



# ERRATA-LISTE VON DIE DUNKLEN ZEITEN

VERSION 1.0

Bearbeitung von Alex Spohr

Dank an Lutz Berthold, Sven Bursch, Gero Ebling, Uli Lindner und allen Mitarbeitern der Wiki Aventurica für die Sammlung der unklaren Punkte.

## ORDNUNG INS CHAOS

☞ Seite 7, **Haar- und Augenfarbe der Tapasuul**: Die Haar- und Augenfarben der Tapasuul entspricht denen der Waldmenschen.

☞ Seite 8, **Grolme**: Ein weiblicher Grolm wird Grolmin genannt.

☞ Seite 8, **Startalter und Alterungsstufe bei Grolmen**: Das Startalter eines Grolms beträgt 4+1W3.

Alterungsstufen betragen:

Rasse	1	2	3	4	5	6	weitere
Grolm	25	26	27	28	29	30	je +1

☞ Seite 11, **Nordprovinzen, Stadt**: Der Modifikator Ackerbau/Viehzucht -1 soll das durch die Grundprofession gewählte Talent negieren.

☞ Seite 15, **fehlende empfohlene und ungeeignete Vor- und Nachteile für Grolmensippe**: Die empfohlenen und ungeeigneten Vor- und Nachteile entsprechen denen der Rasse Grolm:

*Empfohlene Vor- und Nachteile*: Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung Überreden, Begabung für die Merkmale Einfluss, Herrschaft und Objekt, Feste Matrix, Hohe Magieresistenz, Schutzgeist, Zwergennase; Jähzorn, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Neugier, Schlechter Ruf

*Ungeeignete Vor- und Nachteile*: Begabung für die Merkmale Beschwörung und Eigenschaften, Herausragendes Aussehen, Gut Aussehend, Viertelzauberer; Dunkelangst, Nachtblind, Raumangst

☞ Seite 20, **Maskenhelm der Gesichtslosen**: Die Werte des Maskenhelm entsprechen denen des Topfhelms.

☞ Seite 24, **Profession Gelehrter**: Der Bonus von *Ringen* +1 bei Körperliche Talente muss gestrichen werden.

☞ Seite 27, **Profession Grolmischer Goldmacher**: Bei den Zauberefertigkeiten muss noch der ODEM +3 ergänzt werden.

☞ Seite 33, **Zauber der Kophtanim**: Anstelle von Weisheit der Bäuem besitzen die Kophtanim Weisheit der Steine (siehe auch Seite 75)

☞ Seite 34, **Beispielhafte Varianten der Kophtanim**: Bei den Paketen gelten folgende Talentauswahlen bei Wissen- und Handwerkstalenten

Al'Achami: Überzeugen +5, Überreden +3, Abrichten +3, Heilkunde Gift +2, Alchimie +1, Malen/Zeichnen +1

Pandjashtra: Überreden +5, Überzeugen +3, Malen/Zeichnen +3, Heilkunde Krankheiten +2, Handel +1, Webkunst +1

El'Burum: Überreden +5, Überzeugen +3, Heilkunde Seele +3, Malen/Zeichnen +2, Heilkunde Gift +1, Hauswirtschaft +1; Kriegskunst nur +1

☞ Seite 37, **Chamib Al'Mahmoud zu Yasra**: Das Talent Heilkunde erhält einen Bonus von +2 statt nur +1.

☞ Seite 39, **Wählbare Zauber der Zauberpriesterin**: Die Liste, aus welcher sich die Zauberpriesterin laut den Hauszaubern und Zauberefertigkeiten sie sich noch zwei mit einem Bonus jeweils +2 aussuchen kann, ist die Liste auf Seite 40 gemeint.

☞ Seite 42, **Akademische Ausbildung**: Der Vorteil existiert bei der Profession des zwergischen Kriegers aus Xorlosch.

☞ Seite 42, **Sprachfehler**: Auch Besitzer der Repräsentation *Güldenländisch* und *Kophtanisch* erhalten für den Sprachfehler 15 GP

☞ Seite 42, **Karmalqueste**: Die Durchführung einer Karmalqueste kostet 400/300/250 AP für einen Sacerdos V+VI/III-IV/I-II.

☞ Seite 43, **Kulturkunde**: Es fehlt der Eintrag Kulturkunde *Ferkina*.

☞ Seite 44, **SF Karmale Kraftquelle**: Ersetze den Vorteil *Karmatiker* durch *Sacerdos*.

☞ Seite 45, **Schriften**: Die zugrundeliegende Schrift für Cyclopeisch und Bosparano ist Imperial.

☞ Seite 46, **Windenarmbrust**: Windenarmbrüste sind bei den Zwergen verfügbar.

☞ Seiten 45-48 (+ Tabellen auf Seite 92ff.), **Bastardstäbe**: Kentema, Schwertlanze und Schnitter müssen unter Bemerkungen ein (z) haben. Bei allen drei Waffen gelten die Bemerkungen zu Bastardstäben. Die zusätzlichen 2 TP bei zweihändiger Führung beim Kentema entfällt.

☞ Seite 48, **Sichelschwert**: Unter der Kategorie Talente muss es heißen: Schwerter oder Säbel.

☞ Seite 51, **Unbekannte Repräsentationen**: Zauber der Repräsentation *Güldenländisch* und *Mudramulisch* sind für Kenner der Repräsentation *Gildenmagie* beim Erlernen nur um eine Spalte verteuert.

☞ Seite 52, **Objektritual Bannschwert**: Unter der SF Bannschwert muss noch die Repräsentation *Güldenländisch* ergänzt werden.

☞ Seite 52, **Astralschild**: Der Astralschild hat keinen PA-Modifikator

☞ Seite 52ff., **Verbreitung von Ritualen**: Astralschild *Verbreitung* 4, Langer Arm *Verbreitung* 6, Schutz gegen Untote *Verbreitung* 3, Hilferuf *Verbreitung* 4, Siedendes Blut *Verbreitung* 5, Tschumbi *Verbreitung* 4, Visars Krieger *Verbreitung* 5

☞ Seite 53, **Schutz gegen Untote**: Der Stabzauber belegt 3 Volumenpunkte.

☞ Seite 54, **Warnendes Leuchten**: Ersetze Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 3 durch Ritualkenntnis (Kristallomantisch oder Mudramulisch) 7.

☞ Seite 54, **Zauberspeicher**: Der Zauberspeicher belegt für jede Anwendung einen Zauber für die Kugel und bringt pro gesprochenem Mal 50 VP. Zwar kann man beliebig viele Kugeln haben, aber nur maximal einen Zauber darauf speichern.



☛ **Seite 58, Sippenfluch:** Diese Liturgie ist bei den Wudu als *Visar Blutbann* bekannt.

☛ **Seite 69, Grolmenseele:** Der Eintrag Wirkungsdauer unter Spontane Modifikatoren muss gestrichen werden.

☛ **Seiten 70-71, Leib aus Tausend Fliegen:** Es muss unter der Auflistung der Spontanen Modifikatoren noch die Reichweite eingefügt werden.

☛ **Seite 73, Valetudo:** Der Zauber besitzt im Unterschied zu dem Fulminictus das Merkmal *Heilung* anstatt *Schaden*.

☛ **Seite 90, Rüstungstabelle:** Die Preise der Rüstungen und Rüstungsteile entsprechen denen in Wege des Schwerts. Ein Legionärshelm kostet 70 Silbertaler, ein Torsoharnisch ca. 250 Silbertaler, eine Cyclopeische Tuchrüstung 50 Silbertaler.

☛ **Seite 91, Rüstungstabelle:** Der Kusliker Lamellar ist in den Dunklen Zeiten als Lamellar Cusliciensis, der Baburiner Hut als Nebachotischer Helm bekannt. Der Brabaker Ringmantel ist nur als Ringmantel bekannt und hat noch keine Verbindung zu Brabak

☛ **Seiten 92 und 95, Borndorn:** Diese Waffe nennt sich Spitzdorn.

☛ **Seiten 92-94, Kentema, Schwertlanze:** Die beiden Waffen sind auch in der Kategorie Speere einsetzbar.

☛ **Seiten 93/94, Korspieß:** Die TP des Korspießes betragen 2W6+2.

☛ **Seiten 94-95, Efferdbart:** Der Efferdbart existiert in den Dunklen Zeiten noch nicht und muss von der Waffenliste gestrichen werden.



Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.