

# ERRATA UND ERGÄNZUNGEN ZU ELEMENTARE GEWALTEN

Offizielle Korrekturen zur ersten Auflage des Bandes **Elementare Gewalten** (2012). Nicht aufgeführt sind korrigierte Rechtschreib-, Zeichensetzung- und Formatierungsfehler. Bearbeitet von Eevie Demirtel und Alex Spohr mit Dank an Marie Mönkemeyer, Daniel Simon Richter, Dominic Hladek, Sebastian Schoo, Bernd Teichert, Daniel Bruxmeier sowie die Benutzer des Ulisses Forums und der Wiki Aventurica für Hilfe bei der Fehlersuche, das Aufzeigen von Unklarheiten und ihre Geduld.

**Seite 102, GLACOFLUMEN FLUSS AUS EIS:** Der Zauber erzeugt eine Eisfläche von ZfWx2 Rechtsschritt.

**Seite 103, AEROPULVIS SANFTER FALL:** Die richtigen Merkmale sind *Telekinese* und *Elementar (Luft)*.

**Seite 103, FEUERMÄHNE FLAMMENHUF:** Die Merkmale sind *Herbeirufung* und *Elementar (Feuer)*. Bei Antimagie muss **BESCHWÖRUNG VEREITELN** durch **HERBEIRUFUNG VEREITELN** ersetzt werden.

**Seite 103, FESSELRANKEN:** Ziel des Zaubers ist ein Einzelwesen, keine Einzelperson. Die Verbreitung des Zaubers ist Dru, Geo je 3; Hex 2; Mag, Elf je 1.

**Seiten 106-107, WARMES GEFRIERE:** Die Wirkungsdauer beträgt ZfP\*/2 KR. Die Variante **LEBENDES GEFRIERE** wird gestrichen. Stattdessen handelt es sich hierbei um eine eigenständige Formel mit eigenen Merkmalen.

„Al’Anfa hat die Formel bereits mit Interesse erworben, wo sie sich als Luxuszauber zur Kühlung großer Beliebtheit erfreut, aber auch bereits zur tödlichen Variante **LEBENDES GEFRIERE** weiterentwickelt wurde.“ muss ersetzt werden durch: „Al’Anfa hat die Formel bereits mit Interesse erworben, wo sie sich als Luxuszauber zur Kühlung großer Beliebtheit erfreut. Angeblich ist dort auch bereits eine tödliche Weiterentwicklung in Arbeit. Der **LEBENDES GEFRIERE** (Merkmale Form und Elementar (Eis)) wird derzeit jedoch nicht weitergegeben, da die Formel nicht nur hochgefährlich, sondern bisweilen auch in ihren Auswirkungen unberechenbar scheint.“

**Seite 108, Spielwerte der Elementaristen:** Bei den Spielwerten der Elementaristen liegen keinerlei Zauber in Fremdrepräsentationen vor, wenn dies nicht explizit angegeben wurde. Die jeweiligen Zauber wurden in die eigene Repräsentation übertragen und werden von ihnen auch in ebendieser gelehrt.

**Seite 109, Meister Wulfger Wulfgrimmason:** Der Wert in den einzelnen Vorurteilen (Graue Gilde, Horasier, Dämonenknechte) beträgt jeweils 5 Punkte. Wulfger hat KL 15, CH 16, IN und FF jeweils 12. Sein Ritualkenntniswert ist 11, der Wert in Singen liegt bei 7 Punkten. Bei den Talenten fehlten außerdem Malen/Zeichnen 9, Tätowieren 7. Er besitzt 51 AsP.

**Seite 110, Saajid von As’Far:** Der Wert in IN beträgt 16, Die *Ortskenntnis* gilt für die Gegend um As’Far.

**Seite 111, Aravan Sharivar:** Ersetze **ANALYS 17** durch **ANALYS (Mag) 17**.

**Seite 111, Anchorim Sohn des Arabax:** Anchorim ist *Weltfremd* in den Bereichen Geld (4) und Städtisches Treiben (5). Leiteigenschaft ist KL, sie beträgt 15 statt 13 Punkten. Sein Magiekunde-Wert ist 14. Er beherrscht den **ARCANOVI** mit einem ZfW von 14, den **ARCANOVI (MATRIXGEBER)** mit ZfW 7. Die Sonderfertigkeiten *Binden*, *Defensiver Kampfstil*, *Meisterparade* sind zu streichen.

**Seite 112, Sión Ketah:** Sión hat eine Begabung für das Merkmal *Elementar (Luft)*, die Affinität zu *Element (Luft)* ist zu streichen. Die SF Zauberzeichen muss hinzugefügt werden.

**Seite 124, rechte Spalte, erster Satz:** „Automatische Golemiden-Eigenschaften sind“ ist zu ersetzen durch „Automatische Eigenschaften der beschriebenen Elementaren Golemiden sind“.

Die im Buch beschriebenen elementaren Golemiden können alle ihre Form ändern. Die große Ausnahme ist der *Spionage-Golem* *Wüstenhauch*, der sogar *Formlosigkeit II* besitzt, obwohl dies laut *WdZ Golemiden* nicht möglich ist.

## Seiten 124-125, Dienste von Golemiden:

Soll ein Golem einen Dienst ausführen, für den die *LO-Probe* als *nicht möglich* verzeichnet ist, gilt: *Elementare Manifestation (Feuer)*: einfache *LO-Probe*; Die Menge entspricht etwa einem Stein. *Kontrolle über Feuer*: *LO-Probe* 0/+2/+4 für die Kategorien *leicht/mittel/schwer*, der Golem kann sein *Element* in einem *Radius* von bis zu *1W6+1 Schritt* beeinflussen. Die *Reichweitenbestimmung* erfolgt jeweils vor *Einsatz des Dienstes*.

*Transport durch Element*: einfache *LO-Probe* alle (*GS des Wesens* x 2) *Schritt*.

**Seite 130, Das Plateau des Feuers:** Im Satz „Die **Brücke (4)** aus *Obsidian* hat die Form einer gewaltigen Flamme und wurde mit einem **IGNIMORPHO-Zauber** von den *Elfen Mandalyas* erzeugt [...]“ muss zwischen „wurde“ und „mit“ der Zusatz „vor ihrem *Erstarren*“ eingeschoben werden.

**Seite 139, Matrixgeber im Ratssaal der Dreizehn Winde:** Ersetze den Satz „Die Artefakte besitzen insgesamt 6 Ladungen.“ durch „Die Artefakte können jeweils für insgesamt 6 Anwendungen genutzt werden, bevor sich ihre Matrix destabilisiert.“

**Seite 140, Mögliche Eigenschaften Elementarer Wesen:** Eintrag bei Resistenz/Immunität (Profane Angriffe) ändern zu „nur automatisch“.

**Seite 140, Elementarkritische Konsistenz:** Der Eintrag *Elementarkritische Konsistenz* in der Tabelle **Automatische Eigenschaften Elementarer Wesen** ist falsch. Der Eintrag unter **Mögliche Eigenschaften Elementarer Wesen** ist richtig.

**Seiten 141, Tabelle, Automatische Dienste Elementarer Wesen:** Die Überschrift der linken Spalte muss „Dienst“ lauten.

**Seiten 141 ff., Sonderfertigkeiten:** Die schamanistische Ritualkenntnis Petromantie ist (zumindest derzeit noch) fest mit der Profession des Wühlschrat-Schamanen verknüpft und nicht frei erlernbar. Archorim Sohn des Arabax hat aus diesem Wissen die ihm bekannte *Ritualkenntnis Petromantie* abgeleitet, die er auch an ausgewählte Schüler weitergibt. Nach Meisterentscheid kann aber auch ein anderer Geode oder menschlicher Druide dieser Tradition folgen.

**Seite 141, Edelsteinmagie:** Die Sonderfertigkeit ist u.a. aus dem Buch *De Lithis* rekonstruierbar und ermöglicht die bei Beschreibung des Buches in **Wege der Zauberei** (S. 88) aufgeführten Spontanen Modifikationen. Vorausgesetzt wird die Merkmalskenntnis Elementar (Erz). Zauber, bei denen materielle Komponenten verbraucht werden, müssen mindestens einen ZfW von 7 aufweisen. Die Spontane Modifikation kostet 3 ZfP\*. Der Verweis muss lauten: „Mehr hierzu entnehmen Sie der Liste auf S. 155.“

**Seite 142, SF Elementarist:** Die Kosten der nachträglich vergebenen Eigenschaften bei Elementaren belaufen sich, wie auch bei Golemiden, Dämonen, Untoten und Chimären üblich, auf das Dreifache der auf S. 140f. genannten ZfP\* (**WdZ** S. 177).

**Seite 142, SF Golemidenbauer:** Die Sonderfertigkeit ist ersatzlos zu streichen, stattdessen greift Golembauer (**WdZ** S. 197).

**Seite 142, SF Flüsterer der 1.000 Namen:** Die Voraussetzungen für die Sonderfertigkeit sind: Elementarist oder Golembauer.

**Seite 142, SF Ritualkenntnis (Petromantie):** Der Text bei der Verbreitung muss lauten: „1; Die Ritualkenntnis Petromantie kann bisher nur von Archorim Sohn des Arabax als erlernt werden. Die beim Wühlschrat auf S. 160 aufgeführte schamanistische Petromantie ist nicht frei erlernbar, sondern fest mit der Profession des Wühlschrat-Schamanen verknüpft.“

**Seite 143, Elementare Fessel:** „Eine Schlinge des Elements des Wesens legt sich um ein beliebiges Körperteil des Opfers. Es wird auf den AT-Wert des Wesens gewürfelt, die Reichweite beträgt 7 Schritt. Die Auswirkungen variieren je nach gefesseltem Körperteil.  
**Hals:** Wirkung wie das waffenlose Manöver Schwitzkasten (**WdS** 92)  
**Arme oder Beine:** Wirkung wie das waffenlose Manöver Griff (**WdS** 91).

**Seite 144, Flugfähigkeit:** Ersetze die Beschreibung durch: „Das Elementarwesen kann fliegen und sich mit der angegebenen Geschwindigkeit durch die Luft bewegen. Alle Luftelementare besitzen diese Eigenschaft automatisch. Bei Erzelementaren ist sie hingegen äußerst selten (nur automatisch) und kann nicht nachträglich verliehen werden.  
Kosten: 5 ZfP\* (alle außer Erz)“  
Bei allen Elementarwesen der Luft wurde Flugfähigkeit nachgetragen.

**Seite 144, Elementarkritische Konsistenz:** Der Beschreibungstext der Eigenschaft ist zu ersetzen durch: „Ein Wesen mit dieser Eigenschaft verschmilzt mit seinem Element, wenn es (ungeachtet seiner Resistenzen oder Immunitäten) durch eine magische Ausformung seines eigenen Elements mehr Schaden erleiden würde als die Hälfte seiner maximalen LeP beträgt. Es kann sich erst 2W6 Stunden später erneut manifestieren. Am häufigsten findet sich diese Eigenschaft bei Mindergeistern.“

**Seite 145, Versinken:** Die Aktivierung der Fähigkeit dauert 1 Aktion. Hierfür ist der Dienst *Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten* erforderlich. Die Zone verbleibt für 7/12/20 KR (Elementarer Diener/Dschinn/Elementarer Meister) an Ort und Stelle.

**Seite 146, Begabung (Einzelement) bei Dschinnengeborenen:** Die Formulierung „erlaubt ihnen die Steigerung ihrer Übernatürlichen Begabungen mit dem gewählten elementaren Merkmal nach Spalte G“ ist zu ersetzen durch „erlaubt ihnen die Steigerung ihrer Übernatürlichen Begabungen mit dem gewählten elementaren Merkmal nach Spalte E“.

**Seite 146, Dschinnengeborene:** Dschinnengeborene verfügen nur als Viertelzauberer über *Übernatürliche Begabungen*. Zu Halb- oder Vollzauberern ausgebildet, werden ihre arkanen Kräfte entsprechend ihrer Repräsentation und Profession geformt. Gleiches gilt für den *Schutzgeist*. Das Wählen eines *Meisterhandwerks* ist ihnen jedoch auch als Halb- und Vollzauberer möglich.

**Seiten 149, Beschwörung für Experten, Tabelle:** Unter den Modifikatoren in der Tabelle muss ergänzt werden: „Beschwörer mit der SF Elementarist können Elementarwesen auch nach der Beschwörung noch mit besonderen Eigenschaften ausstatten. Dafür müssen sie jedoch die dreifache Anzahl der ZfP\* aufwenden.“



**Seiten 149, Beschwörung für Experten, Schritt 3: Einsatz der ZfP\*:** Der Abschnitt *Zusätzliche Eigenschaften* muss wie folgt lauten: „Mit der *Sonderfertigkeit Elementarist* können Sie dem Elementarwesen auch nach der *Beschwörung* noch *zusätzliche Eigenschaften* verleihen (**WdZ 178** u. **231f.** oder in diesem Band ab S. 143). *Kosten* und *Verfügbarkeit* sind jeweils bei der *Beschreibung* gelistet. *Nachträglich* verliehene *Eigenschaften* kosten das *Dreifache* der genannten *ZfP\**.“

**Seite 149, Beschwörung für Experten, Schritt 3:** Ersetze den Eintrag „*zusätzliche Dienste* erfordern den Einsatz von 4 *ZfP\**“ durch „*zusätzliche Dienste*, die über den *Rahmen* der *AsP* hinausgehen, welche das *Elementarwesen* für seinen *Beschwörer* einzusetzen bereit ist, erfordern den Einsatz von 4 *ZfP\**.“

**Seite 151, AP-Kosten von Wahren Namen, Beispiel:** Das Rechenbeispiel ist falsch. Es muss lauten: „*Wäre*

Hajin der Name schon in einer *Qualität* von 2 bekannt, müsste er nur  $16 - 8 = 8$  *AP* aufwenden.“

**Seite 151, Temperaturtabelle:** Der *Berührungsschaden* bei *Kältetemperaturen* wurde an **Wege des Entdeckers** angepasst.

Temperatur	Berührung / KR
Niederhöllisch kalt	1W6 SP
Namenlos kalt	1W3 SP
Niederhöllisch kalt	1W3 SP(A)
Firunsfrostig	—

Der *Schaden* für die *Temperaturstufe Glühend heiß* bei *Berührung* wurde auf 1W2 SP(A) / KR korrigiert.

**Seite 149, Tabelle:** Die Einträge sind mit den richtigen *Modifikatoren* in der folgenden *Tabelle* gelistet.

Modifikationen	Beschwörungsprobe	Kontrollprobe
Affinität zu Elementaren	—	-3
Richtige <i>Gewandung</i> des <i>Beschwörers</i> (je nach <i>Tradition</i> )	-2	—
Geschenke	—	je -2 (bis max. -7)
Wahrer Name	-1 bis -7	1/3 der <i>Qualität</i>
<i>Sonderfertigkeit Elementarist</i>	-3	-3

**Seite 149, Beschwörung für Experten, Schritt 3:** nach dem Eintrag „bei *Golemiden*: LO+1 pro 3 *ZfP\** (max 21)“ ist ein weiterer *Aufzählungspunkt* einzufügen:

#### Nachträgliche Modifikation der Wesen

Modifikationen	Kosten	Anmerkung
+5 <i>LeP</i>	2 <i>ZfP*</i>	
INI +1, RS +1, GS +1, MR +1	3 <i>ZfP*</i>	
AT oder PA +1, TP +1	4 <i>ZfP*</i>	betrifft alle <i>Attacken</i> und <i>Paraden</i>
<i>Eigenschaft</i> +1	5 <i>ZfP*</i>	
Neues <i>Talent</i> ( <i>Auf TaW</i> 1)	4 <i>ZfP*</i>	
TaW oder <i>ZfW</i> +2	1 <i>ZfP*</i>	nur bei bereits bekannten <i>Talenten</i> und <i>Zaubern</i> möglich

Mittels dieser *nachträglichen Modifikationen* können *Werte* maximal auf den *anderthalbfachen Startwert* angehoben werden, mindestens jedoch um einen *Punkt* (s. **WdZ** S. 178).

**Seite 151, Wahre Namen:** Der Eintrag bei Verfügbarkeit muss lauten: „Verfügbarkeit, die Häufigkeit des Vorkommens auf einer Skala von 1-7.“

**Seite 153, Glyphe der Elementaren Wandlung:** Der Satz „Beide Elemente werden beim Anbringen festgelegt; andere ...“ muss ersetzt werden durch „Beide Elemente werden beim Anbringen der Arkano-glyphen an einem Gefäß (Schale, Truhe, geschlossener Raum o.ä.) festgelegt, das als Wandler dient. Andere Umwandlungen als die vom Quell- ins Zielelement sind nicht möglich.“

**Seite 154, Bann- und Schutzkreis gegen (Element):** Die Verbreitung ist Ach, Alc, Geo, Dru, Mag je 2; Utu, Wdm, Zib je 1.

**Seite 155, Windruna:** Der Eintrag bei *Sonstige Lehrmeister* muss heißen „Runenzauberer der Halle des Windes und Magier der Sulman al’Nassori“.

**Seite 155, Tabelle Edelsteinmagie:** Der Eintrag bei Aventurin, Lapislazuli und Topas muss *Telekinese* lauten.

**Seite 155, Tabelle Edelsteinmagie:** Die AsP-Ersparnis bei folgenden Steinen beträgt 20% anstelle von 30%: Diamant, Rubin, Aquamarin, Lapislazuli, Bergkristall, Achat. Der Elementare Bonus beträgt jeweils (entsprechendes Element) -2.

**Seite 156, Elementarer Meister des Eises:** Die Eigenschaft *Eishauch* ist in *Wege der Zauberei* auf S. 349 beschrieben. Der Eintrag wurde geändert in: „Eishauch (1SP/KR auf 10 Schritt)“.

**Seiten 156-167, Elementare Meister:** Bei den Zauern wurde versehentlich jeweils „Elementar (Erz) 20“ gelistet. Richtig ist „Elementar (jeweiliges Element) 20“.

**Seite 157, Krystall – Die Eistanzerin:** Es fehlt die Zeile mit der Angaben zu Distanzklasse, AT und TP: Eisklinge: **DK N AT 10 TP 1W6+4**.

**Seite 162, Feuermähre:** Der Satz „Die Feuermähre wird mit dem Zauber SCHWARZER SCHWEIF UND FLAMMENHUF, einer Variante des WEISSE MÄHN, herbeigerufen. Diese ist aus hochelfischen Schriften der Mandalya-Elfen rekonstruierbar.“ muss ersetzt werden durch: „Die Feuermähre wird mit dem Zauber SCHWARZER SCHWEIF UND FLAMMENHUF, einer Abwandlung des WEISSE MÄHN, herbeigerufen. Diese ist als separate Formel aus hochelfischen Schriften der Mandalya-Elfen rekonstruierbar.“

**Seite 162, Drachenfliege:** Die Eigenschaft Mindergeistermagnet 5 kann gestrichen werden.

**Seite 162, Mepharasch, der Feuerwirsch:** Die Klammer nach *Finte* kann entfallen.

**Seite 163, Blätterwirbel:** Ersetze den Dienst Gartenarbeit durch Körperliche Hilfe (Gartenarbeit).

**Seite 163, Elementarer Meister des Humus:** Der Elementare Meister des Humus besitzt 60 LeP.

**Seite 164, Truncus, der Schratige:** Die Beschwörungsschwierigkeit ist +6, die Kontrollprobe +4.

**Seite 165, Tornado, der Orkanpardel:** Die *Bevorzugten Dienste* sind: Kampf, Transport, Transport durchs Element (Nachrichten überbringen), Zauber: Wettermeisterschaft.

**Seite 166, Windfeger:** Die *Bevorzugten Dienste* sind: Beratung, Transport, Zauber: Wettermeisterschaft.

**Seite 167, Dschinn des Wassers:** Der Wert in AT beträgt 19.

**Seite 167, Elementarer Meister des Wassers:** Der Wert in AT beträgt 25.

