

ERRATA

AVENTURISCHER ALMANACH

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 4, linke Spalte**
Es fehlen Einträge im Inhaltsverzeichnis:
Warunkei & Schattenlande (Seite 54)
Das Imperium von Al'Anfa (Seite 63)
Essen & Trinken (Seite 114)
Gifte (Seite 130)
Recht & Gesetz (Seite 139)
Gerichte (Seite 140)
Vergehen (Seite 141)
Strafen (Seite 142)
Götterurteil & Gerichtskampf (Seite 143)
- **Seite 9, Karte:** Neue Karte aus dem Landkartenset Aventurien, 2. Auflage wurde eingesetzt.
- **Seite 13, Stover:** Es muss Emmeran statt Stover heißen.
- **Seite 16, Mirham:** Das Vizekönigreich Meridiana existiert nicht mehr. Außerdem war Mirham nie Hauptstadt, sondern nur Herrschaftssitz.
- Der Satz wurde wie folgt geändert „Selbst die alte Königsstadt, des nur noch nominell existierenden Vizekönigreichs, gilt weithin nur als Vasall des deutlich mächtigeren Al'Anfas.“
- **Seite 18, Wildwechsel:** Hier wurde folgende Stelle gestrichen: ... einmal durch in den Boden gestampfte Stufen oder ...
- **Seite 61, 85, Einwohnerzahl Selems:** Die Zahl der Bewohner wurde auf jeweils 3.800 erhöht.
- **Seite 73, Fasar:** Folgender Eintrag fehlt: Handel und Gewerbe: Feldfrüchte (Hirse, Baumwolle, Tabak, Tee), Lederwaren, Pergament, Tusche, Seife, Hornarbeiten, tulamidische Teppiche; wichtige Handels- und Handwerksstadt
- **Seite 110, Meistermasken:** Eine der beiden Meistermasken hat zwei Sterne bekommen.
- **Seite 110, Tabelle weltliche Anreden:** Kinder von Grafen erhalten die Anrede Hochwohlgeboren.
- Kinder von Markgrafen haben eine neue Meistermaske erhalten: Kinder von Markgrafen werden mit dem entsprechenden erblichen Titel angesprochen.
- **Seite 111, linke Spalte, Kasten:** Der korrekte Name des Vorteils lautet *Adel* und nicht *Adlig*.
- **Seite 112, Militärische Ränge:** Hier wurde im Text noch ergänzt, dass eine Rotte oder Haufen von einem Weibel angeführt wird.
- **Seite 139, linke Spalte, letzte Zeile:** Der Morgen entspricht 3.000 m².
- **Seite 150ff., 258ff., Wertekästen:** Die Talente wurden in alphabetischer Reihenfolge gesetzt.

- **Seite 155, LeP-Verlust-Tabelle des Orks:** Der Schwellenwert für halbe LE ist mit 16 angegeben. Richtig ist $36/2 = 18$.
- **Seite 155, Orkwerte:** Bei erfahrenen und kompetenten Orks wurde die Finte gestrichen.
- **Seite 163, Krakenmolch, LeP:** Die Sternchen (*) wurden gestrichen.
- **Seite 169, Schwarzbär, Klugheit:** Das (t) wurde bei IN gelöscht und bei KL eingetragen.
- **Seite 171, Wolfsratten:** Folgender Kasten wurde noch eingesetzt:

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z.B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen auch einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen zu können und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen.

- **174, Rattenpilz und Rattenpilzgift:** Text mit der aktuellen Version des Rattenpilzes und des Giftes aus Offenbarung des Himmels austausche.

Rattenpilz

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/ 1 /2 /2 /3/ 3

Preis: keiner (da nicht öffentlich gehandelt)

Sonderregel: Der Pilz verströmt eine starke Anziehungskraft auf jeden Wanderer. Der Meister würfelt mit der Giftstufe, also 3 (13/13/13) erschwert um die SK des Helden. Bei Erfolg atmet der Charakter genug Sporen ein oder verspeist den Pilz gar, sodass Zweifel von ihm Besitz ergreifen. Berührt jemand mit zwölgöttlicher Geweihtentradition einen Pilz oder verzehrt ihn, würfelt der Meister zuerst auf die Ansteckung mit Zorganpocken. Diese Krankheit ist im **Regelwerk** auf Seite 344 beschrieben. Die Ansteckungswahrscheinlichkeit beträgt 50 % (1-10 auf W20). Wird der Geweihte nicht infiziert, so überkommen auch ihn namenlose Zweifel.

Rattenpilzgift

Giftstufe: 3 (13/13/13)

Art: Pilz (pflanzlich) / Atem (Sporen) oder Einnahme

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit*, wenn es nicht bereits Geweihter des Namenlosen ist. Die

Hörigkeit kann für die Wirkungsdauer des Giftes nicht beendet werden. Für die Wirkungsdauer ist das Opfer von Zweifeln an seiner Weltsicht geplagt, so es nicht bereits dem Rattenkind huldigt, und wird von verheißungsvollen Visionen heimgesucht. Will es angesichts der Einflüsterungen nicht in Versuchung geraten, kann der Meister Proben auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* verlangen / Zweifel überkommen das Opfer, aber es erhält nicht den Status *Hörigkeit*.

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 7 Tage / 13 Stunden

Status

An dieser Stelle findest du, ergänzend zu den Status-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 34), den neuen Status *Hörigkeit*.

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der *Hörigkeit* leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig und der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgehen soll, so ist diese Probe um 3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach 6 Monaten.

- **Seite 211, Thorn Eisinger:** „Schmied der 1.000 Helden“ ist falsch. Er ist der „Schmied der hundert Helden“.
- **Seite 259, Räuber, Wertekasten:** Der Wuchtschlag I ist auch mit einem Säbel ausführbar