

ERRATA UND ERGÄNZUNGEN ZU VON TOTEN UND UNTOTEN

Offizielle Korrekturen zur ersten Auflage des Bandes **Von Toten und Untoten** (2011). Bearbeitung von Alex Spohr, Daniel Bruxmeier und Eevie Demirtel. Dank gebührt zudem allen Mitarbeitern der Wiki Aventurica und den Benutzern des Ulisses-Forums für die Sammlung der unklaren Punkte.

Seite 100, Auge der ewigen Wacht, Schutzkreis gegen Untote: Die Wirkungsdauer hat eine maximale Begrenzung, die sich nach den in WdA genannten Regeln richtet.

Seite 102, Sonderfertigkeit Nekromant: Der Bonus der Unterhaltskosten ist kumulativ. Wer die Sonderfertigkeit beherrscht und einen Untoten mittels SKELETTARIUS beschwört, muss nur alle 3 SR Unterhaltskosten zahlen, bei der Variante *Mehrere Untote* sogar nur alle 4 SR.

Seite 108, Aura (Element) permanent aktiv: Die Aura muss nicht ständig aktiv sein. Mittels einer *Freien Aktion* kann die Aura an- und ausgestellt werden.

Seite 108, Aura (Element)-Erfassung der Gegner: Es ist von Wesen zu Wesen unterschiedlich, ob die Aura nach Freund und Feind trennt oder jeden trifft. Der *Höllenschädel* kann niemanden aus der Aura herausnehmen, wird also auch Verbündete und seinen Beschwörer verletzt.

Seite 108, Einlullen: Die Wirkung der Eigenschaft endet auch bei Schadenswirkungen gegenüber dem Ziel (analog zum Zauber SOMNIGRAVIS).

Seite 108, Flächenangriff mit [Element]: Der Flächenangriff kann nur ein einziges Mal von der Kreatur angewandt werden.

Seite 108, Flimmernde Körperlosigkeit: Wie auch bei *Körperlosigkeit I* kann das Wesen diese Kraft täglich 1 SR anwenden.

Seite 109, Lähmender Biss/Berührung/Blick/Schrei: Die Abzüge wirken nur einmalig auf das Opfer und sind nicht kumulativ. Die Wirkung hält die gewürfelte Zahl an KR an. Nach dem Ende der Wirkung kann ein Opfer erneut von der Kraft betroffen sein.

Seite 109, Halluzinationen: Die Wirkung der Halluzination hält Erschwernis der Kontrollschwierigkeit des Wesens in SR an (mindestens 1 SR).

Seite 110, Nekrotischer Griff: Der letzte Satz „Bereits zwei Wunden ab Körperteil lassen es absterben.“ muss ersetzt werden durch „Wenn das Opfer durch den Angriff genug Schaden für eine Wunde erleidet, erhält es eine zusätzliche Wunde. Bei genug Schaden für zwei Wunden erhält es auch eine zusätzliche Wunde usw.“

Seite 111, Verhüllung: Das Wesen kann diese Kraft einmal täglich für 1 SR anwenden.

Seite 111, Zerbersten: Bei Untoten, die deutlich kleiner oder größer als Menschen sind, kann der Schaden nach oben oder unten variieren.

Seite 115, Leviatan: Der Leviatan zählt als *großer Gegner*.

Seite 116/131, Kälte-Griff bei der Eisleiche bzw. Feuer-Griff beim Skelettritter: Die Fähigkeit nennt sich [Elementarer] Griff (Stufe). Die Beschreibung dieser Eigenschaft findet sich auf Seite 108.

Seite 131, Wundschwelle des Knochenritters: Die Wundschwelle des Knochenritters beträgt 8.

