

ERKLÄRUNGEN, ÄNDERUNGEN UND ERRATA ZUM »AVENTURISCHEN ARSENAL«

Allgemein: Die hier getroffenen Aussagen zu Änderungen an Werten und Regelmechanismen haben Vorrang vor Aussagen in älteren Regelwerken, namentlich solchen im Band **Mit Blitzenden Klingen** und im **Beiheft zum Spielleiterschirm**. Mit herzlichem Dank an das Errata-Projekt der Internet-Seite WWW.DSA4.DE, namentlich an Christian Melsbach, Tobias Fink und Dennis Reichelt und an alle Spielerinnen und Spieler, die uns bei der Fehlersuche unterstützt haben.

● **7; Parade-Einschränkungen von Dolchen und Hieb-
waffen:** Dass Hellebarde (S. 34) und Kornspeer (S. 55/56) quasi als Zweihand-Hieb-
waffen im Sinne dieser Parade-Einschränkungen betrachtet werden,
ist korrekt.

Die in **MBK 78** unter *Zweihandflegel* und *Zweihand-Hieb-
waffen* genannten improvisierten Waffen (wie Dreschflegel oder Spitzhacke)
gelten ebenfalls als nicht parierbar; selbiges gilt auch für die mit zwei
Talenten fñhnbaren Waffen Neethaner Langaxt (S. 35), Warunker Ham-
mer (S. 37), Große Knochenkeule (S. 55), Magierstab mit Kristallkugel
(S. 56) und Pailos (S. 85).

Für Fechtwaffen gilt das Richtschwert (S. 57) als *Zweihand-Hieb-
waffe*; der Rondrakamm (S. 58) gilt als *Zweihandschwert*.

Anmerkung: Als Faustregel für die Paradenfähigkeiten und -einschrän-
kungen von Waffen gilt, dass diese von der Machart und Stabilität der
Waffe, nicht jedoch (oder in deutlich geringerem Maße) vom Talent
abhängen, mit dem die Waffe gerade geführt wird. Im Zweifelsfall gel-
ten Gruppenkonsens bzw. Meisterentscheid.

● **7; einhändig gefñhrte Speere:** Es ist korrekt, dass der Wurfspeer bei
den Kampfwert-Einbußen durch einhändige Führung *nicht* aufgelist-
et ist – er wird prinzipiell einhändig geführt und es gelten die Werte
von S. 23. Der Achfawar (S. 93f.) verwendet ohnehin spezielle Regeln.

● **11/12; Dolch:** Die Werte des Dolchs als improvisierte Wurf-
waffe müssen nachgetragen werden; sie lauten:

Dolch als (improvisierte) Wurf- waffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W	1/3/5/7/10	0/0/0/-1/-1	-	Wurfdolch

● **12; Dreschflegel:** Der zweite Satz des Textes muss lauten: »Dazu
sind zwei Holzstücke (meist ein kurzes und ein langes) durch Ketten-
glieder oder stabile Lederbänder miteinander verbunden.« Außerdem
muss noch die Rubrik *Besonderheiten* hinzugefügt werden: »Schläge
eines Dreschflegels können mit Dolchen oder Fechtwaffen (Ausnah-
men siehe S. 7) nicht pariert werden; ein Dreschflegel ignoriert den
Verteidigungsbonus von Schilden.«

● **12; Entermesser:** Auch ein *Waffenmeister (Kusliker Säbel)* kann mit
einem Entermesser die Vorteile der Waffenmeisterschaft nutzen.

● **13, Holzfälleraxt:** Der Abschnitt *Besonderheiten* lautet nur noch:
»Schläge mit der Holzfälleraxt können von Dolchen und Fechtwaffen
(Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden.« Dies heißt speziell: Die
Waffenmeisterschaft entfällt.

● **14; Lasso:** Die 'Ladezeit' beträgt 2 Aktionen, wenn das Lasso bereits
bereitgehalten wird.

● **18; Balläster:** Diese Waffe richtet 1W+4 TP an (kein Sternchen).

● **20; Jagdspieß:** Um diese Waffe vom elfischen Gegenstück auf Seite
90 zu unterscheiden, haben wir ihr eine neue Beschreibung und leicht
veränderte Werte spendiert:

Jagdspieß

Dies ist die ursprüngliche, leichtere Variante des Stoßspeers, wie sie
fast 1:1 von ihrem elfischen Vorbild (siehe S. 90) übernommen wurde.

Sie weist einen etwas kleineren Knebel auf und kann unter Umständen
sogar geworfen werden.

Jagdspieß

TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/4	80	200	3	-1	75	0/-1	z w	S

Talent: Speere **Verbreitung:** (8) alle außer EHE, ZWE

Besonderheiten: Mit dem Jagdspieß darf (bei Kenntnis der dazu-
gehörigen SF) das Manöver Festnageln (siehe S. 147) eingesetzt
werden. Ein Jagdspieß kann ab KK 15 einhändig geführt werden:
TP 1W+5, TP/KK 13/5, WM 0/-4.

Ein *Waffenmeister (Jagdspieß)* muss beim *Festnageln*, beim *Ge-
genhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebe-
nen Probenzuschläge hinnehmen. Um diese SF zu erlernen, ist
eine GE von 15 erforderlich.

Jagdspieß als Wurf- waffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+4	5/10/15/20/30	0/0/-1/-2/-3	-	Wurfspeer

● **20/21; Ogerfänger:** Diese Waffe hat keine eigene Waffenmeister-SF,
sondern wird unter *Waffenmeister (Schwerer Dolch)* geführt. Allge-
mein muss es bei ihren *Besonderheiten* heißen: »Bei einem Stich mit
dem Ogerfänger können die Widerhaken ausklappen und so verhin-
dern, dass die Waffe aus der Wunde entfernt wird. Wenn die Waffe im
Körper des Opfers – ein lebendes, schmerzempfindliches Wesen mit
Blutkreislauf – stecken bleibt (was bei einer 5 oder 6 beim Schadens-
wurf passiert), verursacht sie pro Kampfrunde, in der das Opfer sich
heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W6 SP(A) und einen
Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht,
beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen
Punkt Erschöpfung pro Spielrunde.

Der Dolch kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist
eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich; einen in ei-
nem anderen Kämpfer steckenden Ogerfänger zu ergreifen, erfordert
außerdem eine gelungene Raufen-AT +6) und verursacht dabei 1W+3
SP. Nach einem Kampf kann die Klinge auch in Ruhe entfernt wer-
den, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf *Heil-
kunde Wunden* 1W-1 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W+2
SP.«

● **21; Speer:** Auch der 'gemeine' Speer hat in seiner mehrtausend-
jährigen Einsatzgeschichte schon *Waffenmeister* hervorgebracht. Er-
gänzen Sie also bei *Besonderheiten*: »Ein *Waffenmeister (Speer)* kann
diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die o.g. Einbußen zu
erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für ihn um
2 Punkte erleichtert. Um *Waffenmeister* mit dem Speer zu werden, muss
man eine GE von 15 aufweisen.«

● **21; Schleuder:** Hier ist nachzutragen, dass spezielle Schleuderbleie
(für die die Preisangabe gilt) 1 TP mehr anrichten (also 1W+3); au-
ßerdem erleichtern sie die Fernkampf-Probe um 1 Punkt.

● **22; Speerschleuder:** Die TP betragen 1W+3*, da ein Treffer mit
dieser Waffe Wunden bereits ab TP > KO/2 anrichten kann.

● **23; Wurfspeer:** Die Anmerkung zum *Waffenmeister* bedeutet, dass er

den Wurfspieß im Fernkampf mit TP/KK 13/1 führt *anstatt* mit 12/3, wie beim Experten-Vorschlag in **MBK 64**.

● **25; Bastardschwert:** Aus Beschreibungsgründen (und zur Harmonisierung mit den S&H-Errata) sollten folgende Werte für die Waffe verwendet werden: **Länge 110, DK N**.

● **26/27; Breitschwert und Langschwert:** Beim Thema Waffenmeister (Schwert) auf S. 27 muss es heißen: »Ein Waffenmeister (Schwert) kann zusätzlich zu den üblichen Manövern den Gezielten Stich (Breit- und Langschwert), den Hammerschlag (nur Breitschwert) und den Todesstoß (nur Langschwert) einsetzen, wenn er ...«

● **26/27; Kurzschwert:** Hier wurden INI und BF vertauscht; richtig sind BF 1, INI 0. Im Text muss es heißen: »... Als Hauptwaffe wird das Kurzschwert heutzutage nur noch selten verwendet, da es im militärischen Einsatz gegen deutlich längere und/oder schwerere Waffen antreten müsste; wirklich effektiv ist es ...« Bei den Besonderheiten bitte folgendermaßen ersetzen: »Mit dem Kurzschwert sind keine *Befreiungsschläge* und keine *Angriffe zum Niederwerfen* möglich und es gilt auch nicht der TP-Bonus vom Pferderücken. Ein *Waffenmeister (Kurzschwert)* kann jedoch *Befreiungsschläge* ausführen; ebenso gilt für ihn der TP-Bonus vom Pferderücken. Er verwendet das Kurzschwert mit den Werten INI +1, WM 0/0 und kann seinen Kampfstil zwischen den Talenten *Schwerter*, *Säbel* und *Dolche* wechseln, ohne dafür eine *Aktion: Position* aufwenden zu müssen. Seine *Finten* sind um 2 Punkte erleichtert. Um *Waffenmeister (Kurzschwert)* zu werden, sind eine GE von 16 und die SF *Kampfreflexe* Voraussetzung.«

● **28; Ochsenherde und Ogerschelle:** Zum einen müssen die Einträge der Waffen umgetauscht werden, um die korrekte alphabetische Reihenfolge einzuhalten. Zum anderen findet sich bei den Besonderheiten der Ochsenherde zwei Mal der Eintrag 'Ogerschelle'; dies ist jeweils durch 'Ochsenherde' zu ersetzen.

● **28; Panzerstecher:** Diese Waffe muss korrekterweise die Distanzklasse N haben.

● **30; Scheibendolch:** Diese Seitenwaffe wurde in der Aufzählung vergessen; bitte ergänzen Sie:

Scheibendolch

Weniger eine Waffe als ein Gerät der letzten Gnade (daher auch die bisweilen verwendet Bezeichnung *Boronsgnade*) ist dieser lange Drei- oder Vierkantstahl, der eine kleine 'Parierscheibe' und eine weitere Scheibe als Knauf aufweist. Auf letztere kann man sich mit seinem ganzen Gewicht stützen, um auch Schwerstgepanzerten den Gnadenstoß zu geben. Für den eigentlichen Kampf ist diese Waffe weniger geeignet, auch wenn einige Schwertkämpfer sie linkshändig führen.

Scheibendolch

TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	40	45	0	0	60	0/-3	-	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (10) WEI, AND, TOB, GAL, GAR, XER, RHA, ALB, ZWE, ALM, HOR

Besonderheiten: Seine wahre Gefährlichkeit entwickelt der Scheibendolch gegen einen in seinen Kampffertigkeiten eingeschränkten Gegner, z.B. weil dieser benommen oder kampfunfähig ist. Es gibt hier eine Unzahl möglicher Situationen, in denen der Meister über den korrekten Probenmodus entscheiden muss. Für den häufigsten Fall (Fußkämpfer ersticht einen liegenden, aber nicht bewusstlosen Gegner) schlagen wir folgenden Modus vor: Der Gegner muss *Am Boden* sein und der Dolchkämpfer muss die höhere Initiative haben. Durch mehrere aufeinander folgende *Halten-Manöver (Ringens-AT- oder -PA)*, deren Ansagen er aufsummieren kann, muss er die PA seines Gegners auf Null senken. Um den Stich setzen zu können, muss ihm dann eine *Ringens-AT* gelingen, die um den RS der Zone erschwert ist (zusätzliche Ansage möglich). Gelingt diese, richtet der Stich 3W+6 (+Ansa-

ge) Schadenspunkte an; es gelten die Wundschwellen des *Gezielten Stichts*. Gelingt es dem Gegner, sich während der *Halten-Manöver* zu befreien, oder misslingt der Stich, so sind alle angesammelten Punkte auf das *Halten-Manöver* verloren.

● **32; Andergaster:** Bei der *Waffenmeister-SF* für diese Waffe muss es heißen: »Ein *Waffenmeister (Andergaster)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern noch den *Gezielten Stich* und den *Knaufschlag* (in DK H) einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten erlernt hat. (Meisterliche) *Entwaffnungsmanöver* gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert; seine *Hammerschläge* sind nur um 6 Punkte erschwert, seine Befreiungsschläge nur um 2 Punkte pro Gegner. Er kann ...«

● **33; Boronssichel:** Bei der *Waffenmeister-SF* für diese Waffe muss es heißen: »Für einen *Waffenmeister (Boronssichel)* ist das Manöver *Hammerschlag* um 2 Punkte erleichtert. Der Kämpfer darf ...«

● **34; Hellebarde:** Bei der *Waffenmeister-SF* für diese Waffe muss es heißen: »Für einen *Waffenmeister (Hellebarde)* sind die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* jeweils um 2 Punkte erleichtert; außerdem sind die Manöver *Hammerschlag* und *Schildspalter* sowie der *Defensive Kampfstil* erlaubt. Richtet sein ...«

● **35; Neethaner Langaxt:** Bei der *Waffenmeister-SF* für diese Waffe muss es heißen: »Für einen *Waffenmeister (Neethaner Langaxt)* sind die Manöver *Wuchtschlag*, *Schildspalter*, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* jeweils um 2 Punkte erleichtert, wenn er die Waffe als *Zweihand-Hieb*-waffe führt. Richtet sein ...«

● **35; Partisane:** Ergänze bei *Besonderheiten*: Mit der Partisane sind die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* nicht möglich, auch nicht, wenn sie als *Infanteriewaffe* geführt wird.

● **36; Schnitter:** Bei den *Besonderheiten* muss noch ergänzt werden: Mit dem Schnitter ist (egal, mit welchem Talent geführt) das Manöver *Umreißen* nicht möglich.

● **37; Warunker Hammer:** Bei der *Waffenmeister-SF* dieser Waffe muss es heißen: »Für einen *Waffenmeister (Warunker Hammer)* sind die Manöver *Wuchtschlag*, *Schildspalter*, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* jeweils um 2 Punkte erleichtert, wenn er die Waffe als *Zweihand-Hieb*-waffe führt. Er darf den *Defensiven Kampfstil* einsetzen. Richtet sein ...«

● **37; Zweihänder:** Hier muss es beim *Waffenmeister* heißen: »Ein *Waffenmeister (Zweihänder)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern noch den *Gezielten Stich* durchführen, wenn er diese Sonderfertigkeit erlernt hat. Er darf im *Defensiven Kampfstil* kämpfen. Ein eventueller *Hammerschlag* ist um 2 Punkte erleichtert. *Entwaffnungsmanöver* gegen ihn ...«

● **38; Amazonsäbel:** Die drei zusätzlichen TP, die ein *Waffenmeister (Amazonsäbel)* beim Sturmangriff vom Pferderücken erhält, gelten nicht zusätzlich zu den 2 TP für die Verwendung eines Säbels, sondern stattdessen. (Vergleiche **MBK 56**, Sturmangriff zu Pferd, Zeile 11/12 des Abschnitts.)

● **40; Arbalett:** Bei den *Besonderheiten* werden alle Bezüge auf den Stützstock (und die Stützstock-Lademethode) entfernt.

● **41; Balestra:** Die normale Ladezeit beträgt 12 Aktionen. Die Entfernung *Extrem Weit* für diese Waffe beträgt 60 Schritt. Fügen Sie bei den *Besonderheiten* bitte hinzu: »Ein *Waffenmeister (Balestra)* kann diese Waffe in 8 Aktionen spannen; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Balestra)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF und eine KK von 15 sowie Kenntnisse der Sonderfertigkeiten *Meisterschütze (Armbrust)* und *Schnellladen (Armbrust)* nötig.

● **41; Balestrina:** Die normale Ladezeit beträgt 4 Aktionen.

● **43; Generelle Anmerkungen zu Torsionswaffen:** Ergänzen Sie bitte am Schluss des Textes folgende Absätze:

»Trotz intensiver Forschungen ist es den Mechanici und Alchimisten des Horasreichs noch nicht gelungen festzustellen, aus welchem Material die Schradoker Zwerge die verdrehten Seilbündel – die Kraftquelle der Torsionswaffen – eigentlich fertigen. Eines ist auf jeden Fall sicher: Es handelt sich um ein tierisches, nicht faseriges Material, nicht jedoch um Seile aus Hanf o.ä.. Vermutet werden Sehnen oder Gedärme vom Tatzelwurm oder vom Wühlschrat, und eine alchimistische Nachbehandlung des Materials scheint wahrscheinlich.

Wegen durchgängiger Wartungs- und Beschaffungsprobleme und in Anbetracht des hohen Anschaffungspreises (immerhin handwerkliche, zwerghische Einzelstücke) gibt es Überlegungen beim Marschallsamt der Exemplarischen Armee, die Schützen-Einheiten wieder auf konventionelle Armbrüste umzurüsten (und dies durch den Verkauf der Torsionswaffen zu finanzieren).«

● **46; Kriegspfeil:** Bei Besonderheiten muss es heißen: »Kriegspfeile und -bolzen verwenden ähnliche Regelungen wie der Ogerfänger: Wenn ein solcher Pfeil im Körper des Opfers stecken bleibt (was bei einer 5 oder 6 beim Schadenswurf passiert), verursacht sie pro Kampf- runde, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde.

Die Pfeilspitze kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich) und verursacht dabei 1W+2 SP. Nach einem Kampf kann sie auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf *Heilkunde Wunden* 1W–2 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W SP.«

● **47; Gehärteter Kriegspfeil:** Hier gilt bei Besonderheiten: »Gegen gehärtete Kriegspfeile und -bolzen wird der RS des Opfers halbiert. Sie verwenden die Sonderregeln für Kriegspfeile (siehe oben).«

● **47; Kettenbrecher:** Hier heißt es bei Besonderheiten: »Durch Ketten- geflecht (Kettenhemd, Brabaker Ringmantel etc.) und Stoff (Tuch- rüstungen, Gambesons, Unterkleidung etc.) gelieferter RS kann ignoriert werden. Der RS aus Mischrüstungen (Spiegelpanzer, Baburiner Hut etc.) und Lederrüstungen wird halbiert. Schuppen- und Platten- rüstungen schützen normal.«

● **49 und 147; SF Geschützmeister:** Zum Erlernen dieser Sonder- fertigkeit (die die Ladezeit eines Geschützes auf ¾ verringert und 2 Punkte Erleichterung auf die Fernkampf-Probe bringt), sind ein TaW: Belagerungswaffen von 10, ein TaW: Mechanik von 7 und eine FF von 12 erforderlich. Das Erlernen kostet 100 AP.

● **50; Hornisse:** Beim Einsatz gegen Personen(gruppen) verwendet die Hornisse natürlich die Größenklassen aus **MBK 60**.

● **53; Großer Zyklop:** Die TP* des Großen Zyklopen betragen nicht 2W+5, sondern korrekt 3W+6.

● **53; Schaden an Bauwerken:** Ergänzen Sie auf dieser Seite bitte fol- genden Abschnitt: »Typische Werte für Baupunkte, Härte und Struktur ausgewählter Bauwerke und Bauteile können Sie der folgenden kleinen Tabelle entnehmen:

GEBÄUDEMAUERN PRO MAUERSEGMENT

	BP(EG)	BP(OG)	H	S
Holzbau	20	12	2 bis 4	15 –1/OG
Fachwerk	30	25	2 bis 4	16 –1/OG
Lehmbau	40	25	2	16 –2/OG
—pro zus. Schritt Dicke	+20	+20		
Steinbau	80	60	6 bis 10	18 –1/OG
—pro zus. Schritt Dicke	+40	+40		
Zwergenguss	120	80	12	18 –1/OG
—pro zus. Schritt Dicke	+50	+50		

UMWALLUNGEN UND MAUERN PRO MAUERSEGMENT

	BP	H	S
Palisade	30	3	12
Massive Wehrmauer	100	6 bis 10	18 –1/OG
—Obergeschoss	70		
—pro zus. Schritt Dicke	+40		

BEIWERK

	BP	H	S
Tor	40 bis 60	5 bis 6	18
Breites Tor	60 bis 80	4 bis 5	15
Mannloch	20 bis 30	7	21
Türmchen aus Holz	15	2 bis 4	16
Türmchen aus Stein	60	6 bis 10	18
Erker/Balkon aus Holz	8	2 bis 4	16
Erker/Balkon aus Stein	20	6 bis 10	16
Zinnenkrone aus Stein	40	6 bis 10	18

● **54; Efferdbart:** Ergänzen Sie bitte bei den Besonderheiten: »Mit dem Efferdbart kann das Manöver *Festnageln* um 2 Punkte erleichtert aus- geführt werden, ebenso das Manöver *Entwaffnen*.

Ein *Waffenmeister (Efferdbart)* kann die genannten Manöver sogar mit einer Erleichterung von 4 Punkten ausführen; ihm ist das Manöver *Waffe zerbrechen* erlaubt. Er verwendet einen WM von 0/0 und erleidet bei einhändiger Führung keinen Verlust von TP. Um diese Sonder- fertigkeit zu erlernen, ist eine GE von 16 erforderlich.

Der Efferdbart kann auch geworfen werden.

Efferdbart als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3	3/6/10/15/25	+2/+1/0/–1/–2	–	Wurfspeer

● **55; Korspieß:** Bei der *Waffenmeister-SF* für diese Waffe muss es hei- ßen: »Für einen *Waffenmeister (Korspieß)* sind die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* jeweils um 2 Punkte erleichtert; außerdem sind die Manöver *Hammerschlag* und *Schildspalter* erlaubt. [...]« Außerdem gilt: »Der Korspieß ist meist eine geweihte Waffe und daher in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche We- sen zu verletzen.«

● **55; Große Knochenkeule:** Hier muss die Bemerkung ergänzt wer- den, dass es sich um eine Zweihandwaffe (z) handelt. Ergänzen Sie bei den Anmerkungen: »Schläge der Waffe können von Dolchen und Fecht- waffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden.«

● **56; Magierstab (mit Kugel):** Das Gewicht des Magierstabs mit Kugel beträgt 150 Unzen; er wird mit dem Talent Zweihand-Hieb- waffen ge- führt. Außerdem fehlt bei den Bemerkungen für den normalen Magiers- tab und den mit Kugel jeweils noch das Kürzel z – beides sind dezi- dierte Zweihandwaffen.

● **58; Rondrakamm:** Bei der *Waffenmeister-SF* für diese Waffe muss es heißen: »[...] Er kann zusätzlich zu den üblichen Manövern auch den *Gezielten Stich*, den *Hammerschlag* und den *Todesstoß* einsetzen, wenn er diese SF erlernt hat; als Zweihänder geführt sind seine *Hammer- schläge* um 4 Punkte erleichtert. (Meisterliche) *Entwaffnungsmanöver* gegen ihn ...«

● **58; Schmiedehammer:** Ergänzen Sie bei den Besonderheiten: »Der Schmiedehammer ist eine geweihte Waffe und daher in der Lage, ge- gen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche We- sen zu verletzen.«

● **60; Degen:** Bei der *Waffenmeister-SF* muss es heißen: »Ein Waffen- meister (Degen) kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* jeweils um 3 Punkte erleichtert einsetzen. Er erhält einen Bonus ...«

● **61; Florett:** Bei der *Waffenmeister-SF* muss es heißen: »Ein Waffen- meister (Florett) kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* jeweils um 4 Punkte erleichtert einsetzen (er muss also beim *Gezielten Stich* nur

eine Erschwernis in Höhe des halben gegnerischen RS hinnehmen). Er darf ...«

● **63; Rapier: Im Text kann hinzugefügt werden:** In Almada ist eine ähnliche Waffe als 'Raufdegen' bekannt. Ergänzen Sie bei den Besonderheiten: Im Sinne der Parade-Einschränkungen von Fechtwaffen (siehe S. 7) gilt das Rapier als Schwert. Bei der Waffenmeister-SF muss es heißen: »... einsetzen. Die Manöver Gezielter Stich und Todesstoß sind für ihn jeweils um 2 Punkte erleichtert. Er darf ...«

● **65/66; Kettenstab, Drei-Glieder-Stab:** Bei diesen Waffen muss bei Besonderheiten ergänzt werden, dass der Kettenstab/Drei-Glieder-Stab den PA-Bonus, den Schilde bieten, ignoriert.

● **66; Langdolch:** Hier muss bei den Talenten Fechtwaffen nachgetragen werden. Außerdem ist der Langdolch auch eine Parierwaffe. Bei Besonderheiten muss es also ausführlich heißen: »Als Parierwaffe geführt, gilt für den Langdolch WM 0/+1, INI 0. Er eignet sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit Dolchen, Fechtwaffen, Amazonensäbeln, Entermessern, Kurzschwertern, Kusliker Säbeln, Robbentörern, Säbeln, Langschwertern und Wolfsmessern. Auch der Einsatz zusammen mit Fechtwaffen (im Kreuzblock) ermöglicht nicht die Abwehr von Zweihandschwertern und -säbeln.«

● **S 69; Veteranenhand (/Orchidee):** Hier muss es bei den Besonderheiten heißen: »Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einer *Veteranenhand* als unbewaffnet.« Ein Kämpfer mit einer Orchidee besitzt allerdings einen Zonen-RS von 1, ein Kämpfer mit einer Veteranenhand einen Zonen-RS von 2.

● **74; Barbarenschwert:** Das Barbarenschwert kann mit Talenten *Schwerter* oder *Hieb Waffen* geführt werden. Die Sonderregelungen zum Gjalskerländer bzw. Trollzacker Stammeskrieger (MBK 132 bzw. MBK 133) entfallen daher. Der *Waffenmeister (Barbarenschwert)* kann auch dann einen Hammerschlag ausführen, wenn er das Talent *Schwerter* benutzt.

● **75; Barbarenstreitaxt:** Angesichts massiver Proteste wegen der " Vernachlässigung dieses DSA-Urgesteins" haben wir uns entschlossen, dieser Waffe einige geänderte Werte und die Waffenmeisterschaft zu spendieren:

Barbarenstreitaxt

TP TP/KK Gew. Lg. BF INI Preis WM Bem. DK
 3W+2 15/1 250 120 3 -2 150 -1/-4 z N

Talent: Zweihand-Hieb Waffen **Verbreitung:** (6) FIR, THO, GAR (nur Trollzacken)

Besonderheiten: Die Barbarenstreitaxt ist eine Waffe, die den zweihändigen Kampfstil verlangt und daher nicht gleichzeitig mit einer anderen Waffe oder einem Schild geführt werden kann. Mit ihr sind keine Finten und kein Defensiver Kampfstil möglich. Schläge einer Barbarenstreitaxt können mit Dolchen oder Fechtwaffen jedweder Art nicht pariert werden (dies gilt auch für Rapiere und Wolfsmesser).

Ein *Waffenmeister (Barbarenstreitaxt)* kann die Manöver Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter und Befreiungsschlag um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Gelingt beim Manöver Schildspalter der – um 3 Punkte erschwerte – Bruchtest, so steigt der BF des Schildes trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 und eine KK von 18 erforderlich.

● **76; Orknase:** Ergänzen Sie bei den Anmerkungen: Schläge der Waffe können von Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden.

● **78; Doppelkunchomer:** Aus Gründen der bisherigen Beschreibungen dieser Waffe sollten die Werte wie folgt geändert werden: TP/KK 12/2, BF 2, INI -1, WV 0/-1. Ein *Waffenmeister (Doppelkunchomer)* kann einen *Hammerschlag* um 2 Punkte erleichtert ausführen.

● **80; Kriegsfächer:** Bei der Waffenmeister-SF des Fächers ist in der drittletzten Zeile von *Waffenmeister (Linkhand)* die Rede. Dies muss natürlich durch *Waffenmeister (Kriegsfächer)* ersetzt werden.

● **81; Jagddiskus:** Bei den Besonderheiten bitte das Wort 'Wild' durch 'Opfer' ersetzen.

● **81; Kampfdiskus:** Hier muss bei Besonderheiten nachgetragen werden, dass der Kampfdiskus eine KK von 14 zum korrekten Einsatz erfordert (ansonsten ist er eine improvisierte Wurf Waffe).

● **82; Nachtwind:** Bei den Besonderheiten muss es heißen: Der Nachtwind erfordert stets den Einsatz beider Hände; ab GE 16 kann er jedoch auch mit dem Talent *Schwerter* einhändig geführt (TP/KK und INI unverändert) und auch im Beidhändigen Kampf eingesetzt werden.

● **84; Großer Sklaventod:** Über den Werten der Waffe steht irrtümlicherweise 'Doppelkunchomer'; hier muss 'Großer Sklaventod' stehen. Außerdem beträgt der BF dieser Waffe 3, nicht 2. Der *Waffenmeister (Großer Sklaventod)* kann den *Hammerschlag* mit 2 Punkten Erleichterung einsetzen.

● **87; Felsspalter:** Aufgrund der eingangs genannten Erklärungen zum Thema Hammerschlag gilt für die SF *Waffenmeister (Felsspalter)* folgendes: »Ein (zwergerischer) *Waffenmeister (Felsspalter)* hat gegen alle Gegner der Größenklassen *groß* oder *größer* (siehe Tabelle in MBK 60) eine Attacke-Erleichterung von 2 Punkten, egal welches (mit dem Felsspalter erlaubte und von ihm bereits erlernte) Angriffsmanöver er durchführt. Er darf Finten und Defensiven Kampfstil nutzen. Der Hammerschlag ist für ihn um 2 Punkte erleichtert (gegen große Wesen also sogar um 4 Punkte). Um diese SF zu erlernen, muss der zwergerische Kämpfer eine GE und eine KK von jeweils 17 aufweisen.«

● **88; Fledermaus:** Die 'Ladezeit' beträgt 2 Aktionen.

● **88; Lindwurmschläger:** Bei der Waffenmeister-SF ergänzen sie bitte: »... er durchführt. Sein INI-Modifikator mit der Waffe beträgt 0, sein WM 0/0. Um die SF ...«

● **89; Zwergenkraja:** Diese Waffe ist in den Distanzklassen HN einsetzbar.

● **90/91; Elfischer Jagdspieß:** Vergleiche auch die Bemerkung zu Seite 20.

Elfischer Jagdspieß

Der elfische Jagdspieß ist der Vorläufer der gleichnamigen Menschenwaffe (siehe S. 20) und des massiveren Stoßspeers und wird auch von den Waldelfen vor allem bei der Jagd auf Schwarzwild verwendet.

Jagdspieß

TP TP/KK Gew. Lg. BF INI Preis WM Bem. DK
 1W+6 12/4 75 200 2 -1 80+ 0/-1 z w S

Talent: Speere **Verbreitung:** (16) ELF

Besonderheiten: Die Waffe ist von den Proportionen her darauf ausgelegt, von Elfen verwendet zu werden; Menschen müssen einen WM von -1/-2 hinnehmen. Mit dem Jagdspieß darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* (siehe S. 147) eingesetzt werden. Ein Elfischer Jagdspieß kann von Elfen ab KK 14 einhändig geführt werden: TP 1W+5, TP/KK 13/5, WM 0/-4.

Ein *Waffenmeister (Elfischer Jagdspieß)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten*, beim *Umreißen* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 erforderlich; sie kann nur von Elfen erlernt werden.

Elfischer Jagdspieß als Wurf Waffe

TP Reichweiten TP+ Laden Talent
 1W+4 5/10/15/25/35 0/0/-1/-1/-2 - Wurf speer

● **91; Robbentöter:** Ergänzen Sie im Text: »Die Rückseite der Klinge ist meist bewusst stumpf gehalten, um bei Genickschlägen das Fell nicht zu verletzen.« Bei Besonderheiten gilt: Die Manöver Stumpfer Schlag und Betäubungsschlag sind jeweils um 2 Punkte erleichtert. Bei der Waffenmeister-SF muss es heißen: »Ein Waffenmeister (Säbel) kann auch den Robbentöter einsetzen, ...«

● **91; Wolfsmesser:** Ergänzen Sie bei den Besonderheiten: »Im Sinne der Parade-Einschränkungen von Fechtwaffen (siehe S. 7) gilt das Wolfsmesser als Schwert.« Bei der Waffenmeister-SF muss es heißen: »Ein Waffenmeister (Rapier) ist in der Lage, auch das Wolfsmesser mit dieser SF zu führen. Er kann zusätzlich zu seinen üblichen Manövern auch die Windmühle und den Wuchtschlag einsetzen. Die Manöver Gezielter Stich und Todesstoß sind für ihn jeweils um 2 Punkte erleichtert. Er darf ...«

● **92; Byakka:** Hier muss es im Text natürlich heißen: »... ist eine grobe, aber dennoch einhändig geführte Streitaxt, ...«

● **92/93, Gruufhai:** Bei der Waffenmeister-SF muss es heißen: »Für einen *Waffenmeister (Gruufhai)* sind die Manöver *Niederwerfen* und *Hammerschlag* um jeweils 4 Punkte erleichtert.«

● **94; Echsische Axt, Reißer:** Ergänzen Sie bei den Anmerkungen zu beiden Waffen: Schläge der Waffe können von Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden.

● **95–98; Verbreitung von Schilden:** Zusätzlich zu den genannten Verbreitungen sind in Weiden (WEI) erhältlich: *Bock*, *Großschild*, *Holz-schild/Verstärkter Holz-schild* und *(Kleiner) Lederschild*; bei den Zwergen (ZWE) sind erhältlich: *Holz-schild/Verstärkter Holz-schild* und *Turmschild*.

● **96; Lederschild:** Hier muss ergänzt werden »... wie den Orks und den Novadis, bei der Reiterkultur der Amazonen, aber auch bei einigen Waldmenschenstämmen, namentlich solchen des weniger dicht bewaldeten Flachlands.« Bei der Verbreitung (S. 97) ist noch »Amazonen (unverkäuflich)« hinzuzufügen.

● **98; Drachenklaue:** Im Text zu den Besonderheiten ist zwei Mal vom Panzerarm die Rede (Zeile 8 bzw. 10 der Besonderheiten). Ersetze hier jeweils durch Drachenklaue.

● **101, 104, 108; Verfügbarkeit von Rüstungen bei Zwergen:** Folgende Rüstungsteile erhalten bei Verfügbarkeit noch zusätzlich den Code ZWE: *Wattierte Unterkleidung mit Kette* (S. 101), alle Kettenrüstungen mit der Bezeichnung *Kette* - im Namen, dazu *Löwenmähne* und *Schuppenpanzer* (S. 104), *stählerne Arm- und Beinschienen*, *Kürass*, *Panzerhandschuhe*, *Schaller*, *Sturmhaube*, *Tellerhelm* (S. 108); nicht in ZWE angefertigt wird der *Streifenschurz* (S. 102).

● **102; Iryanrüstung / Krötenhaut:** Die Iryanrüstung hat in den Zonen RB und LB einen RS von jeweils 1; die Illustration auf Seite 101 ist trotzdem ein eher untypisches Stück. Die Krötenhaut schützt dagegen an den Beinen überhaupt nicht (RB/LB: RS 0) – sie wird fast immer, wie abgebildet, als kurze Weste angefertigt.

● **104; Eisenmantel / Fünflagenharnisch:** Für den *Eisenmantel* gilt gRS/gBE/Gew.: 4/3/6; der *Fünflagenharnisch* hat gRS/gBE/Gew.: 3/2/7

113; Waffen der Thorwalder: Folgenden Abschnitt anfügen: »Seit dem Jahr 1026 BF / 33 Hal befindet sich die Klinge an einem den Thorwalern heiligen Ort im ewigen Eis der Nebelzinnen. Wie es dazu kam und welche weiteren Geheimnisse Grimring umgeben, findet sich im Abenteuer **Die dunkle Halle**.«

● **125; Schmiede-Regeln:** Der erste Punkt des Regel-Blocks muss lau-

ten: »Grundlage sind die Ausführungen zu Feuer und Eisen in **Mit flinken Fingern** auf den Seiten **51ff**. Weitere Informationen, speziell zur zwergischen Schmiedetechnik, finden Sie im Band **Angroschs Kinder** auf den Seiten **49f.**, **52ff.** und **144**.« Beim Grassodenerz muss es heißen:

Grassodenerz	x1	BF+1, schlechtes Material
--------------	----	---------------------------

Insgesamt gilt natürlich, dass eine Waffe nur einen Material- und einen Verarbeitungs-Modifikator haben kann.

● **131; Preisveränderung durch Handelsroute:** Hier muss die Route für den südlichen Seeweg lauten: HOR-ZYK-AS-SÜ-KA-PE-TS-BOR. Demzufolge kostet die auf der Südroute transportierte Balestra im Bornland 144 Dukaten bzw. je nach Anreiseweg zwischen 1584 und 1716 Silbertalern.

● **132; Preisveränderung durch Handelsroute, Gefahrenzonen:** Wenn man die Zahl der Sternchen betrachtet, wird übrigens die reine Landroute wieder die preiswerteste, nicht die gemischte Land-See-Route.

● **133; Karte der Handelszonen Aventuriens:** Hier muss noch die Fürstkomturei Maraskan als MAR* eingetragen werden (das maraskanische Küstengebiet, das um die Zone SKR* herum liegt). Außerdem muss die Zone Raschtulswall als RAS** gekennzeichnet werden, die Wüstenei wiederum muss einen Stern (*) erhalten. Unter der Karte muss als Punkt 3) eingefügt werden: »Die Inselkette der Waldinseln gilt auch als Seegrenze zwischen SÜ und KA.«

● **137, 139; Helden und die Dauer der Manöverrunde:** Für den Einsatz von Helden ist die Manöverrunde – von je ca. 10 Sekunden Dauer – in 3 Kampfunden unterteilt (nicht in 5, wie auf S. 139 angegeben).

● **147; Festnageln:** Bei der Aufzählung der Waffen, mit denen dieses Manöver möglich ist, fehlen der Dreizack und der Efferdbart. Dagegen muss der einfache Speer hier gestrichen werden.

● **148; Initiative:** Die zweite Experten-Regel muss folgendermaßen beginnen: »Bei einem Initiative-Wert von mehr als 20 erhält der Kämpfer ...« Dies harmonisiert die Schwellenwerte mit der darauf folgenden Regel.

● **148; Beidhändiger Kampf / Tod von Links:** Bei einer Attacke mittels Tod von Links gelten die AT/PA-Mali für unterschiedliche Waffen nicht. (Schließlich ist dieser Angriff nur mit Parierwaffen erlaubt.) Ein Kämpfer, der sowohl die Sonderfertigkeit Tod von Links als auch Beidhändiger Kampf II erlernt hat und links eine Parierwaffe führt, muss sich entscheiden, ob er im Parierwaffen- oder im Beidhand-Stil kämpft. Im ersten Fall kann er Tod von Links ohne AT-Modifikationen als dritte Aktion der Kampfunde nutzen, im zweiten Fall kann er sich entscheiden, ob er mit der Waffe in der linken Hand angreift oder pariert. Dafür muss er jedoch die AT/PA-Mali aus unterschiedlichen Waffen in Kauf nehmen.

● **148; Expertenregel zu Wunden:** Der letzte Absatz muss lauten: »Alle anderen Waffen/Manöver, die Schaden anrichten können, verursachen eine Wunde, sobald die erzielten SP die KO des Opfers übersteigen, eine zweite Wunde, wenn die Schadenspunkte über dem anderthalbfachen KO-Wert liegen, eine dritte Wunde, wenn die SP die doppelte KO übersteigen.«

Dazu kommt noch: »Unabhängig von den Schadenspunkten verursacht jeder *Kritische Treffer* (siehe **MBK 28**) automatisch eine (zusätzliche) Wunde.«

● **151; Index:** Es fehlt der Verweis auf die Peitsche (Seite 15). Neu hinzu kommt der Hinweis auf den Scheibendolch (Seite 30).