

Offizielle Errata zu 'Wege der Helden'

Basierend auf der inoffiziellen [Errata-Sammlung](#) der *Wiki Aventurica* sowie verschiedenen einzelnen Fehlermeldungen; Stand 28.08.2007; nicht aufgeführt sind Tippfehler.

S. 12, Doppelte Vor- und Nachteile: Es muss im ersten Absatz der Aufzählung heißen: "Beide Nachteile *bringen* jeweils 1 GP pro Punkt."

S. 13, Tabelle: Der Vorteil *Resistenz gegen alle Gifte* kostet 25 GP (richtige Angabe ist auf S. 255)

S. 14, Tabelle: Bei den Nachteilen kann *Feind: 1/2 SO des Feindes in GP* (S. 263) aufgeführt werden (einzeln genannte Variante des Nachteils *Gesucht*)

S. 14, Tabelle: Der Nachteil *Niedrige Astralkraft* ist nur für magisch begabte Helden zugänglich: **M (ZHV)**

S. 15 und S. 275, Kosten von Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten können bei der Erschaffung mit Start-AP und mit GP erworben werden, jedoch in beiden Fällen nur dann, wenn ihre Verbreitung 4 oder mehr beträgt oder sie als verbilligte Sonderfertigkeiten bei Rasse, Kultur oder Profession des Helden aufgeführt sind. Bei all jenen wählbaren Sonderfertigkeiten, bei denen bislang keine GP-Kosten genannt sind, gilt, dass sie 1/50 der AP als GP kosten; dabei sind Kostenreduktionen durch verbilligte Sonderfertigkeit oder Akademische Ausbildung vor dem Teilen durch 50 anzurechnen und wie üblich echt zu runden (Mindestkosten betragen jedoch immer 1 GP).

S. 16, Sonderfertigkeiten: SF *Gefäß der Sterne* kostet korrekt 250 AP (so angegeben auf S. 286).

S. 17, Sonderfertigkeiten: SF *Zauberkontrolle* kostet korrekt 100 AP (für Elfen 50 AP) (so angegeben auf S. 291).

S. 18, Kurz-SKT: Die Spalte F ist fehlerhaft; 8 Punkte für die Aktivierung ist noch korrekt, dann müssen folgen: 6, 14, 22, 32, 41, 50, 60, 75, 85, 95, 105, 120, 130, 140, 155, 165, 180, 195, 210, 220. Ebenso können die Spalten G und H ergänzt werden; G hat von oben nach unten die Zahlen 10, 8, 18, 30, 42, 55, 70, 85, 95, 110, 125, 140, 160, 175, 190, 210, 220, 240, 260, 270, 290; H hat von oben nach unten die Zahlen 20, 16, 35, 60, 85, 110, 140, 165, 195, 220, 250, 280, 320, 350, 380, 410, 450, 480, 510, 550, 580. Referenz ist die SKT in Basis 198. Das Talent Schleuder verwendet die Steigerungsspalte E.

S. 19, Steigern von Zaubern: Hier muss noch ergänzt werden, dass Scharlatane Zauber in gildenmagischer Repräsentation nur um eine Spalte erschwert erlernen, Zauber in schelmischer Repräsentation nur um zwei Spalten erschwert. Für Schelme gilt, dass sie Zauber in fremden Repräsentationen um drei Spalten erschwert erlernen (und andererseits alle anderen Zauberer Schelmensprüche nur um drei Spalten erschwert lernen können); Ausnahme ist die scharlatanische Repräsentation, deren Zauber von Schelmen um zwei Spalten schwerer erlernt werden können (wie umgekehrt Scharlatane nur eine Erschwernis um zwei Spalten beim Erlernen von Schelmensprüchen hinnehmen müssen).

S. 23, rechts: Die Klammerbemerkung, dass nur die Hälfte der Start-AP für Zauber aufgewendet werden dürfen, entfällt.

S. 23, rechts: Bei Initiative-Basiswert muss noch "+ eventuelle Modifikationen + eventuell Sonderfertigkeiten Kampfrelexe / Kampfgespür" ergänzt werden

S. 25, Mittelländer: ersetze bei Übliche Kulturen *Yaquirien* durch *Almada, Horasreich*

S. 26, Tulamiden: ersetze bei Mögliche Kulturen *Yaquirien* durch *Almada*

S. 28/29, Waldmenschen, Tocamuyac, Utulus: ersetze bei Mögliche Kulturen *Yaquirien* durch *Horasreich*

S. 30, Auelfen: ersetze bei Mögliche Kulturen *Yaquirien* durch *Almada*

S. 31, Halbelfen: ersetze bei Übliche Kulturen *Yaquirien* durch *Almada*, ergänze bei Mögliche Kulturen *Horasreich*

S. 34, Wilde Zwerge: streiche bei den Eigenschafts-Modifikationen FF+1, setze Kosten auf 16 GP.

S. 45ff., Kulturen und Professionen: Die Profession *Händler (Tauschhändler)* ist für folgende Kulturen zugänglich: *Svellttal und Nordlande, Mhanadistan, Ferkina, Gjalskerland, Fjarninger, Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Waldinsel-Utulus, Miniwatu, Tocamuyac, Bukanier, Nivesenstämme, Nuanaä-Lie, Norbardensippe, Trollzacken, Brohim, Orkland (Drasdech), Svellttal (Drasdech), Goblinstamm, Festumer Ghetto, Stammes-Achaz*. Die Profession *Alchimist* ist ebenfalls in den Kulturen *Andergast und Nostria, Svellttal und Nordlande, Almada, Horasreich* und *Zyklopeninseln* zugänglich.

S. 46, Svellttal und Nordlande: Bei der Sonderfertigkeit *Kulturkunde* muss es heißen *Svellttal oder Nordlande*

S. 47, Almada: streiche mögliche Profession *Seefahrer*, ergänze Profession *Straßenräuber*

S. 48, Horasreich: ergänze "Sonderfertigkeit: *Kulturkunde (Horasreich)*", ergänze mögliche Profession *Seefahrer*

S. 55, Kultur Novadi (Männer und Frauen): ersetze die mögliche Profession *Arbeiter* durch *Tagelöhner*

S. 60ff., Kulturen und Professionen: Die Profession *Handwerker (archaische Handwerker je nach Region)* ist auch folgenden Kulturen zugänglich: *Gjalskerland, Nivesenstämme, Nuanaä-Lie, Orkland (Drasdech), Svellttal-Besitzer (Drasdech)*. Bei *Gjalskerland, Nivesenstämme, Orkland (Drasdech)* und *Svellttal-Besitzer (Drasdech)* sind daher die 'zivilisierten' Handwerker-Professionen zu streichen.

S. 66, Miniwatu: ergänze mögliche Profession *Söldner (Sklavenaufseher)*

S. 76ff., Elfische Kulturen: Es fehlt eine Anmerkung zu verweltlichten Sippen, analog zu **Aus Licht und Traum**, Seite 137; eine angepasste Version wird nachgeliefert.

S. 76, Kasten Allgemeine Zauberkennnisse: Zauber mit der Verbreitung Elf5 und damit mit einem Sternchen zu versehen sind: *Abvenenum, Adlerauge, Adlerschwinge, Aeolitus, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Band und Fessel, Bannbaladin, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Chamaelioni, Eigenschaften wiederherstellen, Exposami, Falkenauge, Flim Flam, Fulminictus, Gedankenbilder, Haselbusch, Movimento, Nebelwand, Odem, Pfeil der*

Luft, Ruhe Körper, Sensibar, Silentium, Somnigravis, Spurlos, Tiergedanken, Unitatio, Verständigung stören, Visibili, Wasseratem, Windstille

S. 76, Kasten Leittalente: Es muss heißen: "Alle [...] Sonderfertigkeiten, die nicht mit (L) gekennzeichnet sind, werden zu 150% der üblichen Kosten *erworben*." Außerdem muss ergänzt werden, dass doppelt vergebene Leittalente nur einmal gewertet werden. Bei den 'durch Kultur oder Profession aktivierten' Leitzaubern handelt es sich um die Hauszauber und die jeweils 3 bei Kultur und Profession nach eigenem Wunsch benannten Zauber.

S. 76, Auelfische Sippe: ergänze bei Sonderfertigkeiten: "Kulturkunde (Auelfen)"

S. 77, Elfische Siedlung: ergänze bei Professionen "Wildnisläufer, Kämpfer"; ergänze bei Sonderfertigkeiten: "Kulturkunde (üblicherweise Auelfen)"

S. 77, Waldelfisch beeinflusste Siedlung: Der Verweis auf die Auswahlliste der Zauber muss sich auf die Waldelfische Sippe und Seite 79 beziehen.

S. 77, Elfen mit menschlicher Profession: Hier fehlt eine Anmerkung zu Elfen, die keine elfische Profession und keine magische menschliche Profession ausüben. Es gilt: Diese Elfen haben 60 Punkte zur Verfügung, die sie auf die Auswahlliste der Zauber der Elfischen Siedlung verteilen dürfen. Von diesen Zaubern können vier zu Hauszaubern erklärt werden.

S. 78, Steppenelfische Sippe: ergänze bei Sonderfertigkeiten: "Kulturkunde (Steppenelfen)"; bei Ausrüstung ergänze 'erprobtes' Elfenpony; das beim *Besonderen Besitz* genannte 'geschulte' Pony ist die nächsthöhere Ausbildungsstufe, kein separates Tier

S. 79, Waldelfische Sippe: ergänze "Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Waldelfen)"

S. 81, Firnelische Sippe: ergänze "Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Firnelen)"

S. 82, Ambosszwerge: ersetze die mögliche Profession *Arbeiter* durch *Tagelöhner*

S. 92, Stammes-Achaz: ersetze den geeigneten Vorteil *Richtungssinn* durch *Innerer Kompass*

S. 97, Fähnrich: Der Fußkämpfer-Fähnrich aus Oberfels verwendet die Werte der Variante Gareth

S. 97f., Fähnrich: Bei allen Fähnrich-Arten muss es heißen "Arroganz (Krankhaftes Ehrgefühl)" anstatt der Aufteilung in zwei verschiedene Nachteile. Ebenso muss bei allen Fähnrich-Varianten nachgetragen werden, dass sie *zeitaufwendig* sind.

S. 102, Aranischer Sippenkrieger: ergänze: "Ausrüstung: ein Satz einfache Kleidung, ein Satz Festtagskleidung, Stiefel, einfache Rüstung (bis RS 2), passende Einhandwaffe, Dolch, lederne Umhängetasche; Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd"

S. 103, Krieger / Standard-Akademie: Kriegerakademien sind auch in Nostris und Andergast möglich.

S. 108, Ritterin / Knappe: Die Knappen-Varianten sind nicht zeitaufwendig.

S. 108ff, Schwertgesellen: Die bisherigen regeltechnischen Besonderheiten der Schwertgesellen fehlen nicht, sie wurden ersatzlos gestrichen.

S. 112, Maraskanischer Schwertgeselle: ergänze "Zusätzliche Ausrüstung: Tuzakmesser oder Nachwind oder Schnitter, Diskus, Maraskanischer Hartholzharnisch"

S. 115, Soldat / Thinskari: ergänze: "Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Wattierter Waffenrock oder Lederrüstung), Stiefel, passende Hauptwaffe, passende Seitenwaffe, Wasserschlauch, Brotbeutel"

S. 119, Gjalskerländer Stammeskrieger: streiche den empfohlenen Vorteil *Kälteresistenz*

S. 121, Goblin-Stammeskrieger: streiche den empfohlenen Vorteil *Gefahreninstinkt*

S. 121, Orkischer Stammeskrieger: streiche den empfohlenen Vorteil *Zäher Hund*

S. 134, Ausrufer und **S. 135, Bardin:** ersetze den empfohlenen Vorteil *Sprachgefühl* durch *Begabung (Sprachen)*

S. 138, Händler: Bei der Variante *Großhändler* ist die erhöhte SO doppelt angegeben. Es muss heißen: "... Modifikationen: SO 7–13; ..."

S. 143, Streuner: streiche empfohlenen Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* (ist bereits automatisch)

S. 143, Taugenichts: streiche empfohlenen Vorteil *Gefahreninstinkt* (ist bereits automatisch)

S. 146, Bergmann: Streiche Sonderfertigkeit *Akklimatisierung (Hitze)* (bereits durch Vorteil *Hitzeresistenz* abgedeckt), Setze Talent *Athletik* auf +3, setze Kosten der Grundprofession auf 1 GP.

S. 149, Gelehrter: streiche bei Empfohlene Vorteile *Akademische Ausbildung (Gelehrter)*; die Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen* ist daher automatisch, nicht verbilligt

S. 160, Konzilsdruide: Lehrsprache ist Tulamidya, nicht Bosparano

S. 162, Tierkrieger Fischotter: ersetze Sonderfertigkeit *Finte* durch *Ausweichen II*

S. 164ff., elfische Professionen: der Textabschnitt "... besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche ..." muss jeweils auf die Profession angepasst werden.

S. 164 ff.: Es fehlen die Professionsvarianten *Legendsänger (Unterhändler)* und *Zauberweber (Beschützer)* aus **Aus Licht und Traum** 137; angepasste Versionen werden nachgeliefert.

S. 164, elfische Profession Kämpfer: es muss 'Empfohlene Vor- und Nachteile' heißen.

S. 174, Magier: ergänze "Besonderer Besitz: Zauberstab als persönliche Waffe oder ein einfaches magisches Buch (im Wert von 100 bis 150 Dukaten)"

S. 176, Magierakademie Bethana: ist bis vor dem Krieg der Drachen eine Akademie der Rechten Hand, nach dem Thronfolgekrieg eine graue Schule.

S. 177, Magierakademie Brabak: Brakaker starten mit +16 AsP ins Heldenleben (+18 AsP minus 2 AsP für das Bannschwert. (Die explizite Rechnung, wie sie z.B. bei den Khunchomern durchgeführt wurde, fehlt hier leider.)

S. 184, Bordmagier der Sulman al-Nassori: Sie erhalten in der Tat die SF *Weihe der Schale*, obwohl ihr Alchemie-Wert eigentlich zu niedrig ist.

- S. 185, Magierakademie Antimagie Kuslik:** Ersetze bei den Üblichen Kulturen *Mittelländische Stadtstaaten* durch *Mittelländische Städte*. (So weit ist der Zerfall des Mittelreichs dann doch noch nicht gediehen.)
- S. 186, Magierakademien Lowangen:** Bei beiden Akademien ergänze bei Übliche Kultur *Mittelländische Städte*
- S. 191, Magierakademie Punin:** Im letzten Absatz des Fließtextes muss es heißen, dass Salandrión Finkenfarn Lehrmeister der Akademie *war* (nicht *ist*).
- S. 198, Magierakademie Ysilia:** Es sollte noch erwähnt werden, dass die Akademie von 23 bis 27 Hal Mitglied der Grauen, nicht mehr der Weißen Gilde war.
- S. 201, Scharlatanin:** Hier fehlt eine Anmerkung, wie sie zu S. 19 dargelegt wurde.
- S. 203, Schelmin:** Hier fehlt eine Anmerkung, wie sie zu S. 19 dargelegt wurde.
- S. 215, Rabengardisten:** Die Rüstungsgewöhnung I bezieht sich auf Leichte Platte *oder* Kusliker Lamellar.
- S. 220, Phex-Geweihter:** Bei der Beschreibung ist der Satz "In diesem Fall können jedoch keine Varianten des Geweihten-Typus zusätzlich gewählt werden." zu streichen.
- S. 224, Säbeltänzer:** Es sollte erwähnt werden, dass diese im tulamidischen Kulturraum beheimatet sind; es gilt also "Übliche Kulturen: Mhanadistan, Tulamidische Stadtstaaten, Aranien; Mögliche Kulturen: Almada, Ferkina"
- S. 224, Rahja-Kavalier:** Auch hier muss das kulturelle Verbreitungsgebiet genannt werden; es gilt: "Übliche Kultur: Horasreich; Mögliche Kulturen: Mittelländische Städte, Almada "
- S. 228, Nandus-Geweihter:** Die Liturgie Nandus' Schriftkenntnis ist falsch als Grad II gelistet, korrekt ist Grad III. Daher muss der Mindest-SO auf 5 abgesenkt werden. Der empfohlene Vorteil Sprachgefühl ist zu Begabung (Sprachen) zu ändern.
- S. 235, Medizinmann:** Die Angabe zur SF Zaubersymbol ist so korrekt; Varianten der Zaubersymbole sind auch bei den Waldmenschen bekannt.
- S. 240, Gravesh-Priester:** Als Kulturvoraussetzung ist auch *Mittelländische Städte* (Siedlerstädte des Nordens: Uhdenberg) möglich. Streiche *Gutes Gedächtnis* bei den empfohlenen Vorteilen.
- S. 242, Goblin-Schamanin:** streiche den empfohlenen Vorteil *Früher Vertrauter*
- S. 247, Vorteil Akademische Ausbildung (Gelehrter/Magier):** Es sind nicht nur die Steigerung von Sprachen aus fremden Sprachfamilien, sondern auch aus der eigenen verbilligt.
- S. 247, Vorteil Altersresistenz:** Ist natürlich nicht mit dem Nachteil *Schneller Altern* (S. 269) kombinierbar.
- S. 248, Vorteil Begabung [Sprachen]:** Dieser Vorteil gilt auch für *Schriften*.
- S. 248f., Vorteil Begabung für [Zauber]:** Der ZfW-Bonus gilt nur für Zauber, die der Held aus Kultur oder Profession automatisch mitbekommen hat, nicht für selbst gewählte, neu aktivierte Sprüche.
- S. 249, Vorteil Beidhändig:** Die verbilligte Sonderfertigkeit muss *Linkhand*, nicht *Linkhand I* heißen.
- S. 249, Vorteil Breitgefächerte Bildung:** Der Mindest-SO, den man beim Durchlaufen zweier Profession erhält, ist der höhere der beiden. Verbilligte Sonderfertigkeiten der zweiten Profession bleiben verbilligt (können also mit der Hälfte der AP des Listenpreises erworben werden). Für diejenigen, die es ganz detailliert haben wollen: Es werden zuerst die Start-AP für die Verbesserung der Werte (Steigerung von Talenten, Erwerb von Sonderfertigkeiten) der ersten Profession eingesetzt, dann die AP aus Breitgefächerte Bildung zur Verbesserung der Werte der zweiten Profession. Talente, in denen der Held eine *Unfähigkeit* aufweist, dürfen trotzdem (um eine Spalte verteuert) vor Spielbeginn um maximal die bei der zweiten Profession genannte Punktzahl gesteigert werden.
- S. 250, Vorteile Eidetisches Gedächtnis** und **S. 252, Gutes Gedächtnis:** Beide genannten Vorteile lassen sich nicht mit dem Nachteil *Vergesslichkeit* kombinieren. Es ist möglich, ein *Gutes Gedächtnis* für 23 bzw. 28 GP zu *Eidetischem Gedächtnis* aufzuwerten.
- S. 251, Vorteil Flink** und **S. 261, Nachteil Behäbig:** Der Vorteil und der Nachteil schließen sich natürlich gegenseitig aus.
- S. 251, Vorteil Geweiht:** Der Absatz zu den nichtmenschlichen Priestern muss lauten: "Für die H'Ranga-Priester von H'Szinth und Zsahh sowie Geweihte von Angrosch bzw. Gravesh kostet der Vorteil 16 GP; die liturgischen Fertigkeiten dieser Geweihten sind bei den entsprechenden Professionen genannt." Außerdem ist hier noch von 'Verrechnungspunkten' die Rede, die es nicht mehr gibt; gemeint sind 7 bzw. 5 GP.
- S. 252, 258, Vorteile Halbzauberer und Vollzauberer:** Die Verweise auf 'Eigenbau' müssen jeweils auf die Seite 306 führen.
- S. 254, Vorteil Kräfteschub / Talentschub:** Die genannte 'Spielrunde' bedeutet, dass die mögliche Wertesteigerung so lange anhält, maximal jedoch bis zum Ablegen der Probe. Handelt es sich um eine Serie direkt aufeinanderfolgender Proben derselben Eigenschaft (z.B. bei einem Armdrücken-Wettstreit), so sind alle Proben dieser Serie erleichtert. Durch diese Gabe(n) wird jeweils die Probe erleichtert, nicht der Eigenschafts- oder Talentwert erhöht; es können also auch keine zusätzlichen TaP* übrig behalten werden.
- S. 257, Vorteil Veteran:** Der Besondere Besitz kostet einen Helden, der sowohl Veteran als auch Adlig ist 2 GP pro Stufe des Vorteils. Bei der Wahl einer anderen Professionsvariante (z.B. bei der Soldatin) erhält ein Veteran die eventuell zusätzlichen, bislang noch nicht vergebenen Sonderfertigkeiten verbilligt.
- S. 272, Nachteil Unfrei:** hier muss es heißen "... empfiehlt sich dieser *Nachteil* eher für ..."
- S. 277, SF Standfest:** Im letzten Satz der Beschreibung muss es heißen: "Weiterhin hilft *Standfest* im Kampf, ..."
- S. 280, SF Linkhand:** ergänze bei Kosten: "verbilligt (150 AP) für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*"
- S. 280, SF Parierwaffen II:** Es muss heißen: "Erlaubt eine zusätzliche *Abwehraktion* mit der Parierwaffe."
- S. 281, SF Tod von Links:** Hier muss es heißen: "Nicht kumulativ mit einer Zusatzaktion aus *Parierwaffen II* oder *Beidhändiger Kampf II*."

S. 283, Magische Sonderfertigkeiten: Die Liste der magischen SF, die durch *Gutes/Eidetisches Gedächtnis* verbilligt werden, muss lauten: alle Objektrituale, *Exorzist*, *Invocatio Integra*, *Kraftlinienmagie I/II*, *Matrixkontrolle*, *Ritualkennntnis (auch Schamanen)*, *Runenkunde*, *Signaturkennntnis*, *Zauberspezialisierung*, *Zauberzeichen*, *Zibilja-Rituale*

S. 284, SF Bann- und Schutzkreise: Bei den Voraussetzungen muss ergänzt werden, dass die Kreise gegen niedere/gehörnte Dämonen keine Kennntnis der SF *Zauberzeichen* benötigen, wenn die Sprüche *Invocatio Minor/Maior* auf ZfW 7+ beherrscht werden.

S. 286, SF Gefäß der Sterne: Die Formel zur Berechnung der AE-Basis muss lauten: $(MU+IN+CH+CH)/2$.

S. 286, SF Golembauer: streiche die geforderte Voraussetzung *Merkmalskennntnis Dämonisch (Asfaloth)*

S. 288, SF Matrixregeneration II: Ergänze bei Verbreitung: "... Thaumaturgen, ansonsten nur bei Achaz-Kristallomanten"

S. 288, SF Matrixverständnis: Mit den 'üblichen Zuschlägen' sind die zusätzlichen Aktionen *Zauberdauer* gemeint; wird umformuliert.

S. 289, SF Ritualkennntnis: Der Schluss des ersten Absatzes muss lauten: "... die Spalte E verwendet, für die RK Alchimie und die RK Scharlatan jeweils die Spalte D. Für Ritualkennntnisse, deren Repräsentation dem Helden nicht bekannt ist, wird eine um zwei Spalten teurere Steigerung verwendet."

S. 293, SF Kontakt zum Großen Geist und SF Spätweihe: Es muss heißen: "Er erhält 4 GP zum Erwerb passender Liturgien."; analog bei Spätweihe 8/4 GP

S. 303ff., Eigenbau: Es ist nicht erlaubt, die Vorteile *Astralmacht*, *Ausdauernd*, *Hohe Magieresistenz*, *Hohe Lebenskraft* oder die Nachteile *Kurzatmig*, *Niedrige Astralkraft/Lebenskraft/Magieresistenz* in eine Rasse/Kultur oder Profession einzubauen. Die Werte AE, AU, LE und MR werden über die festen Modifikatoren aus Punkt 4 geregelt.

S. 306, Eigenbau / Kosten von Sprachen: Fremdsprachen werden immer nach Spalte A berechnet.

S. 306 G), letzter Satz muss lauten: "Die Sonderfertigkeit *Karmalqueste* und ein MR-Bonus von einem Punkt sind ebenfalls Teil des *Weihe-Vorteils*."

Listen-Anhänge:

—Es fehlt eine Liste der aventurischen Sprachen, wie sie sich in MFF findet. Eine Liste derjenigen Talente, die durch *Mirakel* verbessert werden können, wäre bei den Liturgien praktischerweise zu ergänzen. Die Liste zu den Sprachen hängt an, die Liste zu den *Mirakel-Talenten* wird nachgeliefert.

—In der Liste der Zaubersprüche sind noch die Proben für *ARCANOVI* und *CORPOFESSO* falsch aus dem Anhang zum LCD angegeben; richtig sind *KL/KL/FF (Arcanovi)* und *KL/KO/KK +MR (Corpofesso)*.

Charakterbogen: Auf Seite 3 bzw. 7 ("*Waffen & Kampfwerte*") muss der *PA-Bonus* bei *Schildkampf II* zwei (anstatt 3) Punkte betragen. Beim Ausweichen könnte noch Erwähnung finden, dass *Flink* bzw. *Behäbig* den *Ausweichen-Wert* modifizieren. Bei der Initiative sollte als Ergänzung zu finden sein: "+ W6 (bei SF *Klingentänzer* +2W6)"

Aventurische Sprachen	Schrift	Komplexität	Steigerung (eig. Fam.)
Garethi-Familie			
Garethi	Kusliker Zeichen	18	A
Bosparano	Kusliker Zeichen / Imperiale Zeichen	21	A
Aureliani ('Altgüldenländisch')*	Imperiale Zeichen	21	A
Zyklopäisch	Kusliker Zeichen	18	A
Tulamidya-Familie			
Tulamidya	Tulamidya / Khôm: Glyphen v. Unau / Aranien: Kusl. Zeichen	18	A
Ur-Tulamidya*	spät: Tulamidya / früh: Ur-Tulamidya / urspr.: Zelemja	21	A
Zelemja	Zelemja	18	A
Alaani ('Norbardisch')	heute: Kusliker Zeichen / rituell/früher: Altes Alaani	21	A
Zhulchammaqra ('Trollzackisch')	schriftlos	15	A
Ferkina	schriftlos	16	A
Ruuz ('Ur-Maraskanisch')*	Ur-Tulamidya	18	A
Rabensprache	Kusliker Zeichen / Tulamidya	15	A
Thorwalsch-Familie			
Thorwalsch (auch Dialekte Gjaliskisch, Fjarningisch)	Kusliker Zeichen	18	A
Hjaldingsch ('Saga-Thorwalsch')	Hjaldingsche Runen	18	A

Elfisch-Familie**			
Isdira	Isdira	21	A
Asdharia*	Asdharia	24	B
Zwergisch-Familie			
Rogolan	Rogolan-Runen	21	A
Angram*	Angram-Glyphen	21	A
Orkisch-Familie			
Ologhaijan ('Hochorkisch')	schriftlos	15	A
Oloarkh	schriftlos	10	A
Rissoal-Familie			
Mahrish	Mahrische Glyphen	20	A
Rissoal	schriftlos	20	A
Einzelne Sprachen			
Drachisch****	schriftlos ?	21	A
Goblinisch	schriftlos	12	A
Grolmisch	schriftlos	17	A
Koboldisch****	schriftlos	15	A
Molochisch	schriftlos	17	A
Neckergesang (plus GEDANKENBILDER****)	schriftlos	18(24)	A
Nujuka ('Nivesisch')	schriftlos	15	A
Rssahh***	Chrmk	18	A
Trollisch	Raumbilder	15	A
Waldmenschen-Sprachen ('Mohisch'; Tocamuyac, Puka-Puka)	schriftlos	15	A
Z'Lit*****	schriftlos	17	A
Geheimssprachen			
Zhayad	Zhayad	15	A
Atak (beinhaltet Kenntnis der 'Schrift')	Zeichensprache	12	A
Füchsisch (beinhaltet Kenntnis der 'Schrift')	Zeichen und 'Zinken'	12	A

*) Kenner der Sprachfamilie benötigen mindestens Sprachkunde 7, um diese Sprache über einen Wert von 18 zu steigern; Fremdsprachler benötigen Sprachkunde 7 für einen Sprach-TaW über 10; **) ohne den Vorteil Zweistimmiger Gesang nur bis zu einer Komplexität von 15 zu erlernen; ***) für Nicht-Achaz nur bis zu einer Komplexität von 9 zu erlernen; ****) nur unter Magie-Einsatz erlernbar; *****) nur von kiementragenden Wesen erlernbar

Aventurische Schriften	Komplexität	Steigerung (eig. Fam.)
Altes Alaani	18	A
Amulashtra (modern/historisch)	11/17	A
Angram	21	A
Arkanil ('Rohalsschrift')	24	C
Chrmk ('Zelemja')	18	A
Chuchas ('Yash-Hualay-Glyphen', 'Protozelemja')	24	B
Drakhard-Zinken	9	A
Drakned-Glyphen ('Umschrift' des Drachischen)	15	B
Geheiligte Glyphen von Unau	13	A
Gimaril	10	A
Gjalskisch (Misch-Schrift aus Hjaldingschen Runen und Ur-Tulamidya)	14	A
Hjaldingsche Runen	10	A
Imperiale Zeichen ('Altgüldenländisch')	12	A
Isdira / Asdharia	15/18	A
Kusliker Zeichen	10	A
Mahrische Glyphen	15	B
Nanduria	10	A
Rogolan	11	A
Trollische Raumbilder'schrift'	24	C
Tulamidya	14	A
Ur-Tulamidya	16	A
Zhayad	18	A
