

Pathfinder 2 – Grundregelwerk Errata

Diese Errata entstand basierend auf dem Errata Dokument von Paizo mit dem Datum der letzten Zugriff 12.11.2020.

Nicht alle Einträge der englischen Errata finden sich in diesem Dokument. Diejenigen, welche hier fehlen, sind bereits im deutschsprachigen Grundregelwerk eingearbeitet.

Die für mich wichtigsten Änderungen sind Folgende:

- Der Alchemist wurde überarbeitet. Dabei ist jetzt die Mächtige Alchemie Teil der Klassenmerkmale. Ebenso finden sich hier einige Änderungen an den Reagenzien.
- Werkzeuge und Gegenstände werden jetzt anders aufbewahrt. Das gesamte System „Gegenstände tragen und Benutzen“ wurde überarbeitet
- Alchemistenwerkzeuge wurden verändert
- Änderungen an den Klassenausrüstungen
- Zauberstecken können nur noch mit Basisrunen verzaubert werden.

Soweit in Kürze, viel Spaß beim Lesen!

Quelle des englischen Dokuments: <https://paizo.com/pathfinder/faq>

Christian „TalonZorch“ Brüggen

S. 41 - Gnomische Waffenvertrautheit

Ersetze

Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Gnomenwaffen.

Gegen

Du erlangst zudem Zugang zu allen Ungewöhnlichen Gnomenwaffen und Kukris.

S. 74 - 156 Änderungen an den Kompetenzgraden für Unbewaffnete Angriffe

Changes to All Classes for Unarmed Attack Proficiency and Benefits

Viele Änderungen:

Any class feature that improves the proficiency rank or grants the critical specialization effect access for simple weapons or a specific set of weapons, that ability also grants that benefit for unarmed attacks.

S. 74 - Alchemist / Alchemistische Waffenexpertise

Ändere

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Alchemistischen Bomben steigt auf Experte

In

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen, Waffenlosen Angriffen und Alchemistischen Bomben steigt auf Experte.

S. 85 - Barbar - alles bereits ok

S. 99 - Barde / Bardenwaffenexpertise

Ändere:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit allen Einfachen Waffen plus Kurzbogen, dem Kurzschild, dem Langschild, der Peitsche, dem Rapier und dem Totschläger steigt auf Experte. Wenn du mit einem Angriffswurf einen kritischen Erfolg erzielst, während eine deiner Kompositionen aktiv ist, erhältst du Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten deiner Waffe.

In

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit allen Einfachen Waffen plus Kurzbogen, dem Kurzschild, dem Langschild, der Peitsche, dem Rapier und dem Totschläger sowie Waffenlosen Angriffen steigt auf Experte. Wenn du mit einem Angriffswurf einen kritischen Erfolg erzielst, während eine deiner Kompositionen aktiv ist, erhältst du Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten deiner Waffe oder dem Waffenlosen Angriff.

S. 109 - Druiden - alles bereits ok

S. 118 - Kämpfer - Kämpferwaffenmeisterschaft

Ändere:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Kriegswaffen dieser Gruppe steigt auf Meister und im Umgang mit Spezialwaffen dieser Gruppe auf Experte.

In:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Kriegswaffen dieser Gruppe sowie bei Waffenlosen Angriffen steigt auf Meister und im Umgang mit Spezialwaffen dieser Gruppe auf Experte.

**S. 119 – Kämpfer – Legendärer
Waffenmeister**

Ändere:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit
Einfachen Waffen und Kriegswaffen steigt auf
Meister.

In:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit
Einfachen Waffen, Waffenlosen Angriffen und
Kriegswaffen steigt auf Meister.

S. 135 – Kleriker – alles bereits ok

S. 147 – Magier – Magierwaffenexpertise

Ändere

Du erlangst den Kompetenzgrad Experte im
Umgang mit Armbrust, Dolch, Kampfstab,
Keule, Knüppel und Schwerer Armbrust.

In:

Du erlangst den Kompetenzgrad Experte im
Umgang mit Armbrust, Dolch, Kampfstab,
Keule, Knüppel, Schwerer Armbrust und
Waffenlosen Angriffen.

S. 156 – Mönch– alles bereits ok

S. 170 – Schurke / Waffentricks

Ändere:

Du erlangt den Kompetenzgrad Experte im
Umgang mit Einfachen Waffen, dem
Kurbogen, dem Kurzsword, dem Rapier und
dem Totschläger.

In:

Du erlangt den Kompetenzgrad Experte im
Umgang mit Einfachen Waffen, Waffenlosen

Angriffen, dem Kurbogen, dem Kurzsword,
dem Rapier und dem Totschläger.

**S. 170 – Schurke / Meisterhafte
Waffentricks**

Ändere:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit allen
Einfachen Waffen, dem Kurbogen, dem
Kurzsword, dem Rapier und dem Totschläger
steigt auf Meister.

In:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit allen
Einfachen Waffen, Waffenlosen Angriffen,
dem Kurbogen, dem Kurzsword, dem
Rapier und dem Totschläger steigt auf
Meister.

S. 182 – Streiter / Waffenexpertise

Ändere:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit
Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Experte

In:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit
Einfachen, Waffenlosen Angriffen und
Kriegswaffen steigt auf Experte.

S. 183 – Streiter / Waffenmeisterschaft

Ändere

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit
Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Meister.

In:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit
Einfachen, Kriegswaffen und Waffenlosen
Angriffen steigt auf Meister.

S. 193 – Waldläufer / Waffenexpertise

Ändere

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Experte.

In:

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen, Kriegswaffen und Waffenlosen Angriffen steigt auf Experte.

S. 193 – Waldläufer / Waffenmeisterschaft

Ändere

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen und Kriegswaffen steigt auf Meister.

In

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen, Kriegswaffen und Waffenlosen Angriffen steigt auf Meister.

S. 206 - Zauberer / Einfache Waffenexpertise

Ändere

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen steigt auf Experte.

In

Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Einfachen Waffen und Waffenlosen Angriffen steigt auf Experte.

S. 103 – Barde / Mühelose Konzentration

Entferne die Zeile „Anforderungen“

S. 186 – Streiter / Böses Niederstrecken

Ändere

Voraussetzungen Göttlicher Verbündeter (Waffe)

In:

Voraussetzungen Gebote des Guten, Göttlicher Verbündeter (Waffe)

S. 188 – Streiter / Waffe der Gerechtigkeit

Entferne:

Voraussetzungen Paladinberufung

Ändere

Unabhängig von der Gesinnung des Zieles fügt der Angriff alle Effekte deines Vergeltenden Angriffs (z.B. Göttliches Niederstrecken) aus und du kannst den gesamten körperlichen Schaden des Angriffes in Guten Schaden umwandeln

In:

Unabhängig von der Gesinnung des Zieles kannst du den gesamten physischen Schaden deines Angriffs in Guten Schaden umwandeln und wenn du ein Paladin bist, fügt der Angriff alle Effekte deines Vergeltenden Angriffs (z.B. Göttliches Niederstrecken) aus.

S. 121: Kleriker / Gefährliche Einfache Waffe

Ändere

Voraussetzungen Gottheit mit einfacher Bevorzugter Waffe, Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit

In

Voraussetzungen Gottheit mit einfacher Waffe oder Waffenlosem Angriff als Bevorzugter Waffe, Kompetenzgrad Geübt im

Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit

S. 121: Kleriker / Wundersame Zauber Ergänze:

Du kannst diesen Zauberplatz nicht für Fähigkeiten einsetzen, welche dich Zauber wirken lassen, ohne den Zauberplatz zu verbrauchen oder welche dir mehr Zauberplätze gewähren.

S. 109: Druide / Hierophant Ergänze:

Du kannst diesen Zauberplatz nicht für Fähigkeiten einsetzen, welche dich Zauber wirken lassen, ohne den Zauberplatz zu verbrauchen oder welche dir mehr Zauberplätze gewähren.

S. 147: Magier / Erzmagier Ergänze:

Du kannst diesen Zauberplatz nicht für Fähigkeiten einsetzen, welche dich Zauber wirken lassen, ohne den Zauberplatz zu verbrauchen oder welche dir mehr Zauberplätze gewähren.

S. 139: Kleriker / Antimagisches Heiliges Zeichen Ändere

Waffe Wenn der Träger der Waffe mit ihr einen Kritischen Treffer landet, kann er versuchen, einem auf dem Ziel liegenden Zauber entgegenzuwirken (er verwendet zum Entgegenwirken seine Stufe).

In

Waffe Wenn der Träger der Waffe mit ihr einen Kritischen Treffer landet, kann er versuchen, einem auf dem Ziel liegenden Zauber entgegenzuwirken (er verwendet zum Entgegenwirken deine aufgerundete halbe Stufe).

S. 105 – Druide Entferne:

KLASSEN-SG
Geübt im Druide-SG

S. 115 – Druide / Macht des Hierophanten Entferne:

Voraussetzungen Kompetenzgrad Legende in Naturkunde

S. 122 – Kämpfer / Unterstützender Schuss

Ersetze das Talent gegen

Unterstützender Schuss [A] Talent 2

(INV) Kämpfer Nachsetzen

Anforderungen Du trägst eine Fernkampf-Waffe

Mit einem schnellen Schuss störst du einen Gegner im Kampf. Führe einen Fernkampf-Angriff durch. Wenn der Angriff trifft erhält die nächste Kreatur außer dir, welche dieses Ziel vor dem Beginn deines nächsten Zugs angreift, einen Situationsbonus von +1 auf ihren Angriffswurf oder sogar einen Situationsbonus von +2, wenn du einen kritischen Treffer gelandet hast.

S. 128: Kämpfer / Entschlossenheit Ändere

(deine Stufe ist deine Entgegenwirkenstufe und du legst einen Willenswurf als deinen Entgegenwirkenwurf ab).

In:

(deine Stufe zum Entgegenwirken entspricht deiner aufgerundeten halben Stufe und du legst einen Willenswurf als deinen Entgegenwirkenwurf ab).

S. 172: Waldläufer / Jagdbeute Unterbrechen

Ändere das Aktionssymbol von [F] auf [R]

S. 177: Schurke / Unbeschriebenes Blatt

Ändere

solange die Entgegenwirkenstufe des Effektes nicht 20 oder höher ist.

In

solange die Entgegenwirkenstufe des Effektes nicht 10 oder höher ist.

S. 176: Schurke / Bannender Schlag

Ändere

Deine Entgegenwirkenstufe entspricht deiner Schurkenstufe und deine Entgegenwirkenwurfmodifikator entspricht deinem Klassen-SG -10.

In:

Deine Entgegenwirkenstufe entspricht deiner abgerundeten halben Stufe und dein Entgegenwirkenwurfmodifikator entspricht deinem Klassen-SG -10.

S. 214 – Tiergefährten und Vertrautentiere / Junge Tiergefährten

Ergänze folgenden Satz am Ende des ersten Absatzes:

Dein Tiergefährte verfügt über dieselbe Stufe wie du.

S. 217 – Tiergefährten und Vertrautentiere / Vertraute

Ergänze folgenden Satz am Ende des zweiten Absatzes:

Dein Tiergefährte verfügt über dieselbe Stufe wie du.

S. 222 – Archetypen / Bardenzugang

Ändere:

Du erlangst ein Zauberrepertoire mit zwei gewöhnlichen Zaubertricks von der okkulten Zauberliste oder anderen Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst.

In

Du erlangst ein Zauberrepertoire mit zwei gewöhnlichen Zaubertricks von der okkulten Zauberliste aus diesem Buch oder anderen Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst.

S. 225: Archetypen / Kleriker

Ändere:

Du kannst jeden Tag zwei gewöhnliche Zaubertricks von der Liste der göttlichen Zauber oder andere Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst, vorbereiten.

In

Du kannst jeden Tag zwei gewöhnliche Zaubertricks von der Liste der göttlichen Zauber aus diesem Buch oder andere

Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst, vorbereiten.

S. 223: Archetypen / Druiden

Ändere:

Du kannst jeden Tag zwei gewöhnliche Zaubertricks von der Liste der Naturzauber oder andere Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst, vorbereiten.

In

Du kannst jeden Tag zwei gewöhnliche Zaubertricks von der Liste der Naturzauber aus diesem Buch oder andere Zaubertricks, die du erlernst oder entdeckst, vorbereiten.

S. 230: Archetypen / Zauberer

Ändere:

Du erlangst ein Zauberrepertoire mit zwei gewöhnlichen Zaubertricks von der mit deiner Blutlinie assoziierten Liste, deinen Blutzaubern oder die du für deine Tradition aus anderen Quellen erlernst oder entdeckst.

In

Du erlangst ein Zauberrepertoire mit zwei gewöhnlichen Zaubertricks von der mit deiner Blutlinie assoziierten Liste, deinen Blutzaubern aus diesem Buch oder die du für deine Tradition aus anderen Quellen erlernst oder entdeckst.

S. 233 - Fertigkeiten

Füge am Ende des zweiten Absatzes des Fließtextes hinzu:

Wenn es sich bei der Fertigkeit um eine Kenntnis handelt, muss es sich dann um eine neue Kenntnis handeln

S. 242: Athletik / Ergreifen

Ändere

Du kannst die Aktion Ergreifen auch nutzen, um eine bereits von dir ergriffene Kreatur festzuhalten

In

Du kannst die Aktion Ergreifen auch nutzen, um eine bereits von dir Ergriffene oder Gebundene Kreatur festzuhalten

Ändere

Voraussetzungen Du musst wenigstens eine freie Hand haben.

In

Voraussetzungen Du musst wenigstens eine freie Hand haben, oder dein Ziel ist bereits von dir Ergriffen oder Gebunden.

S. 248: Heilkunde / Erste Hilfe leisten

Ändere

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge besitzen (siehe Seite 290).

In

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge in der Hand halten, oder du trägst sie bei dir und hast eine Hand frei (siehe Seite 290).

S. 249: Heilkunde / Krankheit behandeln

Ändere

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge besitzen (siehe Seite 290).

In

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge in der Hand halten, oder du trägst sie bei dir und hast eine Hand frei (siehe Seite 290).

S. 249: Heilkunde / Vergiftung behandeln

Ändere

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge besitzen (siehe Seite 290).

In

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge in der Hand halten, oder du trägst sie bei dir und hast eine Hand frei (siehe Seite 290).

S. 249: Heilkunde / Wunden versorgen

Ändere

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge besitzen (siehe Seite 290).

In

Voraussetzungen Du musst Heilerwerkzeuge in der Hand halten, oder du trägst sie bei dir und hast eine Hand frei (siehe Seite 290).

S. 251: Naturkunde / Tier anweisen

Ändere:

Die meisten Tiere kennen die Einfachen Aktionen Angriff, Aufstehen, Laufen, Springen und Suchen.

In:

Die meisten Tiere kennen die Einfachen Aktionen Angriff, Aufstehen, Laufen, Sich fallenlassen, Springen und Suchen.

S. 260: Talente / Feldsanitäter

Ergänze:

Anforderungen Du musst Heilerwerkzeuge in der Hand halten, oder du trägst sie bei dir

S. 260: Talente / Gebundenes Tier

Ändere

Du kannst sieben Tage deiner Auszeit darauf verwenden, eine Bindung zu einem normalen Tier aufzubauen (keinem Tiergefährten oder besonderen Tier).

In

Du kannst sieben Tage deiner Auszeit darauf verwenden, eine Bindung zu einem normalen Tier aufzubauen (keinem Tiergefährten oder besonderen Tier), welches dir gegenüber Freundlich oder Hilfsbereit ist

S. 268: Talente / Verbindungen

Ändere:

(INV) AllgemeinFertigkeit

In

(INV) Ungewöhnlich Allgemein
Fertigkeit

S. 261: Talente / Gefährliches

Halbwissen

Ändere:

Wenn du bei der Aktion Wissen abrufen mit einer Fertigkeit einen Fehlschlag erleidest, erlangst du etwas wahres Wissen und auch ein bisschen irreführendes Wissen, aber du hast keine Ahnung, was davon was ist.

In:

Wenn du bei der Aktion Wissen abrufen mit einer Fertigkeit einen Fehlschlag, aber keinen kritischen Fehlschlag, erleidest, erlangst du etwas wahres Wissen und auch ein bisschen irreführendes Wissen, aber du hast keine Ahnung, was davon was ist.

S. 271: Ausrüstung / Gegenstände tragen und Benutzen

Ersetze

Ein Charakter hat für gewöhnlich zwei Hände, was ihm erlaubt, je einen Gegenstand in jeder Hand zu halten oder einen zweihändigen Gegenstand mit beiden Händen zu halten. Eine Waffe zu ziehen oder die Art und Weise, wie du einen Gegenstand trägst, zu ändern, erfordert für gewöhnlich eine InteragierenAktion (um jedoch einen Gegenstand fallen zu lassen, benötigst du die Aktion Loslassen). Tabelle 6-2: Ausrüstung verändern auf Seite 273 führt einige Arten auf, wie du die Weise, in der du Gegenstände hältst oder bei dir trägst, verändern kannst, und nennt auch die Anzahl der Hände, die dafür benötigt wird. Viele Arten Gegenstände zu benutzen erfordern mehrere Aktionen. Um zum Beispiel einen Trank zu trinken, welchen du in einer Gürteltasche bei dir trägst, musst du zuerst eine InteragierenAktion aufwenden, um ihn hervorzuziehen und dann eine zweite Aktion, um ihn zu trinken, wie in seinem Eintrag „Aktivierung“ beschrieben wird (siehe Seite 532).

Gegen:

Ein Charakter führt Gegenstände auf drei Arten mit sich: Gehalten, getragen oder verstaut. Gehaltene Gegenstände befinden sich in deinen Händen. Ein Charakter hat für gewöhnlich zwei Hände, was ihm erlaubt, je einen Gegenstand in jeder Hand zu halten oder einen zweihändigen Gegenstand mit beiden Händen zu halten. Getragene Gegenstände befinden sich in Taschen, Gürteltaschen, Bandoliers, Waffenscheiden usw., wo sie relativ schnell gezogen und wieder weggesteckt werden können. Verstaute Gegenstände befinden sich dagegen in Rucksäcken und ähnlichen Behältern, so dass der Zugang zu ihnen im Vergleich

schwerer fällt. Eine Waffe zu ziehen oder einen getragenen Gegenstand hervorzuholen oder die Art und Weise, wie du einen Gegenstand trägst, zu ändern, erfordert für gewöhnlich eine Aktion vom Typ Interagieren (um jedoch einen Gegenstand fallen zu lassen, nutzt du stattdessen die Aktion Loslassen). Tabelle 6-2: Ausrüstung verändern (Seite 273) führt einige Arten auf, wie du die Weise, in der du Gegenstände hältst oder bei dir trägst, verändern kannst, und nennt auch die Anzahl der Hände, die dafür benötigt wird. Viele Arten der Benutzung von Gegenständen erfordern mehrere Aktionen. Um zum Beispiel einen Trank zu trinken, welchen du in einer Gürteltasche bei dir trägst, musst du zuerst eine Aktion des Typs Interagieren aufwenden, um ihn hervorzuziehen und dann eine zweite Aktion, um ihn zu trinken, wie in seinem Aktivierungseintrag beschrieben wird (siehe Seite 532).

S. 287: Ausrüstung

neuen Absatz vor der Abenteurerausrüstung einfügen:

(KBÜ) Werkzeuge

Du kannst einen Satz Werkzeuge leichter nutzen, indem du ihn trägst (z.B. Alchemisten- oder Heilerwerkzeuge). Dies gestattet dir, die Werkzeuge herauszuholen und wegzustecken als Teil der Handlung, mit der du sie einsetzt. Du kannst auf diese Weise bis zu 2 Lasteinheiten an Werkzeugen tragen; weitere Werkzeuge müssen verstaut werden oder erfordern eine Aktion vom Typ Interagieren, um sie zu benutzen. Solltest du Edle Kleidung tragen, kannst du maximal Werkzeug von Leichter Last tragen.

S. 288

Entferne aus der Tabelle die Einträge:

Bandelier

Gürteltasche

Ranzen

Schriftrollenbehälter

Waffenscheide

Phiole

S. 283: Waffeneigenschaften / Parade

Streiche

„Interagieren“

Dadurch provoziert Parieren nicht länger
Gelegenheitsangriffe

S. 288 – Tabelle Abenteurerausrüstung

Ändere den Preis für den Abenteurerrucksack
auf 15 SM (8 SM teurer geworden)

Ändere den Preis für den Schlafsack auf 2 KM
(1 KM teurer geworden)

S. 289 – Klassenausrüstungen

Änderungen Alchemist:

Ersetze:

Preis 9 GM, 6 SM; **Last** 4 Last, 6 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 5 GM, 4 SM

Rüstung Beschlagene Lederrüstung

Waffen Dolch, Schleuder mit 20

Schleuderkugeln

Ausrüstung Abenteurerrucksack,

Alchemistenausrüstung,

Bandelier, Handwerkerhandbuch

(Grundlagen), 2 Sätze Krähenfüße,

Waffenscheide

Optionen Reparaturwerkzeug (2 GM)

Gegen

Preis 8 GM, 4 SM. 3 L;; **Last** 3 Last, 7 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 6 GM, 5 SM, 8 KM

Rüstung Beschlagene Lederrüstung

Waffen Dolch, Schleuder mit 20

Schleuderkugeln

Ausrüstung Abenteurerrucksack,

Alchemistenwerkzeuge, Handwerkerhandbuch

(Grundlagen), 2 Sätze Krähenfüße,

Waffenscheide

Optionen Reparaturwerkzeug (2 GM)

Änderungen Barbar:

Ersetze:

Preis 3 GM, 2 SM; **Last** 3 Last, 5 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 11 GM, 8 SM

Rüstung Fellrüstung

Waffen 4 Wurfspeere

Ausrüstung Abenteurerrucksack, 2

Waffenscheiden, Wurfhaken

Optionen Zweihandaxt (2 GM), Zweihänder(2

GM), Zweihandkeule

(1 GM), oder Streitaxt und Stahlschild (3 GM)

Gegen

Preis 4 GM; **Last** 3 Last, 5 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 11 GM

Rüstung Fellrüstung

Waffen 4 Wurfspeere

Ausrüstung Abenteurerrucksack, Wurfhaken

Optionen Zweihandaxt (2 GM), Zweihänder(2

GM), Zweihandkeule

(1 GM), oder Streitaxt und Stahlschild (3 GM)

Änderungen Barde:

Ersetze

Preis 6 GM, 8 SM; **Last** 4 Last, 3 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 8 GM, 2 SM

Rüstung Beschlagene Lederrüstung

Waffen Dolch, Rapier, Schleuder mit 20 Schleuderkugeln
Ausrüstung Abenteurerrucksack, Bandelier, tragbares Instrument, Waffenscheide

Gegen

Preis 7 GM, 5 SM, 2 KM; **Last** 4 Last, 4 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 7 GM, 4 SM, 8 KM
Rüstung Beschlagene Lederrüstung
Waffen Dolch, Rapier, Schleuder mit 20 Schleuderkugeln
Ausrüstung Abenteurerrucksack, tragbares Instrument

Änderungen Druiden

Ändere

Preis 3 GM, 7 SM; **Last** 4 Last, 4 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 11 GM, 3 SM
Rüstung Lederrüstung
Waffen 4 Wurfspeere, Langspeer
Ausrüstung Abenteurerrucksack, Bandelier, Stechpalmen und Misteln
Optionen Heilerwerkzeuge (5 GM)

In

Preis 4 GM, 4 SM; **Last** 4 Last, 4 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 10 GM, 6 SM
Rüstung Lederrüstung
Waffen 4 Wurfspeere, Langspeer
Ausrüstung Abenteurerrucksack, Stechpalmen und Misteln
Optionen Heilerwerkzeuge (5 GM)

Änderungen Kämpfer

Ändere

Preis 3 GM; **Last** 3 Last, 2 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 12 GM
Rüstung Fellrüstung
Waffen Dolch
Ausrüstung Abenteurerrucksack,

Waffenscheide, Wurfhaken
Optionen Langbogen mit 20 Pfeilen (6 GM, 2 SM), Zweihänder (2 GM), oder Langschwert und Stahlschild (3 GM)

In:

Preis 3 GM, 8 SM; **Last** 3 Last, 2 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 11 GM, 2 SM
Rüstung Fellrüstung
Waffen Dolch
Ausrüstung Abenteurerrucksack, Wurfhaken
Optionen Langbogen mit 20 Pfeilen (6 GM, 2 SM), Zweihänder (2 GM), oder Langschwert und Stahlschild (3 GM)

Änderung Kleriker

Ändere

Preis 1 GM 5 SM; **Last** 1 Last, 3 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 13 GM
Ausrüstung Abenteurerrucksack, Bandelier, Heiliges Symbol (Hölzern), 2 Sätze Krähenfüße
Optionen Die bevorzugte Waffe deiner Gottheit (siehe hierzu auch die Einträge zu den Gottheiten auf den Seiten 437-440; nutze die Preise aus diesem Kapitel), Fellrüstung (2 GM)

In

Preis 2 GM 2 SM; **Last** 1 Last, 3 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 12 GM, 8 SM
Ausrüstung Abenteurerrucksack, Heiliges Symbol (Hölzern), 2 Sätze Krähenfüße
Optionen Die bevorzugte Waffe deiner Gottheit (siehe hierzu auch die Einträge zu den Gottheiten auf den Seiten 437-440; nutze die Preise aus diesem Kapitel), Fellrüstung (2 GM)

Änderung Magier

Ändere

Preis 1 GM, 2 SM; **Last** 2 Last, 2 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 11 GM, 8 SM

Waffen Kampfstab

Ausrüstung Abenteurerrucksack,
Materialkomponentenbeutel, Schreibzeug

Optionen Armbrust mit 20 Bolzen (3 GM, 2 SM)

In

Preis 3 GM; **Last** 2 Last, 2 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 12 GM

Waffen Kampfstab

Ausrüstung Abenteurerrucksack,
Materialkomponentenbeutel, Schreibzeug

Optionen Armbrust mit 20 Bolzen (3 GM, 2 SM)

Änderungen Mönch

Ändere

Preis 4 GM, 9 SM; **Last** 4 Last, 2 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 10 GM, 2 SM

Waffen Kampfstab, Langspeer

Ausrüstung Abenteurerrucksack, Bandlerier,
Kletterausrüstung, schwacher Rauchstab,
Wurfhaken

In:

Preis 5 GM, 3 SM; **Last** 3 Last, 2 Leicht;
Übrigbleibendes Geld 9 GM, 7 SM

Waffen 10 Wurfpeile

Ausrüstung Abenteurerrucksack,
Kletterausrüstung, schwacher Rauchstab,
Wurfhaken

Optionen: Stab (0 SM), Langspeer (5 SM)

Änderungen Schurke

Ändere

Preis 5 GM, 4 SM; **Last** 4 Last, 1 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 9 GM, 6 SM

Rüstung Lederrüstung

Waffen Dolch, Rapier

Ausrüstung Abenteurerrucksack,
Kletterausrüstung, Waffenscheide

Optionen Diebeswerkzeug (3 GM)

In

Preis 6 GM, 2 SM; **Last** 4 Last, 1 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 8 GM, 8 SM

Rüstung Lederrüstung

Waffen Dolch, Rapier

Ausrüstung Abenteurerrucksack,
Kletterausrüstung

Optionen Diebeswerkzeug (3 GM)

Änderungen Streiter

Ändere

Preis 3 GM, 8 SM; **Last** 3 Last, 7 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 11 GM, 2 SM

Rüstung Fellrüstung

Waffen Dolch, 4 Wurfspere

Ausrüstung Abenteurerrucksack, Brecheisen,
Waffenscheide, Wurfhaken

Optionen Die bevorzugte Waffe deiner
Gottheit (siehe hierzu auch die Einträge zu
den Gottheiten auf den Seiten 437-440; nutze
die Preise aus diesem Kapitel)

In

Preis 4 GM, 7 SM; **Last** 3 Last, 7 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 10 GM, 3 SM

Rüstung Fellrüstung

Waffen Dolch, 4 Wurfspere

Ausrüstung Abenteurerrucksack, Brecheisen,
Wurfhaken

Optionen Die bevorzugte Waffe deiner
Gottheit (siehe hierzu auch die Einträge zu
den Gottheiten auf den Seiten 437-440; nutze

die Preise aus diesem Kapitel), Stahlschild (2 GM)

Änderungen Waldläufer

Ändere

Preis 3 GM, 5 SM; **Last** 3 Last, 3 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 5 GM, 9 SM

Rüstung Lederrüstung

Waffen Dolch, Langbogen mit 20 Pfeilen

Ausrüstung Abenteurerrucksack, Waffenscheide

In

Preis 3 GM, 7 SM; **Last** 2 Last, 1 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 11 GM, 3 SM

Rüstung Lederrüstung

Waffen Dolch

Ausrüstung Abenteurerrucksack

Optionen Langbogen mit 20 Pfeilen (6 GM, 2 SM), Langschwert und Stahlschild (3 GM), 2 Kurzschwerter (1 GM 8 SM), Vorrichtungswerkzeug (5 GM)

Änderungen Zauberer

Ändere

Preis 1 GM, 6 SM; **Last** 1 Last, 6 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 12 GM, 9 SM

Waffen Dolch, Schleuder mit 20

Schleuderkugeln

Ausrüstung Abenteurerrucksack, Bandelier, 2 Sätze Krähenfüße, Waffenscheide

In

Preis 2 GM, 3 SM, 2 KM; **Last** 1 Last, 6 Leicht;

Übrigbleibendes Geld 12 GM, 6 SM, 8 KM

Waffen Dolch, Schleuder mit 20

Schleuderkugeln

Ausrüstung Abenteurerrucksack, 2 Sätze Krähenfüße

S. 303 – Ersatzkomponenten

Füge am Ende des Kastens folgenden Satz hinzu:

Wirkt ein Charakter einen immanenten Zauber, kann er eventuelle Materialkomponenten durch Gestik ersetzen.

Objektschadensänderungen

Die folgenden Zauber können keine Objekte mehr betreffen.

S. 359 – Säurespritzer

Entferne beim Eintrag Ziele: „oder Objekt“

S. 359 – Säurepfeil

Entferne beim Eintrag Ziele: „oder Objekt“

S. 331 – Explosive Finsternis

Streiche aus dem Ersten Satz „und Objekten“

Streiche bei den Erfolgsgraden die Hinweise auf Objekte

S. 356 - Polarstrahl

Entferne beim Eintrag Ziele: „oder Objekt“

S. 366 - Sonnenfeuer

Entferne den Hinweis auf Objekte als potentielle Ziele.

S. 392 - Feuerstrahl

Entferne beim Eintrag Ziele: „oder Objekt“

S. 397 - Strahl aus Mondlicht

Entferne beim Eintrag Ziele: „oder Objekt“

S. 400 – Energiegeschoss

Entferne beim Eintrag Ziele: „oder Objekt“

S. 558 – Schmetterhorn

Ersetze

Wenn du das Horn mit zerstörerischer Absicht aktivierst, indem du hineinbläst, erzeugst du eine auf eine Kreatur oder ein Ziel innerhalb von 9 m gerichtete Schmetternote.

Gegen

Wenn du das Horn mit zerstörerischer Absicht aktivierst, indem du hineinbläst, erzeugst du eine auf eine Kreatur innerhalb von 9 m gerichtete Schmetternote.

S. 319 – Antimagisches Feld

Ändere

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 3 m

In:

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 3 m, welche auch dich betrifft

S. 387 – Beherrscher des Sturms

Ändere

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 30 m

In:

Wirkungsbereich Ausstrahlung von 30m, welche auch dich betrifft

S. 356 – Polarstrahl

Füge die Kategorie „Angriff“ hinzu

S. 379 – Verstricken

Füge die Kategorie „Angriff“ hinzu

S. 334 – Flammenkugel

Ändere

Wirkungsbereich 11,50 m Feld

Zu

Wirkungsbereich Feld mit 1,50 m Seitenlänge

Ändere

In darauffolgenden Runden kannst du den Zauber aufrechterhalten und die Kugel auf ihrem Feld belassen oder sie zu einem anderen Feld innerhalb der Reichweite rollen und dort 3W6 Punkte Feuerschaden verursachen lassen.

In

In darauffolgenden Runden kannst du den Zauber aufrechterhalten und die Kugel auf ihrem Feld belassen oder sie bei der ersten Aufrechterhaltung in dieser Runde zu einem anderen Feld innerhalb der Reichweite rollen und dort 3W6 Punkte Feuerschaden verursachen lassen.

S. 345 – Implosion

Ändere

Wenn du den Zauber aufrechterhältst, muss du in jeder Runde ein neues Ziel auswählen, dass den gleichen Effekt erleidet.

In

Wenn du den Zauber erstmals in einer Runde aufrechterhältst, musst du in jeder Runde ein neues Ziel auswählen, dass den gleichen Effekt erleidet.

S. 375 – Unbegreifliches Lied

Ändere

Wenn du den Zauber aufrechterhältst, musst du immer dieselben Ziele beibehalten.

In

Wenn du den Zauber aufrechterhältst, musst du immer dieselben Ziele beibehalten. Die Ziele müssen nur bei der ersten Aufrechterhaltung in der jeweiligen Runde Rettungswürfe ablegen.

S. 387 – Dornendickicht

Ändere

In jeder Runde, in der du den Zauber aufrechterhältst, kannst du einen der folgenden Effekte auswählen, der dann im Wirkungsbereich eintritt

In

In jeder Runde, in der du den Zauber aufrechterhältst, kannst du bei der ersten Aufrechterhaltung in der fraglichen Runde einen der folgenden Effekte auswählen, der dann im Wirkungsbereich eintritt

S. 387 – Beherrscher des Sturms

Ändere

In jeder Runde, in der du diesen Zauber aufrechterhältst, kannst du einen der folgenden Effekte auswählen, der dann im Wirkungsbereich eintritt.

In

In jeder Runde, in der du diesen Zauber aufrechterhältst, kannst du bei der ersten Aufrechterhaltung in der fraglichen Runde einen der folgenden Effekte auswählen, der dann im Wirkungsbereich eintritt.

S. 334 – Fleisch zu Stein

Ändere

Wird eine Kreatur aufgrund der Verlangsamung durch den Zauber handlungsunfähig, erhält sie permanent den Zustand Versteinert.

In

Wird eine Kreatur aufgrund der Verlangsamung durch den Zauber

handlungsunfähig, erhält sie permanent den nichtmagischen Zustand Versteinert.

S. 344 – Heldenmut

Ändere

Ziele 1 humanoide Kreatur

Gegen

Ziele 1 Kreatur

S. 356 – Polarstrahl

Ergänze:

Bei einem Kritischen Treffer verursachst du doppelten Schaden, der Zustandswert für Ausgelaut bleibt unbeeinträchtigt.

S. 369 – Stich des Purpurwurms

Ändere

Du verursachst der berührten Kreatur 6W6 Punkte Stichschaden und injizierst sie mit Purpurwurmgift

In:

Du verursachst der berührten Kreatur 3W6 Punkte Stichschaden und injizierst sie mit Purpurwurmgift

S. 358 – Regeneration

Ändere

Solange das Ziel diese Fähigkeit besitzt, kann es nicht durch erhaltenden Schaden sterben und sein Zustandsgrad für Sterbend kann 3 nicht überschreiten.

In:

Solange das Ziel diese Fähigkeit besitzt, kann es nicht durch erhaltenden Schaden sterben

und sein Zustandswert für Sterbend nicht auf einen Wert steigen, der es töten würde (dies stoppt Sterbend in der Regel bei einem Wert von 3)

S. 381: Waffe des Glaubens

Ändere

Die Waffe besitzt eine geisterhafte Erscheinung und manifestiert sich als bevorzugte Waffe deiner Gottheit

In:

Die Waffe besitzt eine geisterhafte Erscheinung und manifestiert sich als bevorzugte Waffe deiner Gottheit (oder als Dolch oder Knüppel, solltest du keine Gottheit besitzen).

S. 371 – Telekinetischer Transport

Ändere

Ziele 1 Objekt von bis zu 80 Last und in keiner Dimension größer als 6m

In:

Ziele 1 Objekt von bis zu 80 Last und in keiner Dimension größer als 6 m, welches nicht im Besitz einer Kreatur sein darf.

S. 362 – Schlingpflanzenwusch

Ändere

Diese Ranke hat einen Angriffsradius von 4,50 Metern und führt einen Waffenlosen Angriff aus.

In

Diese Ranke hat einen Angriffsradius von 4,50 Metern und du führst einen Nahkampfangriffswurf aus.

S. 381 – Wahre Treffsicherheit

Ersetze den gesamten Zauber

WAHRE TREFFSICHERHEIT ZAUBER 7

(INV) Erkenntnismagie Glück Vorhersehung

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 1 Kreatur

Wirkungsdauer Bis zum Beginn deines nächsten Zuges Du tauchst in die mögliche Zukunft der nächsten paar Sekunden ein, um zu verstehen, auf welche Weise dein Ziel eine Verletzung verhindern könnte. Dann teilst du eine Vision dieser Zukunft mit den dich umgebenden Kreaturen. Den ersten Angriffswurf, der während der Wirkungsdauer dieses Zaubers gegen das Ziel ausgeführt wird, würfelt der Angreifer zweimal und verwendet das bessere Resultat. Der Angreifer ignoriert Situationsmali auf den Angriffswurf sowie jeden Einfachen Wurf, der aufgrund Verborgenheit und Verstecktheit des Zieles nötig wird

In

WAHRE TREFFSICHERHEIT ZAUBER 7

(INV) Erkenntnismagie Glück Vorhersehung

Traditionen Arkan, Okkult

Aufwand Verbal

Reichweite 18 m; **Ziele** 4 Kreaturen

Wirkungsdauer Bis zum Beginn deines nächsten Zuges Du tauchst in die mögliche Zukunft der nächsten paar Sekunden ein, um zu verstehen, auf welche Weise dein Ziel Gegner einer Verletzung entgehen könnte. Dann teilst du eine Vision dieser Zukunft mit bis zu 4 Verbündeten. Wähle eine Kreatur. Wenn ein Ziel erstmals innerhalb der Wirkungsdauer dieses Zaubers einen Angriffswurf gegen die gewählte Kreatur ausführt, würfelt es zweimal und nutzt das

bessere Ergebnis. Dabei ignoriert der Angreifer auch Situationsmali auf den Angriffswurf und ansonsten nötige Einfache Würfe, sollte die gewählte Kreatur den Zustand Verborgен oder Versteckt besitzen.

S. 380 – Vision des Untergangs

Ändere

Rettungswurf Willen

In

Rettungswurf Willen (einfach)

S. 331 – Fanatischer Eifer

Füge die Kategorien „Mental“ und „Gefühl“ hinzu

S. 389 – Bezaubernde Berührung

Ändere

Ziele 1 humanoide Kreatur, die dich attraktiv finden könnte

In

Ziele 1 Kreatur, die dich attraktiv finden könnte

S. 397 – Segen des Heilers

Ändere

Wenn das Ziel durch einen Heilungszauber Trefferpunkte zurückerhält, steigt deren Anzahl um 1.

In:

Wenn das Ziel durch einen Heilungszauber Trefferpunkte zurückerhält, steigt deren Anzahl um 2.

S. 388 – Heilsame Beere

Ändere

Wirkungsdauer 1 Tag

In:

Wirkungsdauer 10 Minuten

S. 406 – Heiligenschein

Ändere

Im Wirkungsbereich auf Verbündete gewirkte *Heilung*-Zauber erhalten einen Zustandsbonus von +2 auf die Anzahl der erhaltenen Trefferpunkte.

Erhöhung (+1) Der Zustandsbonus erhöht sich um 2.

In

Verbündete innerhalb der Ausstrahlung, welche mittels [i]Heilung[/i] geheilt werden, erhalten einen Zustandsbonus auf die zurückerlangten Trefferpunkte in Höhe des doppelten Grades des [i]Heilung[/i]zaubers.

S. 446: Angriffswürfe

Ändere:

Wenn du die Aktion Angriff oder eine andere Offensivaktion benutzt, führst du einen Angriffswurf durch.

In:

Wenn du die Aktion Angriff oder einen Zauberangriffswurf nutzt, führst du einen Angriffswurf durch.

S. 451 – Schritt 1: Schaden auswürfeln...

Ändere

Sollten Abzüge den Schaden eines Angriffs auf 0 oder darunter reduzieren, verursacht der Angriff immer noch 1 Schadenspunkt.

In:

Sollten Abzüge den Schaden eines Angriffs auf 0 oder darunter reduzieren, verursacht der Angriff immer noch 1 Schadenspunkt. Resistenzen u.ä. können den Schaden immer noch auf 0 reduzieren.

S. 452: Blutungsschaden.

Ergänze am Ende:

Blutungsschaden endet automatisch, wenn du auf deine volle TP-Anzahl geheilt wirst.

S. 453: Schwächen

Ergänze am Ende:

Solltest du eine Schwäche gegen etwas besitzen, das normalerweise keinen Schaden zufügt (z.B. Salz), so erleidest du bei Kontakt Schaden in Höhe des Wertes der Schwäche.

S. 453: Nichttödliche Angriffe

Ergänze am Ende:

Zauber und andere Effekte der Kategorie Nichttödlich, welche eine Kreatur auf 0 TP reduzieren, verleihen ihr den Zustand Bewusstlos, statt sie zu töten.

S. 635: Glossar

Füge neuen Eintrag hinzu:

[b]Nichttödlich[/b] (Kategorie) Ein Effekt dieser Kategorie ist Nichttödlich. Sollte er eine Kreatur auf 0 TP reduzieren, verleiht er ihr den Zustand Bewusstlos, statt sie zu töten. 453

S. 461: Heldenhafte Erholung

Ergänze am Ende:

Ein bereits bestehender Zustandswert für Sterbend bleibt unberührt.

S. 481: Umlernen

Ergänze am Ende des dritten Absatzes

Manche Fälle von Umlernen von Klassenmerkmalen, wie das Ändern eines Zaubers im Zauberrepertoire, erfordern 1 Woche.

S. 521: Gefahren ausschalten

Ergänze am Ende des ersten Absatzes:

Wie im Fall von Mechanismus ausschalten ist auch die Anwendung einer passenden anderen Fertigkeit eine Aktivität aus 2 Aktionen mit denselben Erfolgsstufen; der SL könnte aber bestimmen, dass die Aktivität andere Kategorien besitzt.

S. 536 – Herstellungsvoraussetzungen

Ergänze am Ende des ersten Absatzes:

Neuer Absatz:

Der SL könnte gestatten, mittels Handwerk einen Gegenstand zu einer höherstufigeren Version zu verbessern (z.B. einen [i]Nimmervollen Beutel[/i] von Variante I zu II). Es ist aber nicht möglich, z.B. einen Aionenstein (Klare Spindel) zu einem (Orangen Prisma) zu verbessern. Die Kosten der Verbesserung entsprechen dem vollen Preisunterschied zwischen den beiden Versionen, der Fertigkeitwurf für Handwerkskunst nutzt den SG für die neue Stufe des Gegenstandes.

S. 542: Tabelle

Ändere den Preis von Lebenselixier, Wahres von 3.000 zu 8.000

S. 549 – Lebenselixier

Ändere den Preis von Lebenselixier, Wahres von 3.000 zu 8.000

S. 537 - Tabelle

Verschiebe die Einträge für die Runen „Schattenwandeln“ und „Schmierig“ in Permanentgegenstände der 5. Stufe.

S. 544 – Flächenschaden

Ersetze:

Wenn du zum Beispiel eine Schwache Säureflasche wirfst und dein Ziel triffst, dann wird die Kreatur 1W6 Punkte anhaltenden Säureschaden und als Flächenschaden 1 Punkt Säureschaden erleiden. Alle anderen Kreaturen im Umkreis von 1,50 m zur Zielkreatur erleiden durch den Flächenschaden 1 Punkt Säureschaden. Bei einem Kritischen Treffer würde das Ziel 2W6 Punkte anhaltenden Säureschaden erleiden, der Flächenschaden betrüge aber nach wie vor 1 Punkt. Verfehlst du das Ziel, so erleidet es nur den 1 Punkt Flächenschaden. Bei einem Kritischen Fehlschlag würde es keinerlei Schaden erleiden

Gegen:

Wenn du zum Beispiel eine Schwache Säureflasche wirfst und dein Ziel triffst, erleidet die Kreatur 1W6 Punkte anhaltenden Säureschaden und als Flächenschaden 1 Punkt Säureschaden. Alle anderen Kreaturen im innerhalb von 1,50 m zur Zielkreatur erleiden durch den Flächenschaden 1 Punkt Säureschaden. Bei einem Kritischen Treffer erleidet das Ziel 2W6 Punkte anhaltenden Säureschaden, der Flächenschaden betrüge aber nach wie vor 1 Punkt. Verfehlst du das Ziel, so erleiden das Ziel und alle Kreaturen innerhalb von 1.50 m Entfernung zum Ziel nur

1 Punkt Flächenschaden. Bei einem Kritischen Fehlschlag erleidet niemand Schaden.

S. 548 – Lebenselixier

Ergänze am Ende des ersten Satzes:

bei lebenden Kreaturen.

S. 547 – Flinkheitsmutagen

Ändere:

Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit, sowie auf Reflexwürfe und Fernkampfangriffswürfe, sowie den aufgelisteten Zustandsbonus auf deine Bewegungsrate.

In:

Du erhältst einen Gegenstandsbonus auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit, sowie auf Reflexwürfe und geschicklichkeitsbasierende Angriffswürfe, sowie den aufgelisteten Zustandsbonus auf deine Bewegungsrate.

S. 550: Kontaktarten

Ersetze:

Verwundung: Ein Verwundungsgift wird aktiviert, indem man es auf eine Waffe oder ein Stück Munition aufträgt, und es wirkt auf das Ziel der ersten Angriffsaktion, die mit der vergifteten Waffe durchgeführt wird.

Gegen:

Verwundung: Ein Verwundungsgift wird aktiviert, indem man es auf eine Waffe oder ein Stück Munition aufträgt, und es wirkt auf das Ziel des ersten Angriffes, der mit der vergifteten Waffe durchgeführt wird.

S. 551: Knollenblätterpilzpuler

Ändere:

Nutzung in 2 Händen gehalten;

In:

Nutzung 1 Hand

S. 558: Unerschöpfliche Wasserkaraffe

Ändere

Preis 320; **Last** L

In

[b]Preis[/b] 320 GM

[b]Nutzung[/b] in 2 Händen gehalten;

[b>Last[/b] L

S. 557: Instrument des Maestros

Ändere

Variante Einfach; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM Der Gegenstandsbonus liegt bei +2, und *Kreatur bezaubern* ist ein Zauber des 4. Grades.

Variante Stark; **Stufe** 18; **Preis** 19.000 GM Der Gegenstandsbonus liegt bei +3, und der *Kreatur bezaubern* ist ein Zauber des 8. Grades

In:

Variante Einfach; **Stufe** 10; **Preis** 900 GM Der Gegenstandsbonus liegt bei +2, und *Kreatur bezaubern* ist ein Zauber des 4. Grades (SG 27).

Variante Stark; **Stufe** 18; **Preis** 19.000 GM Der Gegenstandsbonus liegt bei +3, und der *Kreatur bezaubern* ist ein Zauber des 8. Grades (SG 38).

S. 590: Geschosse Anziehender Schild

Ändere

Dieser Holzschild (Härte 6, 24 TP, BW 12) ist mit Darstellungen einander überlappend befiederter Pfeile beschnitzt.

Aktivierung Interagieren;

In:

Dieser Holzschild (Härte 10, 60 TP, BW 30) ist mit Darstellungen einander überlappend befiederter Pfeile beschnitzt.

Aktivierung Interagieren, einmal pro Minute;

S. 591: Schmiedehüter

Ändere

Das religiöse Symbol Torags, des Schmiedegotts – ein reich verzierter Hammer zwergischer Bauart – schmückt die Front dieses Stahlschilds (Härte 6, 24 TP, BW 12),

In

Das religiöse Symbol Torags, des Schmiedegotts – ein reich verzierter Hammer zwergischer Bauart – schmückt die Front dieses Stahlschilds (Härte 10, 40 TP, BW 20),

S. 614 – Mit einem Zauberstecken angreifen

Ersetze

Wie Kampfstäbe können sie mit Runen graviert werden.

Gegen

Sie können mit Basisrunen aber nicht mit Eigenschaftsrunen graviert werden.

S. 616 – Zauberstecken der Nekromantie

Ändere:

Variante Starker Zauberstecken der Nekromantie; Stufe 10; Preis 900 GM

- **Grad 3** *Blindheit verursachen, Vampirgriff*
- **Grad 4** *Entkräftung, Finstere Tentakel*

In:

Variante Starker Zauberstecken der Nekromantie; Stufe 10; Preis 900 GM

- **Grad 3** *Blindheit verursachen, Vampirgriff*
- **Grad 4** *Finstere Tentakel, Vampirgriff*

S. 612 Diverse Spielwerte

Füge am Ende des Absatzes ein:

Ein Zauberstab besitzt Härte, BW und TP wie üblich für einen dünnen Gegenstand aus dem fraglichen Material (Seite 576).

S. 569 – Heilerhandschuhe

Ändere:

Effekt Du kannst die Wunden einer bereitwilligen benachbarten Kreatur damit behandeln und dadurch bei dieser Kreatur 2W6 +7 Trefferpunkte wiederherstellen. Hierbei handelt es sich um einen positiven Heileffekt. Mit dieser Heilung kannst du Untoten keinen Schaden zufügen.

In

Effekt Du kannst die Wunden einer bereitwilligen, angrenzenden lebenden Kreatur damit behandeln und dadurch bei dieser Kreatur 2W6 +7 Trefferpunkte wiederherstellen. Dieser Effekt besitzt die Kategorien Heilung und Positiv. Mit dieser Heilung kannst du Untoten keinen Schaden zufügen.

S. 620 – Erschöpft.

Ergänze am Ende des Eintrags:

Wenn du Erschöpft bist, kannst du keine Erkundungsaktivitäten (siehe Seiten 479-480) ausführen.

S. 631 – Glossar / Erschöpft

Ändere

Erschöpft (Zustand) Deine Verteidigungen sind geschwächt und du kannst dich während der Erkundung nicht fokussieren. 620

In

Erschöpft (Zustand) Deine Verteidigungen sind geschwächt. Wenn du Erschöpft bist, kannst du keine Erkundungsaktivitäten ausführen.

S. 454 – Zustände

Ändere

Erschöpft: Deine Verteidigung ist geschwächt und du kannst dich beim Erforschen nicht fokussieren.

In:

Erschöpft: Deine Verteidigung ist geschwächt. Wenn du Erschöpft bist, kannst du keine Erkundungsaktivitäten (siehe Seiten 479-480) ausführen.

S. 621 - Liegend

Ändere:

Du kannst liegend die Aktion In Deckung gehen nutzen, um dich zu ducken und Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen, selbst wenn du dich nicht hinter einen Gegenstand begeben kannst; dies verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

In:

Du kannst liegend die Aktion In Deckung gehen nutzen, um dich zu ducken und Starke Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen, selbst wenn du dich nicht hinter einen Gegenstand begeben kannst; dies verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

S. 621 – Unterstützte Erholung

Ändere

Ebenso kann dir ein Verbündeter helfen und dir so einen zusätzlichen Einfachen Wurf vor dem Ende deines Zuges ermöglichen. Dies ist üblicherweise eine Aktivität, die 2 Aktionen erfordert, zudem muss die fragliche Handlung nachvollziehbar (nach Maßgabe des SL) deine Chancen verbessern. Möglicherweise willst du eine Flamme ersticken, Säure abwaschen oder mittels Heilkunde Erste Hilfe leisten, um eine Blutung zu stillen.

In:

Ebenso kann dir ein Verbündeter helfen und dir so einen zusätzlichen Einfachen Wurf vor dem Ende deines Zuges ermöglichen. Du kannst nur einmal pro Runde von solcher Hilfe profitieren. Dies ist üblicherweise eine Aktivität, die 2 Aktionen erfordert, zudem muss die fragliche Handlung nachvollziehbar (nach Maßgabe des SL) deine Chancen verbessern. Die unterstützende Handlung könnte einen Fertigungs- oder anderen Wurf erfordern, um ihre Effizienz zu bestimmen. Möglicherweise willst du eine Flamme ersticken oder Säure abwaschen

S. 631 – Fluch

Ändere:

Fluch (Kategorie) Ein Fluch ist ein Effekt, der ein langfristiges Leiden auf eine Kreatur legt. Flüche sind immer magisch und meistens das Ergebnis einer Falle oder eines Zaubers. 457–458

In:

Fluch (Kategorie) Ein Fluch ist ein Effekt, der ein langfristiges Leiden auf eine Kreatur legt. Flüche sind immer magisch und meistens das Ergebnis einer Falle oder eines Zaubers; sie können nur durch Effekte aufgehoben werden, die speziell auf Flüche zielen. 457–458

S. 71: Alchemist

Ergänze bei Verteidigungen:

Geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen

S. 75: Alchemist / Rüstungsexpertise

Ändere

Leichte Rüstungsexpertise 13.

Du hast gelernt, Angriffen auszuweichen, während du eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen und für Ungerüstete Verteidigung verbessert sich zu Experte.

In

Leichte und Mittelschwere Rüstungsexpertise 13.

Du hast gelernt, Angriffen auszuweichen, während du eine Leichte Rüstung, Mittelschwere Rüstung oder keine Rüstung trägst. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren

Rüstungen und für Ungerüstete Verteidigung verbessert sich zu Experte.

S. 76 – Leichte Rüstungsmeisterschaft

Ändere

Leichte Rüstungsmeisterschaft 19.
Dein Können im Umgang mit Leichten Rüstungen wächst, darunter auch deine Fähigkeit Schlägen auszuweichen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen und für Ungerüstete Verteidigung verbessert sich zu Meister.

In

Leichte und Mittelschwere Rüstungsmeisterschaft 19.
Dein Können im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen wächst, darunter auch deine Fähigkeit Schlägen auszuweichen. Dein Kompetenzgrad im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und für Ungerüstete Verteidigung verbessert sich zu Meister.

S. 79 – Mächtige Alchemie

Das Talent Mächtige Alchemie wird zu einem Klassenmerkmal der Stufe 5.

S. 73 – Forschungsgebiet

Auf die Forschungsgebiete folgend:

(BÜ) Signaturgegenstände

Über dein Merkmal Forschungsgebiet erlangst du mehrere Formeln für dein Formelbuch; die fraglichen Gegenstände sind deine Signaturgegenstände. Wenn du mittels Fortschrittliche Alchemie mehrere aufgeladene Signaturgegenstände herstellst, schaffst du jeweils drei statt nur zwei. Wenn du eine Stufe aufsteigst, kannst du einer der Signaturgegenstandsformeln in deinem

Formelbuch diese Spezialisierung nehmen und sie einer anderen Formel im Buch zuweisen. Die neue Signaturgegenstandsformel muss zu jenen Formeln zählen, die du über dein Forschungsgebiet erlangen könntest.

S. 76 – Dreifache Alchemie

Füge am Ende hinzu:

Du verstaust einen dieser neuen Gegenstände automatisch bei der Herstellung.

S. 89/90 – Wuterfüllter Athlet

Ändere

und deine Sprungdistanz steigt beim Weitsprung um 1,50 m und beim Hochsprung um 0,60 m.

In:

deine Sprungdistanz für vertikale Sprünge steigt auf 1,50 m, während deine Sprungdistanz für horizontale Sprünge auf 4,50 m steigt, sofern du über eine Bewegungsrate von wenigstens 4,50 m verfügst (bzw. auf 6 m bei einer Bewegungsrate von wenigstens 9 m).

S. 99-103: Entferne die Voraussetzung „Fokusvorrat“ von den folgenden Talenten

- S. 99 – Nachwirkende Koposition
- S. 100 – Etüde des Lehrmeisters
- S. 102 – Lied des Heldenmutes
- S- 103 – Ballade der Linderung
- S. 103 – Verhängnisvolle Musik

S. 222 – Okkultes Wissen

Ersetze

Zaubergrade

Gegen

Bardenzaubergrade

Dies betrifft nur den riechbaren Teil des Effektes, der SL hat das letzte Wort.

S. 223 – Naturwissen

Ersetze

Zaubergrade

Gegen

Druidenzaubergrade

S. 225 – Göttliches Wissen

Ersetze

Zaubergrade

Gegen

Klerikerzaubergrade

S. 226 – Arkanes Wissen

Ersetze

Zaubergrade

Gegen

Magierzaubergrade

S. 231 – Blutlinienwissen

Ersetze

Zaubergrade

Gegen

Zaubererzaubergrade

S. 636 – Glossar

Neuen Eintrag anlegen:

[b]Riechbar[/b] Ein riechbarer Effekt kann nur Kreaturen betreffen, die ihn riechen können.

S. 629 – Beschworen (Kategorie)

Ersetze den Text gegen

Eine Kreatur, die mit einem Zauber oder Effekt der Schule der Beschwörungsmagie gerufen wird, erhält die Kategorie Herbeigezaubert. Eine herbeigezauberte Kreatur kann keine anderen Kreaturen beschwören oder herbeizaubern, Dinge von Wert erschaffen oder Zauber wirken, die einen Preis haben (z.B. Materialien verbrauchen). Die Kreatur erhält ferner die Kategorie Scherge. Sollte sie versuchen, einen Zauber zu wirken, dessen Grad gleich oder höher dem Grad des sie beschwörenden Zaubers ist, so überwindet dies die Magie der Beschwörung – der gewirkte Zauber scheitert und der Beschwörungszauber endet. Ansonsten verwendet die beschworene Kreatur die üblichen Regeln für Kreaturen ihrer Art. Sie greift deine Feinde in der Regel nach bestem Können an. Wenn du mit ihr kommunizieren kannst, kannst du versuchen, ihr Anweisungen zu geben, wobei der SL bestimmt, in welchem Umfang die Kreatur deinen Befehlen folgt. Nachdem du den Beschwörungszauber fertiggewirkt hast, nutzt die beschworene Kreatur augenblicklich ihre 2 Aktionen für diesen Zug. Herbeigezauberte Kreaturen können mittels verschiedener Zauber und Effekte gebannt werden. Sie werden automatisch gebannt, sollten sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden oder die Wirkungsdauer des Beschwörungseffektes enden.

Eine herbeigezauberte Kreatur kann keine von ihr erzeugte Brut kontrollieren. Verschwindet die herbeigezauberte Kreatur, kehrt die Brut in ihren unveränderten Zustand (meistens als Leiche) zurück; bei Unklarheiten entscheidet der SL.

