



ERRATA FÜR 1.2

FEBRUAR 2020

EINE HANDLUNG ODER AKTION

In der aufgelisteten Tabelle **auf Seite 150** wird das Ziehen einer Waffe in AP durch die Waffengröße errechnet. Es gilt:

Alle Waffen brauchen 1 AP um gezogen, und 2 AP um aufgehoben zu werden. Diese Handlung bleibt „erweiterbar“.

MAGIE - WIRKDAUER

Auf Seite 206 und folgende

Alle Magiegrundfähigkeiten – **außer Nekromantie und Irrlichter** – haben eine feste Wirkdauer nach der Aktivierung. MW in Minuten bleibt die Grundfähigkeit aktiv. Soll die Magie weitere MW in Minuten aktiv bleiben erleidet man eine Ermüdung von 1.

WASSERMAGIE

Auf Seite 217

Wassermagis können Straßenkampf bei aktiver Grundfähigkeit mit ihrem MW einsetzen, auch wenn sie keine FP für Straßenkampf erkaufte haben.

Anwendung

Wassermagie braucht bei der Anwendung – inklusive aller Verzögerungen - nur 1 AP als Wirkzeit, egal wie hoch die Konzentration des Charakters ist.

Bei der Anwendung von Wassermagie ersetzt folgender Abschnitt den für 0 IEP im Regelwerk.

• Für 0 IEP ...

kann die wirkende Person ihren **MW als NW** und ihren **MT als NT** nutzen. Zudem beherrscht die wirkende Person die Kampfspezialisierung „Attackenhagel“ auf Stufe 2 (siehe „Attackenhagel“ ab Seite 249) und die Kampfspezialisierung „Schnelle Schlagfolge“ auf Stufe 1 (siehe „Schnelle Schlagfolge“ ab Seite 251). Diese Kampfspezialisierungen können **NUR** genutzt werden, solange die Magie aktiv ist!

BARDENMAGIE

Auf Seite 231 „Anwendung der Bardenmagie“ und auf Seite 232 „Wirkdauer von Bardenmagie“ werden wie folgt ersetzt:

Um die Fähigkeit anzuwenden, muss der Barde beginnen, ein Lied zu spielen und/oder zu singen.

Der Charakter folgt den Regeln zum Anwenden von magischen Grundfähigkeiten. Allerdings benötigt die Anwendung länger als die Anwendung der Elementarmagie. Die Angaben beim direkten Nebenwert für Konzentration – Zeit zum Wirken – gilt für Barden in Runden, nicht in AP. Auch das Verzögern wird in Runden, nicht in AP gerechnet. Die Veränderung der Gefühle kann dadurch allerdings sehr auffällig werden. Als Barde kann man freiwillig mehr Zeit aufwenden, um den Übergang glaubwürdiger zu machen.

Ist die Anwendung erfolgreich, erspürt der Barde die groben Emotionen seiner Zuhörer. Die Spielleitung nutzt dazu die später aufgeführte „Gefühlsmatrix“ und nennt in groben Angaben die jeweiligen Gruppen von vorherrschenden Emotionen.

Der Barde wählt eine Emotion aus und kann dann für IEP diese Emotion verändern. Hat der Barde eine bestimmte Emotion geweckt, kann er Personen, die diese Emotion bereits vor seiner Magieanwendung hatten, einsammeln und sie zur nächsten Emotionsstufe „mitnehmen“. Dadurch ist ein Barde in der Lage, selbst eine Versammlung von stark durchmischten Emotionen zu einem Ziel zu führen, indem er auf der Gefühlsmatrix mehr und mehr Personen bei ihren Emotionen abholt.

Die IEP bei der Anwendung können wie folgt genutzt werden:

Für 0 IEP erhält der Barde einen Überblick über alle vorhandenen Emotionen im Wirkungsbereich.

Je 2 IEP kann von der Startemotion aus ein Schritt auf der Gefühlsmatrix gemacht werden.

Für 6 IEP kann statt aller Personen im Wirkungsbereich eine einzelne Person im Blickfeld und innerhalb des Wirkungsbereichs ausgewählt werden, und von der Bardenmagie beeinflusst werden.

Während der Wirkdauer können die Gefühle für 2 Minuten Spielzeit um einen Schritt auf der Matrix bewegt werden.

Sollte der Barde aufhören zu spielen, kann er dieselben Menschen erst dann wieder mit seiner Magie bezaubern, wenn seine Magie aufgehört hat zu wirken und der Barde mindestens eine Pause von 30-Ausdauer in Minuten gemacht hat. Die Seelen der Opfer erkennen seinen Geist sonst wieder und lassen sich nicht mehr so leicht austricksen. Erst wenn die Zeit abgelaufen ist, kann die Seele des Bardens eine leicht andere Form annehmen und somit seine Opfer erneut hinter Licht führen. Fremde Personen, die noch nicht von der Magie betroffen waren, können logischerweise direkt bezaubert werden, auch ohne Wartezeit.

Beispiel: *Bartrand der behäbige Barde hat eine Versammlung von 15 Personen vor sich, von denen drei ausgeglichen, acht zufrieden und vier aufgedreht / ungeduldig sind. Er möchte die Grundstimmung „genussvoll / lüstern“ erreichen. Um alle Anwesenden zu dieser Emotion zu bringen, muss er am besten bei den dreien anfangen, die ausgeglichen sind. Bartrand würfelt auf seinen MW und erreicht 6 IEP. Damit kann er in der angegebenen Wirkzeit in Runden alle notwendigen drei Etappen bis zu „genussvoll / lüstern“ erreichen. Während er seine Laute spielt und ein Lied singt, ergreift er sanft die Geister der drei ausgeglichenen Personen und macht sie zufrieden. Nun wirkt sein Gesang auch auf die acht bereits zufriedenen Menschen und während sein Lied an Fahrt aufnimmt, bringt er alle elf Personen in eine aufgedrehte, ungeduldige Stimmung. Nun ist die gesamte Gesellschaft emotional auf einer Ebene und es ist ein Leichtes für Bartrand, mit dem immer anzüglicher werdenden Lied die Gefühlslage aller Anwesenden zu einer genussvollen, lüsternen Atmosphäre zu steigern.*

Auf Seite 233

In der Gefühlsmatrix der Bardens wird „Ängstlich“ im linken, oberen Teil der Matrix durch „Nervös“ ersetzt.

EINE WAFFE BEHERRSCHEN

Auf Seite 236

Unter „Eine Waffe beherrschen“ wird nicht klar erklärt, was die Waffengruppen sind, und es ist verwirrend formuliert. Es gilt folgendes:

4 ErP pro Fertigkeitspunkt (FP)
Nahkampfwert (NW) = Nahkampftalent (NT) + FP
Fernkampfwert (FkW) = Fernkampftalent (FT) + FP
Waffen sind in Waffengruppen eingeteilt („Waffen“ ab Seite 339).

Bei den **Nahkampfwaffen** gibt es die folgenden Waffengruppen: Kleine Waffen, Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Stabwaffen, Dynamische Waffen. Bei den **Fernkampfwaffen** gibt es die folgenden Waffengruppen: Bögen, Armbrüste, Schleudern, Wurfobjekte, Blasrohre. **Schilde** sind eine eigene Waffengruppe.

Die erkaufte FP werden auf die Waffengruppen verteilt. Alle Waffen, die zu einer der so beherrschten Gruppen gehören, haben dann einen **Nahkampfwert** (NW) oder **Fernkampfwert** (FkW) von NT + FP beziehungsweise FT + FP der jeweiligen Waffengruppe.

Waffengruppen, die keine FP erhalten haben, haben einen NW/PW von NT-2 und FkW von FT-2.

Waffengruppen, die unter „Nahkampfwaffen“ eingestuft werden (siehe Seite 339), können durch ein Extra auch als Fernkampfwaffe genutzt werden. Um eine solche Waffe effektiv werfen zu können, müssen auch für den Fernkampfwert dieser Waffe FP erkaufte werden. Das gleiche gilt für „Fernkampfwaffen“, die im Nahkampf genutzt werden sollen. Solche Waffen müssen gesondert FP für ihren „Nahkampfwert“ erhalten.

Beispiel: *Klemo der kolossale Krieger hat ein Nahkampftalent (NT) von 8 und ein Fernkampftalent (FT) von 7. Klemo soll mit dem Speer kämpfen können. Er erhält 5 Fertigkeitspunkte (FP) für „Stabwaffen“. Somit ergibt sich ein Nahkampfwert (NW) von $8+5=13$ für Stabwaffen.*

Stabwaffen haben einen Parademodifikator von -6. Dieser Wert wird vom NW abgezogen ($NW-PM=PW$). Da der Paradewert (PW) nicht unter dem NT liegen kann, kommt Klemo somit auf einen Paradewert von 8.

Da Klemo keine FP in eine andere Waffengruppe gesetzt hat, kann er alle anderen Waffen nur mit einem Wert von NT-2 bzw. FT-2 einsetzen. Er hätte damit also einen NW und PW von 6 und FkW von 5 für diese Waffen.

Klemo will sich primär Stabwaffen mit den Extras „Schnell“ und „Wurfwanne“ besorgen. Er will mit dem Speer einen Schild nutzen und den Speer auch werfen können. Um den Speer gut werfen zu können, erhält er noch 6 weitere FP für den Fernkampfwert (FkW) für „Stabwaffen“, was ihm zu einem FkW von 13 verhilft ($FT 7+ 6 FP$).

Klemo führt einen Rundschild (Mittlere Schilde). Dieser hat einen Parademodifikator von +4. Das verbessert den PM des Speers von -6 auf -2. Der Paradewert für Klemo ist dann (mit Speer UND Schild in den Händen) NW (Stabwaffen) von $13 - 2 = PW 11$.

Da Klemo keine FP auf den Angriff mit Schild gelegt hat, ist sein NW beim Kampf NUR mit Schild $8+0=8$. Normalerweise verändert der PM eines Schildes den PM einer geführten Waffe zugunsten des Charakters. Wird keine zusätzliche Waffe gefühlt, wird der PM dem NT hinzugerechnet. Somit ergibt sich für Klemo ein Paradowert von 12 (NT+4 durch den PM des Schildes).

SCHADENS- MODIFIKATION

Auf Seite 239

Rüstung modifiziert zwar eine Wunde, doch müssen **Sturzproben** und **Entwaffnenproben** durch waffenlose Kampfstile, leichte Verletzungen oder schwere Wunden immer durchgeführt werden, egal wie stark die Wunde durch die Rüstung modifiziert wurde.

Beispiel: Ein Bandit greift Klemo an und würde mit seinem Schlag eine schwere Wunde (SW) am Bein verursachen. Durch Klemos Rüstung wird die Wunde zu einer Prellung modifiziert - trotzdem muss Klemo die zur SW gehörenden Sturzprobe durchführen.

Auf Seite 241

„Schutz durch Rüstung“ wird ersetzt durch:

Greift man mit einem waffenlosen Kampfstil, ohne eigene Rüstung an den Beinen, Kampfhandschuhen oder Schlagringen eine Trefferzone an, in welcher der Gegner verstärkte oder schwere Rüstung trägt, erleidet man 1 Kr auf den Arm bzw. Bein, je nach Angriff.

NAHKAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Auf Seite 240

Unter „Nahkampf mit zwei Waffen“ wird die Waffe in der „schwachen“ Hand schlechter für den Angriff und besser für die Parade. Der Text ist missverständlich formuliert. Die Waffe in der „schwachen“ Hand wird bei der Verteidigung wie ein kleiner Schild behandelt. Sie modifiziert also den PM der Hauptwaffe um 2 zugunsten des Trägers.

WAFFENLOSE KAMPFSTILE

Ab Seite 242

Die Kampfstile werden wie folgt angepasst:

1. Bis auf den Straßenkampf beinhalten alle waffenlosen Kampfstile eine besondere Art der Parade. All diese Paradenfähigkeiten können für 1 IEP mehr auch Waffen parieren, ohne das man Schaden dabei erleidet. (Die Werte in Klammern werden ignoriert.)
2. Alle Attacken, die dem Gegner einen AP tilgen würden („-1AP“ in der Beschreibung), tilgen 2 AP. Allerdings wie zuvor auch nur für die laufende Runde.
3. Beim Kampfstil „Drawerin“ steht bei der „Parade-Totalabwehr“ das Kürzel „Mk+“. Gemeint ist der KB des Gegners.
4. Die Kampftechnik „Spirquatis“ (Seite 243) besitzt eine Paradenfähigkeit, die „Klingenabwehr“ heisst. Die IEP-Kosten für die Parade werden auf 0 IEP für waffenlose und 1 IEP für bewaffnete Angriffe gesenkt.

HERZTREIBER = HERZ DES KIBRIN

Das Rezept „Herztreiber“ auf Seite 355 ist das gleiche Rezept wie „Herz des Kibrin“ auf Seite 252. Korrekter Name ist „Herz des Kibrin“.

NARRETEIZAUER

Auf Seite 276 wird in einem „ACHTUNG“ Text unter „Narreteizauber“ beschrieben, dass diese Rituale 2 ErP pro Stufe kosten. Richtig sind 1 ErP pro Stufe, wie bereits auf Seite 152 beschrieben.

KÜHLE NACHT

Auf Seite 295 wird beim Ritual „Kühle Nacht“ beschrieben, dass der Charakter eine FW-Probe ablegen muss, um einen Gegner im Kampf mit dem Knochenmehl zu treffen. Gemeint ist eine FkW-Probe für die Waffengruppe „Wurfobjekte“.

RITUALKUGELN OHNE GLERIS

Ab Seite 313

Es wurde berechtigterweise darauf hingewiesen, dass fast nur Gleris die Ritualkugeln herstellen können, wenn sie die einzigen sind, die Weihwasser erschaffen können. In Gegenden, in denen die Gleris nur wenig oder gar nicht vertreten sind, gibt es allerdings dennoch Weihwasser und Ritualkugeln. Das Ritual zur Herstellung von Weihwasser ist nun offiziell ein Ritual für Feuermagis UND Gleris.

WAFFEN

Auf Seite 341

Das Extra „Regiment“ wird um folgenden Text ergänzt:

Regimentwaffen erzeugen ab einer Gruppe von 5 Kämpfenden einen nur schwer zu durchdringenden „Wald“ von Speißen, der einen Feind auf Abstand hält. Angreifer müssen ebenfalls Stabwaffen führen, um direkt eine Person aus dem Regiment attackieren zu können. Hat ein Angreifer keine Stabwaffe, dürfen die 2 Regimentsleute, die neben dem Opfer stehen, sofort und OHNE AP-Kosten je einen Angriff gegen den Angreifer durchführen. Sollte der Angreifer nach diesen zwei freien Angriffen noch kämpfen können, kann er das Opfer normal angreifen. Damit ist er so nah am Regiment, dass alle aus dem Regiment, die ihn angreifen, wie Einzelkämpfer behandelt werden.

Beispiel: Im Kampf gegen einen Regimentsverband von 25 Personen will Sira die schnelle Schwertkämpferin einen Gegner B angreifen. Während sie mit gezücktem Schwert auf B zustürmt, dürfen die Gegner A und C, die rechts und links von B stehen, je einen kostenfreien Angriff auf Sira durchführen. Sira überlebt die Angriffe dank ihrer Rüstung mit nur minimalem Schaden und steht nun direkt vor den Gegnern und kann diese normal angreifen. Ab jetzt gilt für sie wieder der Ausweich- und Parierbonus von 4 gegen die Regimentwaffen, da sie so nah ist, dass der Kampf wie Einzelnahkämpfe behandelt wird.

Auf Seite 341

Unter dem Extra „Waffenlos“ sind die Regeln Missverständlich. Es gilt:

Waffen die „Waffenlos“ sind, sind technisch gesehen KEINE Waffen mehr. Sie benötigen KEINE FP um genutzt zu werden. Sie dienen ausschließlich einem Faustkämpfer oder Wassermagis dazu, die MK für die KB-Ermittlung künstlich um 2 Punkte zu erhöhen und um selbst keinen Schaden zu erleiden, wenn man gegen verstärkte oder schwere Rüstung schlägt.

SCHÄRFEN VON WAFFEN

Auf Seite 342

Unter „Schärfen (S)“ wird als einleitender Satz geschrieben „Eine Wundart wird günstiger...“. Dies ist missverständlich. Für eine geschärfte Waffe gelten die Wundenkosten in der darauf folgenden Tabelle: 0, 3, 5, 7, 12

SCHILDE

Auf Seite 345 und folgende

Schilde sind KEINE „kleinen Waffen“ mehr und haben geänderte Werte für den Kampf. Die Regeln für Schilde werden wie folgt geändert:

Schilde sind die ideale Ergänzung für die meisten Waffen. Es gibt drei Typen von Schilden, die alle in die Waffengruppe „Schilde“ gehören. Jeder Schildtyp hat besondere Eigenschaften.

Hinweise für Schilde

- Es kann nur ein Schild nutzbringend für die Parade genutzt werden. Mehrere getragene Schilde addieren ihre Vorteile NICHT.
- Jeder Schild, der mit der Hand getragen werden muss erlaubt nur noch Schläge und Tritte des Straßenkampfes, wenn man ohne Waffe attackieren möchte.

Schildtyp	MK-Soll	KB	PM	Deckung	Feste Extras	Extra Modul 1 (+50%)	Extra Modul 2 (+100%)	AuP	Preis Heller	KG	M-Kosten	Zeit in Tagen
Klein	6	MK	+2	0	Harmlos, Schwach	Hand bleibt frei	Verstärkt	1	20+	1,5	4	1/2
Mittel	8	MK	+3	3	Harmlos, Wall	-	Verstärkt	2	50+	2,5	10	1/2
Groß	12	MK	+4	6	Harmlos, Wall, Schwer	-	Verstärkt	3	80+	3	20	1

Wundenmodifikation

Schilde tilgen jede Wundart und jeden Effekt, wenn sie einen Angriff erfolgreich abwehren und nicht durchbohrt werden.

FP für Schilde

FP für die Waffengruppe „Schilde“ verbessern den NW/FkW wie bei jeder anderen Waffe. FP auf Schilde verändern NICHT den PM und PW des Schildes.

MK-Soll

Liegt die Muskelkraft unter dem MK-Soll, sinkt für jeden Punkt Unterschied der PM um 1. Dadurch kann der positive Effekt durch Schilde sogar ins Negative geraten.

Parademodifikator (PM)

Der Parademodifikator von Schilden verändert den Parademodifikator einer geführten Waffe zugunsten des Charakters bis zu einem Maximum von 0.

OHNE eine zusätzlich geführte Waffe wird der PM eines Schildes dem NT hinzugerechnet und ergibt so den PW mit dem Schild. Bei aktiver Wassermagie wird der PM dem MT hinzugerechnet solange keine Waffe in Kombination geführt wird.

Deckung

Ein Schild generiert automatisch Deckung, wenn der Schild in Richtung eines Schützen getragen oder gehalten wird. Dieser Wert erschwert es einem Schützen zu treffen und wird von den IEP des Angriffes abgezogen.

EXTRAS

Ein Extra aus dem Modul 1 erhöht die AuP oder den Kaufpreis um 50%. Extras aus dem Modul 2 erhöhen den Preis um 100%. Werden beide Module genutzt, erhöht sich der Preis um 150%.

Harmlos

Wundenkosten beim Angriff nur mit Schild sind:

Kr = 0 | Pr = 3 | LV = 6 | SW und KW = nicht möglich

Hand bleibt frei

Solche Schilde werden an den Arm gebunden und lassen die Hand frei. Es können so also Zweihandwaffen oder zwei Waffen geführt werden. Wassermagis und Faustkämpfer können so alle ihre Kampftechniken einsetzen.

Schwach

Schwache Schilde können keine Waffen mit dem Extra „Wucht“ parieren.

Verstärkt

Verstärkte Schilde werden von „Durchbohren“-Geschossen oder „Brecher“-Waffen nicht durchschlagen und tilgen weiterhin alle Wundarten und Effekte.

Schwer

Um mit einem schweren Schild zu attackieren, braucht man 2 AP statt 1 AP.

Wall

Steht man nah genug an einer Person (Armlänge Abstand), die attackiert wird, kann man, wenn man einen Schild mit „Wall“ trägt, diese Person beschützen und für 1 AP die Parade mit seinem Schild übernehmen, als würde man keine Waffe führen (NT+PM des Schildes).

Steht man neben einer Person, die selbst einen Schild mit „Wall“ trägt, und bemerkt einen Angriff gegen diese, kann man für eine gelungene Reaktionsprobe (Freie Handlung und 0 AP) seinen Deckungswert und PM der zu schützenden Person „übergeben“. Diese Werte werden für die folgende PW-Probe oder Deckungsermittlung auf den Deckungswert und den PM der zu schützen Person hinzugerechnet.