

ERRATA ZUR 2. AUFLAGE DES DSA5-REGELWERKS

Vielen Dank den User des Ulisses-Forums und der Wiki Aventurica für die Fehlersuche.

Änderungen/Fehler

Die nachfolgende Liste behandelt inhaltliche Fehler und Korrekturen der 1. Auflage:

- **Seite 1**, Impressum, Illustratoren: Folgende Illustratoren müssen ergänzt werden: Marc Bornhöft, Miriam Cavalli, Tristan Denecke, Sabrina Klevenow, Janina Robben, Mia Steingräber
- **Seite 27**, Tabelle 2: „Anzahl der erlaubten (Vorschläge)“ muss geändert werden zu „Anzahl der erlaubten Proben (Vorschläge)“; Die Anzahl der Proben muss zudem von 3/5/7 auf 5/7/10 erhöht werden.
- **Seite 27**, Gruppenproben: Folgender Satz muss gestrichen werden: „Bei Gruppenproben gibt es keine indirekten Vergleichsproben.“
- **Seite 32**, Ergänzung für Zustände: „Wenn ein Held insgesamt 8 oder mehr Zustandsstufen angesammelt hat, erleidet er den Status *Handlungsunfähig*, auch wenn kein einzelner Zustand bei ihm bislang Stufe IV aufweist.“
- **Seite 33**, Entrückung, Tabelle: „alle Proben“ muss abgeändert in „alle Proben auf Talente und Zauber“.
- **Seite 34**, Schmerz: „Sind die Lebenspunkte unter Dreiviertel ...“ muss heißen „Sind die Lebenspunkte auf Dreiviertel ...“
- **Seite 39**, Tabelle Maximalwerte: Bei Erfahrungsgrad Unerfahren ist der Höchstwert einer Eigenschaft 12 statt 11.
- **Seite 42**, Tabelle: Maraskaner kosten nur 26 statt 28 AP.
- **Seite 43**, Meistermaske: Den Satz ändern zu „Tabelle 3 hat für Spezies mit Eigenschaftsänderungen, z.B. für Elfen und Zwerg, einkalkuliert, dass eine Eigenschaft höchstens auf dem Wert 12 liegen darf (siehe Seite 88).“
- **Seite 46**, Louisa: Im AP-Kasten muss als Wert bei Louisa 274 Punkte angegeben sein.
- **Seite 46, 50, 51**, AP-Kästen: Sarah sollte im oberen AP-Kasten noch 271 statt 171 AP besitzen. Im unteren AP-Kasten hat sie 259 statt 159 AP. AP-Kasten auf Seite 50 muss für Sarah 247 AP ergeben. Auch im Kasten auf Seite 51 hat Sarah 247 AP.
- **Seite 49, 179, 182**, Verpflichtungen: AP-Wert von -5 auf -10 erhöhen.
- **Seite 50**: Beispiel, Louisa. Sie gibt statt 120 AP 220 AP aus.
- **Seite 51**, Tabelle Kampftechniken: Schilde haben als Leiteigenschaft KK statt KO.
- **Seite 54**, Aspektkenntnis: IN 14 bei Voraussetzungen muss gestrichen werden.
- **Seite 55**, Tabelle, Lanzenangriff: Voraussetzungen für Lanzenangriff sind MU 13 und Berittener Kampf.
- **Seite 55**, Sturmangriff zu Pferd: Sonderfertigkeit muss gestrichen werden.
- **Seite 65**, Sonderfertigkeiten von Korgrimm: Aufmerksamkeit streichen, dafür Talent Einschüchtern auf 10.
- **Seite 71**, Archetyp Diebin: Die Werte der Naturtalente fehlen, bitte wie folgt ergänzen:
Natur: Fährtsuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 7, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0
- **Seite 79**, Horasische Hochstaplerin: Die Hochstaplerin sollte bei Gesellschaft das Talent Verkleiden auf 8 besitzen, dafür Etikette auf 8 und Willenskraft auf 5.
- **Seite 91**, Elf: Hinter den automatischen Vorteilen muss noch angegeben werden, wie viele AP für Vorteile und wie viele für Nachteile verbraucht wurden. (Verbrauchte AP für Vorteile/Nachteile: Vorteile: 30 AP, Nachteile 0 AP)
- **Seite 130**, Gardist, Voraussetzungen: Es muss richtig heißen: KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
- **Seite 136**, Kopfgeldjäger: Armbrüste 12 statt 10.
- **Seite 137**, Kriegerin, Voraussetzungen: Es muss richtig heißen: GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
- **Seite 139**, Ritter, Voraussetzungen: Es muss richtig heißen: GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
- **Seite 141**, Söldner, Voraussetzungen: Es muss richtig heißen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
- **Seite 152**, Schwarzmagierin: AP-Wert 302 statt 316
- **Seite 157**, Variante Fassadenkletterer: Kosten 324 statt 332 AP.
- **Seite 160**: Tabellarische Übersicht der Professionen eingetragen.
- **Seite 164**, Entfernungssinn: Es muss heißen: „Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.“
- **Seite 169, 48 und 181**, Waffenbegabung: Kosten werden von 10/20/30 auf 5/10/15 gesenkt.
- **Seite 173**, Mindergeister: „Man kann nicht von mehr als einer Gruppe von Mindergeistern gleichzeitig geplagt werden.“ muss ersetzt werden durch „Sind durch zu häufiges Zaubern mehrere Mindergeister erschienen, summieren sich die Erschwernis dennoch nicht auf.“

- **Seite 177**, Sprachfehler: Menschenkenntnis muss ergänzt werden: „Bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) ...“
- **Seite 178**, Stigma: Menschenkenntnis muss ergänzt werden: „Der Meister kann eine Erschwernis von 1 auf Gesellschafttalente (ausgenommen *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) ...“
- **Seite 200**, Pflanzenkunde und Tierkunde: „pro Person und Tag jeweils“ aus Derr Tabelle streichen.
- **Seite 208**, Handel, auf dem Markt feilschen: Hier wurden die FP x 5 durch QS x 10 % ersetzt.
- **Seite 209 und 340**, Heilkunde Wunden: Es muss heißen: QS statt FP/2; außerdem: „Für jeweils volle 5 FP wird eine Stufe des Zustands *Schmerz* ignoriert (mindestens jedoch 1 Stufe).“ wird zu „Für je 1 QS wird eine Stufe des Zustands *Schmerz* ignoriert.“
- **Seite 210**, Lebensmittelbearbeitung: Folgendes Anwendungsgebiet ergänzen: Ausnehmen
- **Seite 210-214**, Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Metallbearbeitung, Steinbearbeitung, Stoffbearbeitung: Bei Patzeranmerkungen FP durch QS ersetzen.
- **Seite 212**, Steinbearbeitung: Töpferei statt Töpferarbeiten als neues zusätzliches Anwendungsgebiet
- **Seite 215**, Anführer: „... oder Einschüchtern (Drohung).“ streichen
- **Seite 218**, Schmerz unterdrücken: QS statt 3 FP
- **Seite 218**, Schmerz unterdrücken: ergänze: „Der Held legt, sobald er Schmerz erleidet, ...“
- **Seite 224**, Schriften: Statt A-/B-/C-/D-Schrift: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte: 2 bis 8 Abenteuerpunkte. In der Tabelle A in 2, B in 4 und C in 6 abändern.
- **Seite 228**, freie Aktionen: Beim Laufen ergänzen: (nur, wenn man laut Initiative an der Reihe ist)
- **Seite 235**, Leiteigenschaften: Ergänze nach dem letzten Satz: „Die Fernkampftechniken sind auf Seite 245 gelistet. Sie haben weder Schadensschwelle noch Schadensbonus.“
- **Seite 236**, Meistermaske: Mit diesen Werten werden noch der doppelte PA-Bonus und der AT-Abzug des Schilds verrechnet, z.B. eines Thorwalerschild (-5/+2, was zu +4 wird). Damit hätte Tjalva AT/PA 9/12
- **Seite 237**, Passierschlag: Ergänzung: „... oder er einfach durch die Angriffsdistanz eines neuen Gegners rennt ohne sich ihm zu stellen.“ (Dies ist eine Ergänzung aus der Meistermaske von Seite 237)
- **Seite 239, 246 und 396**, Wolf: Wolf durch Ziege ersetzen
- **Seite 246**, Belastungsgewöhnung: Text wie folgt ersetzen: „Diese SF sorgt dafür, dass für den Kämpfer die negativen Auswirkung seiner Rüstung um zwei Schritte pro Stufe der Belastungsgewöhnung in der BE-Spalte der Rüstungen nach oben wandern. Eine Plattenrüstung würde also bei Belastungsgewöhnung II nur noch behindern wie eine Kettenrüstung (was BE, GS und INI angeht). Der RS bleibt selbstverständlich erhalten.“
- **Seite 247**, Einhändiger Kampf: „... mit einer zweiten Waffe, einem Schild oder einer Parierwaffe führt: ...“ ergänzen um „... mit einer zweiten Waffe, einem Schild, einer Parierwaffe oder einem sonstigen Gegenstand führt: ...“
- **Seite 248**, Lanzenangriff: „Bei einem Treffer lässt der Reiter die Lanze los, um nicht vom Aufprall aus dem Sattel gehoben zu werden.“ ersetzen durch „Bei einer gelungenen Attacke und einer gelungenen Parade mit dem Schild oder einem unverteidigten Treffer lässt der Angreifer die Lanze los, um nicht vom Aufprall aus dem Sattel gehoben zu werden.“
- **Seite 249**, Sturmangriff, umstrukturiert und ergänzt: Das Manöver Sturmangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 4 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. **Die Bewegung ist Teil der Aktion, mit der man angreift.** Ist der Sturmangriff erfolgreich, steigen die TP um 2 und die halbe GS des Angreifers. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte der Sturmangriff misslingen, erhält der Verteidiger die Gelegenheit für einen Passierschlag. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.
- **Seite 254**, Beispiel Spruchzauberei: Statt „Sie modifiziert den Zauberspruch und verringert die Zauberdauer von 2 auf 1 Aktion, was den HORRIPHOBUS um 1 erschwert.“ bitte einfügen: „Sie modifiziert den Zauberspruch und vergrößert die Zauberdauer von 2 auf 4 Aktionen, was den HORRIPHOBUS um 1 erleichtert.“ Und statt „Am Ende der Kampfrunde ist der Zauberspruch gewirkt und Mirhibans Spieler muss die nötige Zaubersprobe ablegen. Diese ist um 1 durch die verkürzte Zauberdauer erschwert, und nochmals um 1 durch die Seelenkraft des Schlägers.“ bitte: „Am Ende der Zauberdauer ist der Zauberspruch gewirkt und Mirhibans Spieler muss die nötige Zaubersprobe ablegen. Diese ist um 1 durch die vergrößerte Zauberdauer erleichtert, und um 1 erschwert durch die Seelenkraft des Schlägers.“
- **Seite 255**, Beispiel Festlegen von Zaubersmodifikatoren: Ersetze
Beispiel: Da Mirhiban es eilig hat, den Schläger zu erschrecken, bevor er ihr ernsthaft Schaden zufügen kann, nutzt sie eine Modifikation, um die Zauberdauer des HORRIPHOBUS zu verringern. Diese sinkt von 2 auf 1 Aktion, was den HORRIPHOBUS um 1 erschwert.
durch
Beispiel: Da Mirhiban es nicht eilig hat, den Schläger zu erschrecken, bevor er ihr ernsthaft Schaden zufügen kann, nutzt sie eine Modifikation, um die Zauberdauer des HORRIPHOBUS zu erhöhen. Diese erhöht von 2 auf 4 Aktionen, was den HORRIPHOBUS um 1 erleichtert.
- **Seite 262**, Abzug der Astralpunkte, Beispiel: „Da er jedoch vollständig aus bestem Stahl besteht, verdoppeln sich diese Kosten auf 40 Astralpunkte.“ Satz streichen.
- **Seite 269 und 270**, Artefakte: Die QS von 3 bei den Artefakten durch FP 9 ersetzen.

- **Seite 275**, Tradition Gildenmagier: Ersetze „Gildenmagier können einen Zauberspruch einer Fremdtradition in ihre eigene Tradition überführen. Der überführte Zauberspruch gilt dann für den Magier als ein Zauberspruch der eigenen Tradition.“ durch „Gildenmagier können sich bei der Heldenerschaffung einen Zauber einer fremden Tradition aussuchen, den sie so wirken können, als wäre es ein Zauber ihrer Tradition. Die Überführung dieser Fremdzauber in die eigene Tradition kann nur mühevoll an Akademien vollzogen werden.“
- **Seite 276**, Doppeltes Maß: lang statt l. „Zudem kann der Magier ihn auch auf halbe Länge schrumpfen lassen.“ Satz wurde gestrichen.
- **Seite 281**, Der Weg des Fluches: Hinter dem Satz „Die Zauberdauer eines solchen Fluches beträgt hierbei mindestens 1 Aktion.“ noch den Satz „Die Reichweite des Fluches beträgt maximal 64 Schritt.“ Eintragen.
- **Seite 283**, Friedenslied: QS x 2 statt QS x 3
- **Seite 283**, Friedenslied: Ergänze: „... Zone (QS x 3 Schritt Radius) ...“
- **Seite 284**, Melodie der Kunstfertigkeit: QS statt QS x 3
- **Seite 284**, Aura verbergen: Den unteren Abschnitt ersetzen durch: „Die Aktivierung der Sonderfertigkeit erfordert 1 Aktion und kann während des Wirkungszeitraums bewusst aus- und eingeschaltet werden. Dies erfordert ebenfalls 1 Aktion. Durch Ausschalten erleidet der Anwender jedes Mal eine Stufe *Verwirrung*. Der Wirkungszeitraum endet, bis der Zauberer die verborgene Aura freiwillig aufgibt, er schläft oder den Status *Bewusstlos* erhält.“
- **Seite 286**, Wirkungsdauer: „... Zauber erschwert.“ => „...Zauber und Liturgie erschwert.“
- **Seite 293**, Ignifaxius: „Ein Held ...“=> Satz komplett streichen.
- **Seite 301**, Zauberklinge: FP x 10 => QS x 30
- **Seite 315**, Entrückung: Ergänzung: „Für jeweils **volle** 10 Karmapunkte, die bei Mirakeln, Liturgien oder Zeremonien frei werden, erhält er eine Stufe des Zustands *Entrückung*. **Diese Karmapunkte müssen innerhalb eines Tages ausgegeben worden, um die Entrückung zu erhalten.**“
- **Seite 316**, Dämonen und geweihte Objekte: Streiche: „Eine kurze Berührung erzeugt 1W3 SP, dauerhafter Kontakt wird jede Kampfrunde schädlicher. In der ersten Kampfrunde sind es noch 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1, in der dritten 1W3+2 usw.“ Dafür folgendes ergänzen: (siehe Seite 341).
- **Seite 340**, Letzte Rettung und Tod: „..., die um die Lebenspunkte unter 0 erschwert ist“ => „..., die um die **halben** Lebenspunkte unter 0 erschwert ist.“
- **Seite 340**, Sturzschaden: „Jeder Fertigkeitsschaden verringert den Sturzschaden um 1 SP.“ Ersetzen durch „Der Sturzschaden wird um QS x 2 verringert.“
- **Seite 348**, Tragkraft: „... **jeweils weitere Stein** ...“ => ... jeweils volle weitere Stein ...
- **Seite 348**, Tragkraft: QS x 5 statt FP x 2
- **Seite 349**, Hoch- und Weitsprung: Am Ende des Abschnitts folgenden Satz ergänzen „Für Zwerge sind die Höhen/Weiten generell halbiert.“
- **Seite 351**, Schicksalspunkte: Den Bereich, der die Höchstwerte definiert, ersetzen durch: „Schicksalspunkte werden nur durch den Vorteil Glück oder den Nachteil Pech modifiziert.“
- **Seite 352**, Liturgien: Ergänzung: „Geweihete können nur allgemeine Liturgien oder Liturgien mit Aspekten ihrer Kirche erlernen.“
- **Seite 356**, Große Verwirrung: „Die Stärke der Verwirrung ist abhängig von den verbliebenen FP.“ ersetzen durch „Die Stärke der Verwirrung ist abhängig von den QS.“
- **Seite 356**, Dunkelheit: „Um den Zaubernenden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von FP in Metern. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe, mindestens jedoch um eine Stufe.“ ersetzen durch „Um den Zaubernenden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 2 in Metern. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe.“
- **Seite 366**, Fechtwaffen: Folgende Änderungen bei den Waffen bezüglich TP, L+S und AT/PA-Mod
Florett: 1W6+2 GE 14 +1/0
Rapier 1W6+3 GE 15 +1/0
Wolfsmesser 1W6+3 GE 15 +1/+1
- **Seite 366**, Beispiel, linke Spalte: Gerons Paradowert am Ende beträgt 6, nicht 7.
- **Seite 367**, Rabenschnabel: Der Rabenschnabel bekommt einen AT/PA-Mod von 0/-1 statt 0/-2
- **Seite 368**, Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter: Alle Zweihandschwerter weisen eine L+S von KK 14, alle Zweihandhiebaffen eine L+S von KK 13 auf (statt 15 bzw. 14).
- **Seite 377**, Ausrüstung der Geweihtenschaft: Bitte folgenden Satz „Bei Borongeweihten wäre dies z.B. das Salbungöl und bei Perainegeweihten Saatgut.“ ergänzen zu „Bei Borongeweihten wäre dies z.B. das Salbungöl, bei Phexgeweihten Sternenstaub und bei Perainegeweihten Saatgut.“
- **Seite 397 und 398**: Liturgie und Zaubersprüche: Weglassen der Geste ergibt einen Modifikator von -2, nicht von -1.
- **Seite 410; Heldendokument**: Probe von Rechnen und Mechanik vertauscht (Rechnen KL/KL/IN; Mechanik (KL/KL/FF))

Ergänzungen zur 1. Auflage

Folgende Elemente sind neu in der 2. Auflage des DSA5-Regelwerks.

- **Vorsatz, Nachsatz**: Der Vorsatz hat ein Augenmuster erhalten, der Nachsatz eine Aventurienkarte.
- **Meistermasken**: Meistermasken haben als Symbole nun kein * mehr, sondern ein kleines Schwarzes Auge.
- **Seite 8**, Aventurienkarte: Die Aventurienkarte wurde durch eine neue Karte ersetzt.

- **Seite 26:** Neue Amboss-Illustration: Die alte Amboss-Illustration wurde durch eine neue ersetzt.
- **Seite 86:** Kurzgeschichte Archetypen: Auf der Seite für eigene Archetypen ist jetzt eine abschließende Kurzgeschichte untergebracht (siehe unten auf dieser Seite.)
- **Seite 160,** Professionsliste: Auf der Seite für eigene Professionen ist nun eine Übersicht der Professionen untergebracht.
- **Seite 173:** Neue Lästige-Mindergeister-Illustration: Die alte Lästige-Mindergeister-Illustration wurde durch eine neue ersetzt.

Risse im Wall

Die Störenfriede hatten den Plan ihres Meisters durchkreuzt und ihn getötet. Sein Scheitern war aber Opharinas große Stunde. Sie hatte kurz vor der Ankunft der Glücksritter deren Boot bemerkt, sich versteckt und ihren Meister im Stich gelassen.

Jeder ist sich selbst der Nächste. Sicherlich, mein Meister war ein großer Mann, aber zu selbstverliebt und das hat ihn blind werden lassen. Ich werde mich seiner erinnern, aber nicht die gleichen Fehler begehen. Den Willen des Guldeneu gilt es zu erfüllen. Erst wenn er frei ist, werden seine Diener belohnt werden. Vorher gilt es, seine Wünsche nicht in Frage zu stellen. Seine Belohnung für mich wird alles übertreffen, was ich mir je gewünscht habe.

Vor zwei Jahren hatte Opharina ihren Meister in Punin kennengelernt. Er war als Händler aufgetreten und ihr Vater hatte mit ihm Geschäfte abgewickelt. Sie nahm Anfangs an, dass der Mann ein langweiliger Handelspartner wie alle anderen war. Doch sie hatte sich zunächst von seiner Maskerade täuschen lassen. Er war ein gebildeter Mann, der sich für sie zu interessieren begann, als er bemerkte, dass Opharina weder großen Respekt vor ihren Eltern hatte, noch die Lehre der zwölfgöttlichen Kirchen ohne Einwände hinnahm. Sie hatte schon oft hinterfragt, welche Absichten die Götter hatten und warum sie den Menschen nicht immer beistanden. Kriege, Hungersnöte und Katastrophen – nichts davon schien die Götter oben in Alveran wirklich zu interessieren. Opharina hatte vor einiger Zeit damit begonnen, sich für die Magiephilosophie und die verbotenen Chroniken der Ilaris-Sekte zu begeistern. Beide Weltansichten gingen davon aus, dass die Götter nicht verehrungswürdig waren.

Ihr Meister hatte lange Gespräche mit ihr gesucht und sich als ein Anhänger des Guldeneu offenbart. Erst hatte sie gedacht, dass der Händler sie begehrte. Das amüsierte sie, denn er war im Gegensatz zu ihr völlig unattraktiv. Doch schon bald hatte er die Gespräche in andere Richtungen gelenkt. Auf den Guldeneu.

Zuerst wusste Opharina nicht, dass damit der Namenlose gemeint war und ihr Meister jagte ihr mit seinen Erzählungen Angst ein. Doch schon bald wurde ihr klar, dass sie sich nicht fürchten musste. Die Geschichten ihres Meisters über den Gott ohne Namen stimmten sie eher traurig. Er war es, der die Menschen beschützen wollte und ihnen Wohlstand zusicherte, doch seine

Geschwister hatten ihn verraten und ihn gestürzt. Sie ketteten ihn an den Sternenwall und solange er ein Gefangener ist, waren seine Möglichkeiten begrenzt.

Für Opharina machte das alles Sinn. Wie sollte der Namenlose den Menschen helfen, wenn er angekettet war? Er war ein Beschützer, jemand, der es gut mit den Menschen meinte. Vorausgesetzt, man diente ihm. Doch seine Gefangenschaft verhinderte das Wohl der Menschen. Die Missgunst seiner Geschwister ließ die Kirchen Lügen über ihn verbreiten und jeder seiner Anhänger wurde verfolgt. Schuld an all dem Schlechten in der Welt hatten die Zwölfe. Ihre Machtgelüste sorgten dafür, dass sie sich bekriegten und den Menschen nicht halfen. Alles passte zusammen.

Ihr Meister nahm Opharina mit und offenbarte ihr viele Geheimnisse. Er berichtete ihr von seinem Plan, seinen Gott zu befreien. Obwohl er angekettet war, war er noch immer stark und wenn kleine Risse in der Mauer entstehen würden, die seine Ketten hielt, dann würde er sich aus eigener Kraft befreien. Monate lang hatte der Meister alles für die Zeremonie vorbereitet. Er suchte nach hochheiligen Artefakten, die den Gesang seiner Zeremonie bis zum Sternenwall tragen sollten. Und er fand sie. Doch alle seine Vorbereitungen nutzten am Ende nichts. Die Zeremonie misslang. Ein paar wenige Diener der falschen Götter reichten aus, um alle Pläne des Meisters zum Einsturz zu bringen wie ein Inrahkardenhaus. Opharina wusste, dass ihr Meister schlussendlich zu schwach war, um den Willen des Guldeneu zu erfüllen. Sie aber würde Erfolg haben.

Sie wartete eine Stunde in ihrem Versteck, bis die selbsternannten Helden weg waren und zog ihr Messer. Sie kniete sich vor einen Stein hin und legte ihre linke Hand mit ausgespreizten Fingern darauf. Dann sprach sie die Worte, die ihr Meister sie gelehrt hatte, um mit einem Opfer den Guldeneu zu erfreuen und seine Weihe zu empfangen. Am Ende ihres Gebets fand sie die Kraft sich selbst den kleinen Finger abzutrennen. Schmerz durchzuckte sie, aber sie hielt ihm stand. Opharina lächelte, denn sie wusste, ihr Gott hatte sie auserwählt. Guldener, höre mich. Ich werde dir treu dienen und eines Tages wird es mir gelingen, woran mein Meister gescheitert ist. Ich werde ihn übertreffen und den Sternenwall zum Einsturz bringen. Du wirst wieder frei sein und die Götter stürzen, die dich deines alveranischen Thrones beraubt haben.

- **Seite 186**, Kasten Proben ohne Anwendungsgebiete: Hier wurde ein neuer Kasten zum Thema Proben ohne Anwendungsgebiet eingefügt:

Proben ohne Anwendungsgebiet

Es kommt gelegentlich der Fall vor, dass ein Held eine Probe auf ein Talent ablegen möchte, er aber nicht das erforderliche Anwendungsgebiet beherrscht. Ein Abenteurer, der beispielsweise nicht über die Sonderfertigkeit Heraldik verfügt, hat auch das Anwendungsgebiet *Heraldik & Stammbäume* nicht.

Sollte ein Held dennoch eine Probe ablegen wollen, obwohl er nicht über das Anwendungsgebiet verfügt, entscheidet der Meister, ob eine Probe möglich ist. Erlaubt der Spielleiter eine solche Probe, sollte sie mindestens um 3 erschwert. Die üblichen Erschwernisse modifizieren die Probe ebenfalls.

Die gleiche Regel kann der Spielleiter auch bei nicht vorhandenen Berufsheimnissen verwenden. Möchte ein Held beim Boltanspielen teilnehmen, obwohl Boltan ein komplexes Spiel ist damit ein Berufsheimnis voraussetzt, kann er es trotzdem probieren, wenn der Meister es ihm gestattet, aber mindestens mit einer Erschwernis von 3.

- **Seite 214**, Analytiker Sonderfertigkeit: Hier wurde die neue Sonderfertigkeit Analytiker eingefügt:

Analytiker

Wer sich mit der Enträtselung von magischen Artefakten beschäftigt oder wissen will, welche Kräfte das Elementarwesen vor ihm besitzt, der muss jeden noch so kleinen Hinweis deuten und interpretieren können.

Regel: Wer die Sonderfertigkeit Analytiker besitzt, ist in der Lage, Artefakte, magische Wesen und Zauber zu analysieren. Ein Held mit der SF kann dazu eine Probe auf Magiekunde (unterschiedliche Anwendungsgebiete) ablegen und dabei mehr QS erzielen als üblich. Je nach QS kann er sich aus seinen Informationen ein mehr oder weniger genaues Bild der Wirkung des Objekts, der Art des Wesens oder der Zauberwirkung machen.

Analytiker ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent Magiekunde.

Voraussetzungen: Magiekunde 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

- **Seite 217**, Heraldik Sonderfertigkeit: Hier wurde die neue Sonderfertigkeit Heraldik eingefügt:

Heraldik

Die Heraldik beschäftigt sich mit der Wappenkunde, aber auch mit dem Wappenrecht. Wie sieht das Wappen des Barons von Zweimühlen aus? Welche heraldischen Farben

sind erlaubt? Darf der landlose Ritter von Bimselbrücklein überhaupt ein Wappen führen? Um alle diese Fragen beantworten zu können, muss man sich mit Heraldik auskennen. Damit verbunden ist auch die Kenntnis der Stammbäume diverser aventurischer Adelshäuser.

Regel: Durch Heraldik kann ein Held Wappen unterscheiden und kennt sich bestens mit dem Wappenrecht und Stammbäumen aus.

Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent Etikette das neue Anwendungsgebiet Heraldik & Stammbäume.

Voraussetzungen: Etikette 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

- **Seite 269**, Magische Analyse: Hier wurde der Abschnitt Magische Analyse eingefügt:

Magische Analyse

Es geschieht häufig, dass einem Helden ein magischer Gegenstand in die Hände fällt und er dessen Wirkung analysieren oder er mehr über ein magisches Wesen herausfinden will. Dazu muss der Abenteurer eine Analyse betreiben und eine Probe auf Magiekunde (unterschiedliche Anwendungsgebiete) ablegen. Je nach QS erfährt er mehr über das Objekt seiner Neugier.

Allerdings ist die Menge der QS begrenzt, die ein Held bei einer Magischen Analyse ansammeln kann:

- Ohne die Sonderfertigkeit Analytiker oder Hellsichtzauber oder -liturgien kann ein Held keine QS ansammeln. Er hat schlicht und einfach keine Ahnung von der Materie.
- Durch die Sonderfertigkeit Analytiker kann er ohne Hellsichtzauber oder -liturgien maximal 1 QS ansammeln.
- Mittels bestimmter Hellsichtzauber und -liturgien kann er die Anzahl der maximalen QS erhöhen. Dies ist jeweils bei den Zaubersprüchen oder Liturgien angegeben. Die Erhöhung der maximalen QS durch verschiedene Zaubersprüche und Liturgien ist nicht kumulativ. Nur durch die SF Analytiker steigen die maximalen QS bei der Probe auf Magiekunde um 1. Kommen verschiedenen Zauber und/oder Liturgien zum Einsatz, gilt nur das beste erzielte Ergebnis.
- Hat der Zauberer einen Analys gewirkt, so kann er so viele QS ansammeln, wie er QS im Analys hatte. Die Erhöhung der maximalen QS durch weitere Zauber ist nicht kumulativ, weder untereinander, noch in Verbindung mit dem Analys. Nur durch die SF Analytiker steigen die maximalen QS bei der Probe auf Magiekunde um 1.

Informationen der Magischen Analyse (Beispiele)

Qualitätsstufe	Artefakt / Wesen / Zauberwirkung
QS 1	Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP / Bestimmung des Wesens: Dämon, Elementar, Geist / Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP

QS 2	Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau / Genauere Bestimmung des Wesens: niederer Dämon, Luftgeist, Gefesselte Seele / Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau
QS 3	Art des Artefakts (Zauberspeicher-Artefakt, Selbst aufladendes Artefakt, Dauerhaft wirkendes Artefakt) / Welche Wesensverbesserungen wurden durchgeführt? / Merkmal
QS 4	Tradition des Artefakterschaffers / Tradition des Beschwörers / Tradition des Zauberwirkers
QS 5	Genauere Erklärung der Wirkung / Welchen Dienst führt das Wesen aus? / Welche Modifikatoren wurden eingesetzt?
QS 6	Nebeneffekte des Artefakts / Spezielle Informationen über das Wesen, z.B. wer hat das Wesen beschworen? / Nebeneffekte durch Patzer, spezielle Informationen

• **Seite 287**, Analys Arkanstruktur: Hier wurde der neue Zauber Analys Arkanstruktur eingefügt.

Analys Arkanstruktur

Kaum ein Hellsichtzauberer kommt ohne den Analys aus. Durch diesen Zauberspruch kann man die Magie eines Gegenstandes oder Wesens betrachten und Rückschlüsse über die Wirkung oder die Art des Wesens ziehen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer erhält detaillierte Hinweise, ob das Objekt magisch ist und falls ja, wie seine magische Struktur beschaffen ist. Durch die so gesammelten Informationen kann der Zauberer bei einer Magischen Analyse mehr QS ansammeln als üblich. Jede QS des Analys entspricht der Höhe der maximal ansammelbaren QS der Probe auf Magiekunde (unterschiedliche Anwendungsgebiete) für die Magische Analyse. Hat der Zauberer z.B. 3 QS im Analys erzielt, kann er maximal 3 QS bei der Magischen Analyse erzielen, hat er eine QS von 4, so sind maximal 4 QS bei der Analyse möglich usw.

Mehr zur Magischen Analyse siehe Seite XXX.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen, Objekte

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

• **Seite 295**, Odem: Aufgrund der neuen Grundregel der Magischen Analyse wurde der Odem in seiner Wirkung entsprechend angepasst:

QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?

QS 2: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 1.

QS 3: Die Fertigkeitssprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 1 erleichtert.

QS 4: Die Fertigkeitssprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 2 erleichtert.

QS 5: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 2.

QS 6: Die Fertigkeitssprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 3 erleichtert.

Die Boni für die maximale QS bei der Magischen Analyse sind nicht kumulativ bzw. auch nicht die Erleichterungen beim Analys. Wer also QS 4 beim Odem erzielt hat, bekommt keine Erleichterung von 3 (1 durch QS 3 + 2 durch QS 4), sondern nur eine von 2.

Allerdings erhält der Held die höchsten Boni der beiden Verbesserungsmöglichkeiten. Ein Held mit QS 6 bekommt also eine Erleichterung von 3 auf den nachfolgenden Analys (durch QS 6) und die maximale QS bei der Magischen Analyse ist um 2 erhöht (durch QS 5).

• **Seite 316 ff, Göttersymbole:** Die schwarz-weißen Göttersymbole wurden gegen eine Farbversion ausgetauscht.

• **Seite 328**, Magiesicht: Aufgrund der neuen Grundregel der Magischen Analyse wurde die Magiesicht in ihrer Wirkung entsprechend angepasst:

QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?

QS 2: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 1.

QS 3: Die Fertigkeitssprobe eines Analys oder eine entsprechende Liturgie auf das gleiche Objekt ist um 1 erleichtert.

QS 4: Die Fertigkeitssprobe eines Analys oder eine entsprechende Liturgie auf das gleiche Objekt ist um 2 erleichtert.

QS 5: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 2.

QS 6: Die Fertigkeitssprobe eines Analys oder eine entsprechende Liturgie auf das gleiche Objekt ist um 3 erleichtert.

Die Boni für die maximale QS bei der Magischen Analyse sind nicht kumulativ bzw. auch nicht die Erleichterungen beim nachfolgenden Analys oder einer entsprechenden Liturgie. Wer also QS 4 bei Magiesicht erzielt hat, bekommt keine Erleichterung von 3 (1 durch QS 3 + 2 durch QS 4), sondern nur eine von 2.

Allerdings erhält der Held die höchsten Boni der beiden Verbesserungsmöglichkeiten. Ein Held mit QS 6 bekommt also eine Erleichterung von 3 auf den nachfolgenden Analys oder eine entsprechende Liturgie

(durch QS 6) und die maximale QS bei der Magischen Analyse ist um 2 erhöht (durch QS 5).

- **Seite 333, 334, Götterwirken:** Die Verbreitungen der Liturgien und Zeremonien wurde noch nachgetragen, außerdem wurden die Tabellen bis auf die letzte Seite des Kapitels ausgedehnt.
- **Seite 362:** Die Sonderfertigkeiten Flugangriff und Verbeißen sind noch ergänzt worden.

Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver Flugangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Verbeißen (Spezialmanöver)

Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was eine freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Erklärungen (FAQ)

Die nachfolgenden Punkte wurden nicht erratiert, aber wir haben noch mal genau erklärt, was jeweils dahintersteckt, denn man könnte ansonsten annehmen, dass es sich um Fehler handelt:

- **Allgemein Magie:** Wenn Reichweite Berührung angegeben ist und unter Zielkategorie ein Ziel, unter das auch der Zauberer fällt, kann er den Spruch auf sich selbst anwenden. Hat der Spruch die Reichweite selbst, dann kann der Zauberspruch nur auf den Zauberer selbst gewirkt werden.
- **Seite 20 und 30; Neuer Wurf, Patzer und Bestätigungswürfe:** Man kann keine Bestätigungswürfe neu würfeln und man kann auch keine Patzer neuwürfeln.
- **Seite 169, 350 und 400, Waffenbegabung, D-Kampftechnik:** Es gibt D-Kampftechniken in Erweiterungsbänden. Deshalb sind bei der Waffenbegabung bereits die AP-Kosten für eine solche Kampftechnik angegeben.
- **Seite 224, Schriften:** Es gibt D-Schriften in Erweiterungsbänden. Deshalb sind bei der hier bereits die AP-Kosten für eine solche Schrift angegeben. Allerdings stehen in der 2. Auflage keine A-D-Buchstaben mehr dort, sondern direkt die AP-Kosten.
- **Seite 235, Fingerfertigkeit als Leiteigenschaften für Nahkampffaffen:** Es wird in Erweiterungsbänden Kampftechniken geben, die FF als Leiteigenschaft besitzen. Deshalb sind sie hier schon aufgeführt, aber nicht in den Tabellen der bisher vorgestellten Kampftechniken.
- **Seite 285, Zauberglyphen.** Zauberglyphen sind bereits erwähnt, werden jedoch erst in einem Erweiterungsband behandelt.

Außerdem Rechtschreib- und Layoutfehler korrigiert, Verweise ergänzt oder ersetzt.