

ERRATA ZU AVENTURISCHE MAGIE 3



Unser herzlichster Dank gilt Christian Dieling, Julian Härtl, Jan Kampen, Lennart Lambers, Thorsten Most und Nora Tretau. Auch möchten wir uns bei allen bedanken, die uns durch ihre Einsendung ihrer Fehlermeldungen über die Feedbackadresse oder das Orkenspalter-Forum beim Erstellen dieses Dokumentes geholfen haben.

Änderungen/Fehler

Die nachfolgende Liste behandelt inhaltliche Fehler und Korrekturen für die 1. Auflage:

Seite 2, Unser herzlichster Dank gilt zusätzlich: Christian Dieling, Julian Härtl, Jan Kampen, Lennart Lambers.

Seite 13, Die Tradition (Animisten) als Sonderfertigkeit: Der AP-Wert beträgt 125 Abenteurpunkte statt 100.

Seite 14, Patrone: Bei den animistischen Patronen gab es einige Unklarheiten, die wir hier noch mal klarstellen wollen. Jeder Animist wählt sich exakt zwei Patrone: einen primären Patron und einen sekundären Patron. Der sekundäre Patron muss einer anderen Kategorie als der primäre Patron entstammen.

Seite 15, Apestadil: Apestadil unterstützt als Patron folgende drei Talente: *Kraftakt*, *Überreden*, *Zechen*. *Willenskraft* gehört nicht hierher.

Seite 19, Einschüchternde Waffe: Die korrekte Wirkung lautet: „Die Waffe erzeugt 1 Stufe Furcht gegen einen Kulturschaffenden oder ein Tier nach Wahl des Animisten, sofern dieser oder dieses sich innerhalb einer Reichweite von 8 Schritt befindet und höchstens eine SK von 2 aufweist.“

Seite 20, Leuchtkraft: Der dritte Satz der Wirkungsbeschreibung muss lauten: „Als QS des FLIM FLAMS gilt die QS des Waffenzaubers.“

Seite 35, Machtvolle Heilkräfte der Natur: Die korrekten AsP-Kosten betragen Krankheitsstufe x 4 AsP.

Seite 38, Gestapelter Zauberspeicher I-II: Voraussetzung für Stufe II ist Gestapelter Zauberspeicher I. Jede Stufe belegt 3 Volumenpunkte des Magierstabs statt 5.

Seite 40, Zauberspeicher-Volumenerweiterung: Die folgende Sonderfertigkeit wird neu eingeführt, um alle Zauberspeicher-Stabzauber zugänglich zu machen:

Zauberspeicher-Volumenerweiterung I-VII

Wirkung: Das Volumen des Zauberstabs steigt permanent um 1 Punkt. Die so hinzugewonnenen Volumenpunkte können jedoch nur für folgende Stabzauber genutzt werden:

Gestapelter Zauberspeicher I/II, Machtvoller Zauberspeicher, Zauberspeicher des Adepten/Magus/Erzmagus. ○

Dieser Stabzauber kann mehrfach gewählt werden, um die jeweils nächsthöhere Stufe zu erhalten.

Voraussetzungen Volumenerweiterung des Zauberstabs V, bei höheren Stufen die jeweils vorige Stufe der SF

Volumen: 0 Punkte

AsP-Kosten: 1 permanenter AsP pro Stufe

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte pro Stufe

Seite 49, Hilfe der Bienen: Herbeigerufen werden 30 Bienen, nicht „bis zu 20“.

Seite 49, Zibiljabienen: Die Anzahl beträgt 30 statt „je nach QS“.

Seite 54, Akademie zu Wagenhalt: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Festungsschutzes betragen 397 AP statt 398.

Seite 54, Anatomische Akademie zu Vinsalt: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad der Kosmetik betragen 346 AP statt 345.

Seite 54, Dunkle Halle der Geister zu Brabak: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Dämonenbeschwörers betragen 312 AP statt 292. Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Sphärologen betragen 311 AP statt 296.

Seite 55, Halle der Metamorphosen zu Kuslik: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad der giftigen Schlange betragen 301 AP statt 282. Die korrekten AP-Kosten für den Pfad der gehäuteten Schlange betragen 295 AP statt 276.

Seite 55, Halle der Winde zu Olport: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad der Windruferin betragen 350 AP statt 345.

Seite 55, Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak: Der Eintrag WESENSVERSCHELMUNG muss aus dem Wahlzauberpaket entfernt werden. Die korrekten AP-Kosten für den Pfad der Nekromantie betragen 375 AP statt 275.

Seite 55, Informations-Institut zu Rommilys: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Inspektors betragen 343 AP statt 347. Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Kryptographen betragen 332 AP statt 336, die korrekten Zauberveränderungen sind: „Illusionsbann 4 statt Einflussbann 4, Xenographus 6 statt 4“.

Seite 56, Konzil der Elemente zu Drakonia: Die korrekten AP-Kosten für

• Ja, selbst bei Stufe VII können nicht alle anderen Zauberspeicher-Stabzauber gewählt werden, da das Volumen immer noch eine Begrenzung für einige Kombinationen darstellt. Ein Magier muss sich entsprechend entscheiden, welche Stabzauber er wählen möchte.

den Pfad des Experimentalisten betragen 303 AP statt 310. Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Feldforschers betragen 320 AP statt 327.

Seite 56, Pentagramm-Akademie zu Rashdul: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Luftbändigers betragen 322 AP statt 326, der Fertigkeitswert von *Fliegen* beträgt 3 statt 2, nicht statt 0.

Seite 57, Rashduler Dämonologen: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Totenbeschwörers betragen 333 AP statt 354, die korrekten Zauberänderungen sind: „Skelettarius 6 statt 5, Totes handle 6 statt *Invocatio Minor* 6, Nekrophia 4 statt *Pentagramma 6*“.

Seite 57, Schule der Beherrschung zu Neersand: Für den Pfad des Friedens ist die Fertigungsänderung „Bekehren & Überzeugen 3 statt 0“ falsch, die AP-Kosten sind jedoch ohne diesen Zusatz korrekt.

Seite 57, Schule der variablen Form zu Mirham: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Golems betragen 343 AP statt 340. Die korrekten AP-Kosten für den Pfad des Schattens betragen 336 AP statt 333.

Seite 57, Shanada von Ben-Oni: Die korrekten AP-Kosten für den Pfad der Dämonologin betragen 365 AP statt 367, die korrekten Zauberänderungen sind: „Sphärenbann 5 statt *Debilitatio 6*“.

Seite 60, Fortpflanzungsfähigkeit: Die Kosten betragen „-6 QS bei Dämoniden und Golems“, nicht „-56QS“.

Seite 70, Weniger satnavsche Störungen: Hierbei handelt es sich um eine Optionalregel, die nicht entsprechend gekennzeichnet ist. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas weniger komplex.

Seite 91, Die Gabe Amazeroths: Der AP-Wert beträgt 20 Abenteuerpunkte statt 25.

Seite 97, Schönheit der Dar-Klajid I-III: Der AP-Wert beträgt 15 Abenteuerpunkte pro Stufe statt 20.

Seite 100, Teleportation: Der Zielort darf maximal KdV x 100 Meilen von der Paktiererin entfernt sein.

Seite 111, Machtvoller Astralleib: Zusätzliche Voraussetzung ist „Leiteigenschaft der Tradition 13“.

Seite 112, Scholar der Nachtwinde: Die korrekte Voraussetzung lautet „Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier)“ statt „Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)“.

Seite 117, Herren der Erde: Die Sonderfertigkeit gewährt 2 zusätzliche Dienste von Elementaren statt 21.

Seite 131, Große Verwirrung: Die korrekten Kosten der Zaubererweiterungen betragen 2 AP für *Verteilte Wirkung*, 4 AP für *Längere Wirkung* und 6 AP für *Zwei Ziele*.

Seite 131, Halluzination: Die korrekten Kosten der Zaubererweiterungen betragen 3 AP für *Längere Wirkungs-dauer 1*, 6 AP für *Längere Wirkungs-dauer 2* und 9 AP für *Wahnvorstellungen*.

Seite 131, Herr über das Tierreich: Der Hinweis der Meistermaske ist ein Fehler und kann ignoriert werden.

Seite 134, Pestilenz erspüren: Die korrekten Voraussetzungen für die Zaubererweiterungen sind FW 8 für *Größere Reichweite*, FW 12 für *Mehr Patienten* und FW 16 für *Gute Heilungschancen*.

Seite 143, Meister der Elemente: Um dieses Ritual zu erlernen, benötigt man *DSCHINNENRUF* auf FW 14 statt 1.

Seite 154, Anach-Nûr (Ferkina-Besessener): Der korrekte AP-Wert des Professionspakets beträgt 355 AP statt 362. *STANDFEST* ist ein Zauber, keine Animistenkraft.

Seite 160, Haindruidin: Das Professionspaket enthält zusätzlich die Sonderfertigkeit *Bindung der Sichel*. Die AP-Kosten sind korrekt.

Seite 162, Konzildruide: Das Professionspaket bezeichnet die Kosten für die Variante *Fakultät des Erzes*. Sein korrekter AP-Wert beträgt 283 AP. Die korrekten AP-Werte der Varianten betragen: für *Fakultät des Eises* 282 AP statt 284; für *Fakultät des Feuers* 291 AP statt 290, zudem erhält der Zauber *IGNIFAXIUS* einen FW von 6; für *Fakultät des Humus* 295 AP statt 298; für *Fakultät des Wassers* 296 AP statt 305, zudem erhält der Zauber *NEBELFORM* einen FW von 5. Der AP-Wert für die Variante *Fakultät der Luft* ist korrekt.

Seite 163, Mehrerer der Macht: Der korrekte AP-Wert des Professionspakets beträgt 353 AP statt 347.

Seite 165, Diener der Erdmutter: Der korrekte AP-Wert des Professionspakets und aller Varianten beträgt 352 AP statt der jeweils angegebenen Werte.

Seite 166, Herr der Erde: Der korrekte AP-Wert des Professionspakets in der Variante *Luftherr* sowie der Varianten *Eisherr*, *Feuerherr* und *Wasserherr* beträgt 349 AP, für die Variante *Erzherr* beträgt er 344 AP, und für die Variante *Humusherr* 339 AP statt der jeweils angegebenen Werte.

Seite 176, Graumagier des Konzils der Elemente zu Drakonia: Die korrekten AP-Werte für die verschiedenen Varianten des Professionspakets lauten: für *Erzelementarist* 317 AP statt 324; für *Eiselementarist* 307 AP statt 315; für *Feuelementarist* 314 AP statt 316; für *Humuselementarist* 335 AP statt 343; für *Luftelementarist* 313 AP statt 318; für *Wasserelementarist* 308 AP statt 327.

Seite 180, Rashduler Dämonologe: Die Sonderfertigkeit *Bindung des Schwerts* wurde für ein Bannschwert der Kampftechnik *Dolche* erworben.

Seite 181, Schwarzmagier nach Shanada von Ben-Oni: Die Sonderfertigkeit *Bindung des Schwerts* wurde für ein Bannschwert der Kampftechnik *Dolche* erworben.

Seite 182, Schwarzmagierin der Dunklen Halle der Geister zu Brabak: Der korrekte AP-Wert des Professionspakets beträgt 307 AP statt 292. Die Sonderfertigkeit *Bindung des Schwerts* wurde für ein Bannschwert der Kampftechnik *Dolche* erworben.

Seite 183, Schwarzmagierin der Schule der variablen Form zu Mirham: Der korrekte AP-Wert des Professionspakets beträgt 330 AP statt 341.

Seite 184, Weißmagier des Informations-Instituts zu Rommilys: Der korrekte AP-Wert des Professionspakets beträgt 328 AP statt 332.

Seite 186, Weißmagier der Halle der Metamorphosen zu Kuslik: Der korrekte AP-Wert des Professionspakets beträgt 291 AP statt 372.

Seite 191, Der erzzwergische Diener der Erdmutter: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: AW 5

statt 7; zusätzlicher Vorteil Altersresistenz; zusätzliche Nachteile Lästige Mindergeister, Prinzipientreue (Schutz des Lebens, Hilfe für Verletzte) II, Verpflichtung (Zwergensippe) II; Steinbearbeitung 7 statt 6.

Seite 193, Das nivesische Wolfskind: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: AsP 27 statt 34; zusätzliche Vorteile Wolfsblut, Wolfskind; zusätzliche Nachteile: Angst vor Toten und Untoten I, Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd gegenüber Welt außerhalb der eigenen Kultur), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Schlechte Regeneration (Astralenergie) II, Zauberanfällig I; Sagen & Legenden 7 statt 6.

Seite 195, Der Gjalsker Bärenkrieger: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: AsP 27 statt 34; zusätzliche Nachteile: Arm I, Prinzipientreue (Bekämpfung der Nachtschwarzen Spinne und dämonischer Gefahren) II, Schlechte Regeneration (Astralenergie) I; Steinbearbeitung 5 statt 4; 25 Dukaten weniger in der Ausrüstung.

Seite 197, Der Brabaker Magier: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: zusätzliche Nachteile: Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Neugier); Schwerer: PA 4 statt 3; Geschichtswissen 5 statt 4; Götter & Kulte 5 statt 4; Malen & Zeichnen 10 statt 6.

Seite 199, Die Olporter Magierin: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: AW 6 statt 7; Wurfaffen: FK 8 statt 6.

Seite 201, Der tobrische Haindruide: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: FF 10 statt 12.

Seite 203, Die Feuermagierin aus Drakonia: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: Klettern 6 statt 5.

Seite 205, Die mohische Geisterkriegerin: Folgende Werte des Archetypen werden korrigiert: SK 2 statt 1; AsP 27 statt 34; zusätzliche Nachteile: Körpergebundene Kraft, Verpflichtungen (Stamm) II.

Seite 208, Blutzauberer: Hierbei handelt es sich um einen Vorteil, nicht um einen Nachteil.

Seite 224, Luftgeist: Das Wesen besitzt 11 LeP statt 112.

Seite 224, Wassergeist: Das Wesen besitzt die nebenstehend abgebildeten Werte.

Seite 224, Eisdschinn: Der zweite Satz in der Beschreibung des Kampfverhaltens lautet korrekt: „Wenn möglich, zieht er sich in Eisflächen oder Schneewehen zurück.“

Seite 225, Erzdschinn: Der zweite Satz in der Beschreibung des Kampfverhaltens lautet korrekt: „Wenn möglich, zieht er sich in Felsgestein oder eine Steinwand zurück.“

Seite 225, Humusdschinn: Der zweite Satz in der Beschreibung des Kampfverhaltens lautet korrekt: „Wenn möglich, zieht er sich in eine Pflanze oder den Erdboden zurück.“

Seite 225, Luftschninn: Der zweite Satz in der Beschreibung des Kampfverhaltens lautet korrekt: „Wenn möglich, zieht er sich in eine Sturmbö oder eine Windhose zurück.“

Seite 225, Wasserdschinn: Der zweite Satz in der Beschreibung des Kampfverhaltens lautet korrekt: „Wenn möglich, zieht er sich in ein fließendes oder stehendes Gewässer zurück.“

Seite 228, Skelett: Der erste Satz der Erklärung der Sonderregel *Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen* lautet korrekt: „Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte TP an.“

Seite 234, Alchimieanalytiker: Der Eintrag „Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis“ ist falsch. Für diesen Zauberstil ist stattdessen die erweiterte Zaubersonderfertigkeit *Artefaktanalytiker* verfügbar.

Seite 234, Fluchmeisterin/Langer Fluch: Die erweiterte Zaubersonderfertigkeit, von der hier jeweils die Rede ist, wird als *Langer Fluch* in **Aventurische Magie 2** beschrieben und ist für Hexen mit einem der folgenden Zauberstile verfügbar: Rote Jungfern, Salonlöwinnen, Sumpfhexen, Waldhexen.

Seite 234, Kesselmeisterin: Der Eintrag „Salonlöwinnen“ ist falsch. Für diesen Zauberstil ist stattdessen die erweiterte Zaubersonderfertigkeit *Langer Fluch* verfügbar.

Seite 235, Artefaktanalytiker: Hier fehlt der Eintrag „Scholar der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis“.

Wassergeist

MU 14 KL 10 IN 11 CH 11

FF 10 GE 12 KO 7 KK 7

LeP 18 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 5 SK 0 ZK 0 GS 9

Wasserstoß: AT 16 TP 2W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2

Größenkategorie: klein

Typus: Elementar (Wasser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -1

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.

Flucht: flieht nicht

Zauber in zusätzlicher Verbreitung

Folgende Zauber und Rituale aus dem **Regelwerk**, **Aventurische Magie I**, **Aventurische Magie II** und **Aventurische Magie III** liegen zusätzlich auch für die hier genannten Traditionen vor. Zauber, die schon in einem der Bücher als Zauber der entsprechenden Tradition gekennzeichnet sind, liegen selbstverständlich ebenfalls in der Tradition vor.

Tradition (Druiden)

Zaubersprüche: Adlerauge, Aquasphaero, Basaltleib, Corpofesso, Eiswand, Flammenwand, Frigisphaero, Gardianum, Große Gier, Ignifaxius, Ignisphaero, Nebelwand, Paralysis, Respondami, Sanftmut, Somnigravis, Steinwand, Wogenform

Rituale: Adamantium, Blick in die Vergangenheit, Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarer Diener, Geisterbeschwörung, Geisterruf, Körperlose Reise, Seelenwanderung, Traumgestalt, Weisheit der Bäume

Tradition (Geoden)

Zaubersprüche: Ängste lindern, Archofaxius, Archosphaero, Dunkelheit, Flammenwand, Gardianum, Haselbusch, Herr über das Tierreich, Hexengalle, Ignifaxius, Ignisphaero, Nebelwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Sanftmut, Steinwand, Tiere besprechen, Tiergedanken, Wasseratem, Wellenwand

Rituale: Bärenruhe, Blick in die Vergangenheit, Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarer Diener, Geisterbeschwörung, Geisterruf, Hagelschlag und Sturmgebrüll, Magischer Raub, Nekropathia, Traumgestalt

Tradition (Gildenmagier)

Zaubersprüche: Aquafaxius, Archofaxius, Dornenwand, Eiswand, Frigifaxius, Hexagramma, Humofaxius, Stillstand, Wellenwand

Rituale: Wogenform

