite sich im Kampf bewegen, was einen Malus von -4 auslöst.
SPIELERHEFT	35	Gezielte Zauber	Korrektur: Der KB kann auf OB und DB aufgeteilt werden.
SPIELERHEFT	40	Gezielte Sprüche	Für Entfernungsmodifikatoren gelten Gezielte Sprüche als Armbrust. Bei einem Angriff über 251 m gilt daher zum Beispiel ein Modifikator von -12.
SPIELERHEFT	42	Tarnung	Ergänzt: Ein Angriff hebt die Tarnung bis zum nächsten Zug auf.
SPIELERHEFT	46	Blitz	Der Zauber richtet nun noch mehr Schaden an, wenn das Ziel Metallrüstung trägt. Auch die Verstärkung kann in dem Fall noch weiter erhöht werden.
SPIELERHEFT	48	Göttliches Zeichen	Es gibt nun eine Erweiterung, die eine Schwachstelle eines Monsters offenbart. Der Effekt von Schwachstellen ist bei Monstern beschrieben. Fehlt die Beschreibung, dann gilt: Der Schadensbonus verdoppelt sich bei einem Treffer der Schwachstelle. Je nach Monster kann eine Schwachstelle schwer oder leicht zu treffen sein. Ist nichts anderes angegeben, dann ist die Schwachstelle weder schwerer noch leichter zu treffen.
SPIELERHEFT	49	Wunder	Es wurde zur Klarstellung ergänzt: „Es ist für den Formenden oder seine Verbündeten vorteilhaft.“
SPIELERHEFT	50	Beistand	Es kann nun als Effekt auch alternativ ein Attribut +1 gewählt werden. Dieser Effekt kann aber nicht verstärkt werden (wohl aber in der Wirkung verlängert, etc.).
SPIELERHEFT	61	Startvermögen	Das Startvermögen ist nun nach Berufen unterschiedlich.
SPIELERHEFT	61	Waffen	Speer und Stab können nun ein- oder zweihändig geführt werden.
SPIELERHEFT	62	Ausrüstung	Instrument und Fokus hinzugefügt.
SPIELERHEFT	63	Bewegungsweite	Die Grundbewegungsweite wurde um 3 reduziert. Die Reduktion wird im Ergebnis aber ausgeglichen, da nunmehr das Attribut und nicht mehr ein abgeleiteter Attributsbonus addiert werden. Es wurde zudem auch die Ausdauer angepasst und entspricht nun dem doppelten Konstitutionswert x Rang in Minuten.
SPIELLEITERHEFT	16	Deckung	Zur Klarstellung wurde bei 60 % / Getarnt eingefügt und bei 90 % / Unsichtbar.

© 2026 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.