



SPIELERHANDBUCH

- S. 19 - Falscher Eintrag bei der Würfelstufentabelle: Bei 27 müsste es 3W12+W10 heißen, nicht 3W12+2W10.
- S. 19 Probenergebnisse - Mindestwürfe (wie Verteidigungswerte) können Modifikatoren basierend auf anderen Effekten oder Umständen erhalten. Unabhängig von den Modifikatoren ist der niedrigste Mindestwurf 2.
- S. 27 - Die Größenbeschreibung der Menschen sollte 5 bis 6 Fuß lauten, nicht Schritt.
- S. 34 Wärmesicht S.30 - muss heißen S. 31
- S. 40 siehe Rüstungen und Schilde S. 216 - muss heißen S.246
- S. 58, 64, 70 Siebter Kreis: statt Initiative muss vorne Mystische Rüstung stehen
- S. 66 - Talentooptionen Geselle: „Schwachstelle Er Sprint,“ sollte „Schwachstelle Erkennen, Sprint,“ heißen.
- S. 66 - Fünfter Kreis, Einschätzen: [...] wie das Talent Tieranalyse (S.111) [...] – Es müsste S. 101 heißen.
- S. 72 Talentproben - Das Limit „Talent einmal pro Runde einsetzen“ gilt normalerweise nicht für freie Aktionen.
- S. 73 Aktion -> Freie Aktionen - Die meisten Freien Aktionen können mehrmals pro Runde verwendet werden (sofern nicht anders angegeben).
- S. 73 die Tabelle Stufen/Aktionswürfel (S. 119) - muss heißen S. 18
- S. 78 Blattschuss - Dieses Talent darf nur einmal pro Runde eingesetzt werden.
- S. 90 Kobrastoß - Dieses Talent darf nur einmal pro Runde eingesetzt werden.
- S. 93 Lufttanz - Dieses Talent darf nur einmal pro Runde eingesetzt werden.
- S. 98 Schwachstelle Erkennen - Dieses Talent ist nicht kompatibel mit Zaubern.
- S. 98 Schwenkangriff: „Schwenkangriff erfordert, dass der Adept die Kampfoption Aufteilen der Bewegung (S. 221) verwendet, [...]“ - Es müsste Seite S. 229 heißen.
- S. 98 Sprint- Fertigkeit: Ja (Geselle)
- S. 100 Taktik - Erklärung: Dieses Talent und diese Fertigkeit kann für eine Gruppe von Spielercharakteren eingesetzt werden, aber alle beteiligten Charaktere müssen jederzeit dem Plan des Kommandanten folgen. Der „Plan“ sollte etwas Substantielleres sein als einfaches „Haltet die Stellung“. Die Bestimmung, was geeignet ist, einen „Plan“ zu erstellen, sollte eine Vereinbarung zwischen allen beteiligten Parteien sein, da dieses Talent / diese Fähigkeit nützlich, aber nicht übermächtig sein sollte.
- S. 102 Tigersprung - Dieses Talent darf nur einmal pro Runde eingesetzt werden.
- S. 104 Siehe menschliche Vielseitigkeit und Spruchzauberei S. 276 - muss heißen S. 151
- S. 104 ... für die Schadensprobe. Siehe Nahkampf (S. 233) - muss heißen S. 225
- S. 113 Alchemie - Erklärung: Vollständigere Regeln für die Erstellung von Gegenständen mit Alchemie sind im *Earthdawn Kompendium* enthalten, aber die Informationen in diesem Buch bieten einen grundlegenden Rahmen für die Herstellung von Blutamuletten und Heilmitteln.
- S. 144 Verbesserung von Attributswerten S.270 - muss heißen S. 269
- S. 163 Luftrüstung. Wirken Verstärken (Physische Rüstung +1) sollte +2 sein.
- S. 168 Speer des Elements, rechte Spalte. Neuer Punkt bei Wasserspeere in der dritten Zeile von oben, wie bei den anderen Elementspeeren auch.
- S. 177 Knochenkreis - Die möglichen Kräfte, die der Geist haben kann, werden durch die Liste der vorgeschlagenen Kräfte auf Seite 232f. des *Spielleiterhandbuchs* ersetzt, einschließlich Astralsicht und Manifestation.
- S. 180 Knochengeist und Knochengeist beschwören - Verweis auf Knochenkreis muss heißen S. 177
- S. 216 Beispiel - Hier müsst der Mindestwurf der Beschwörungsprobe höher sein. Ein Verbündetengeist Stufe 4 hat laut *Spielleiterhandbuch* Seite 231 eine mystische Verteidigung von 9+GS = 13 dazu kommen noch +2 je festgelegter Kraft macht einen Mindestwurf von 17.
- S. 223 Sturzangriffe S. 237 - muss heißen S. 238
- S. 226 aus dem Sattel werfen, Erweiterung (siehe Erwartung eines Sturmangriffs S. 229)
- S. 229 Schaden erhöhen S. 229 - Seitenverweis entfernen.
- S. 248 Blutamulette - Blutamulette können mit der Fertigkeit Alchemie hergestellt werden, die die Hälfte des Listenpreises des Gegenstands in Materialien kosten. Der Verzauberungsmindestwurf (VMW) für die Gegenstände im *Spielerhandbuch* sind wie folgt (vom *Earthdawn Kompendium* übernommen):
- Astralauge 14
 - Dämonenabwehr 13
 - Garlenstein 13
 - Hornnadel 12
 - Initiativeverstärker 15
 - Knochenamulett 11
 - Kraftverstärker 11
 - Letzte Rettung 12
 - Nachtsichtauge 9
 - Standhaftigkeit 12
 - Treffer Auffangen 10
 - Verzweiflungsschlag 10
 - Verzweiflungszauber 11
 - Wurmauge 12

S. 252 Heilmittel - Heilmittel können mit der Fertigkeit Alchemie hergestellt werden, die die Hälfte des Listenpreises des Gegenstands in Materialien kosten. Die Verzauberungsmindestwurf (VMW) für die Gegenstände im Spielerhandbuch sind wie folgt (vom *Earthdawn Kompendium* übernommen):

Erholungstrank 7

Gesundungstrank 11

Heiltrank 12

Kelias Gegengift 8

Kelix' Breiumschlag 7

Krankheit Aufhalten 8

Wiederbelebungsallbe 10

Wundsalbe 10

S. 288 Widernatürliches Leben - Im Kompendium ist vermehrt die Rede von der nicht erklärten Dämonenkraft Wiedergänger: Diese heißt hier Widernatürliches Leben. Die Fähigkeit wird im Spielleiterhandbuch voraussichtlich auch in Wiedergänger umbenannt werden.

S. 298 Charaktererschaffung S.25 - Richtig ist S.35

Ergänzungen / Klarstellungen

S. 40 - Todesschwelle: ergänze hinter „bzw. stirbt“ folgenden Satz: „Falls ein Charakter mehreren Disziplinen folgt, wird nur der höchste Kreis zur Bestimmung der Todesschwelle genutzt.“

S. 43 - ergänze hinter „Wissen aufteilen kann“ links oben folgenden Satz: „Während der Charaktererschaffung können nur Novizen-Fertigkeiten mit diesen Punkten gewählt werden.“

S. 69 - ergänze hinter „an sie erinnert.“ Folgenden Satz: „Die Fähigkeit kann auch für Wissensproben eingesetzt werden.“

S. 79 - ergänze bei Eiserner Wille folgenden Satz als neuen letzten Satz: „Dieses Talent kann nicht genutzt werden, um anhaltende Effekte zu beenden, es sei denn, die Probe wird gegen die Mystische Verteidigung abgelegt.“

S. 83 - ergänze links oben hinter „Verletzungen, S. 226.“ Folgenden Satz als neuen letzten Satz von Feuerblut: „Dies zählt nicht als Erholungsprobe und erhält daher auch keine Boni, die normalerweise bei Erholungsproben zum Tragen kämen.“

S. 88 - Ergänze als neuen letzten Satz bei Holzhaut: „Wenn die Wirkung endet, wird der erlittene Schaden des Charakters um das ursprüngliche Ergebnis der Holzhautprobe reduziert.“

S. 97 - ergänze bei Schildschlag folgenden Satz als neuen letzten Satz: „Dieses Talent ist nicht kompatibel mit Zweitwaffe.“

S. 100 - ergänze bei Taktik folgenden Satz hinter „gegenüberstehen“: „Das gilt auch für Spielercharaktere, solange sie dem Plan folgen und der komplexere Angaben umfasst als zum Beispiel „Kämpft!“.

S. 136 - Gewebte Fäden verwenden, rechte Spalte, erster Absatz, nach „Fähigkeit um +1“ ergänze: „Wenn Unempfindlichkeit durch Fadenmagie (auch durch Gegenstände) verbessert wird, wird effektiv der höchste Kreis des Adepten durch den Bonus erhöht, um den neuen Unempfindlichkeitswert zu bestimmen.“

S. 153 [Nicht im Buch] - Spruchzauberei - Probe ablegen, ergänze: „Solange in der Spruchbeschreibung nichts anderes steht, wird zur Bestimmung des Erfolgs gegen mehrere Ziele die höchste Mystische Verteidigung der Ziele genutzt. Die Ziele müssen bestimmt werden, bevor der Test abgelegt wird. Ein erfolgreich gewirkter Flächeneffektzauber mit anhaltender Wirkung beeinflusst jedes weitere Ziel, dass den Wirkungsbereich betritt, unabhängig von seiner Mystischen Verteidigung. Sobald der Spruch erfolgreich gewirkt wurde, gilt der Effekt und kann nicht ignoriert werden.“

Beispiel: Malorren wirkt Schneesturm auf eine Gruppe von Banditen, von denen sich vier im Wirkungsbereich aufhalten und deren höchste Mystische Verteidigung 8 beträgt. Malorrens Spruchzauberei muss gegen 8 gelingen, damit der Spruch erfolgreich gewirkt wird und um die Zahl der Erfolge zu bestimmen. Er würfelt eine 9, also gilt die reguläre Dauer des Spruchs (5 Runden, da sein Rang seines Spruchzauberei-Talent bei 5 liegt). In der dritten Runde betritt eine Magierin der Banditen den verzauberten Bereich des Schneesturms. Obwohl ihre Mystische Verteidigung 10 beträgt, erleidet sie den Bewegungsmalus und möglichen Schaden des Spruchs in dieser Runde. Hätte sie mal besser Magie neutralisieren gewirkt!

S. 167 - Hainerneuerung. Ergänze am Ende des ersten Absatzes folgendes: „Dies zählt nicht als Erholungsprobe und erhält daher auch keine Boni, die normalerweise bei Erholungsproben zum Tragen kämen.“

S. 177 / 178 - [Nicht im Buch] Seelenlose Augen. Ergänze am Ende „Regeln zur Einschüchterung finden sich im Spielleiterhandbuch (S. 99). Die Boni können nach Maßgabe des Spielers auch auf die Talente Ängstigen und Stählerner Blick wirken; dafür wurde der Spruch zwar nicht entworfen, aber es klingt lustig und sollte zu keinen merklichen Problemen in der Spielbalance führen.“

S. 209 - Riesenwuchs. Ergänze am Ende des ersten Absatzes (statt des Punktes ein Komma): „, aber nicht auf Heilung, wie Feuerblut und Erholungsproben.“



SPIELLEITERHANDBUCH

S. 136 Band der Elemente - Für Rang 6 sollte der Effekt sein: „Der Besitzer erhält +1 auf seinen höchsten Disziplinkreis, um die Unempfindlichkeit zu ermitteln.“

S. 152 Unerwiderte Welle - Für Rang 5 sollte die Schlüsselinformation lauten: „Bringe den Namen dessen in Erfahrung, für den diese Waffe erschaffen wurde.“

S. 172 Eisflieger - Eisfesseln (14) sollte Eisfesseln (10) lauten.

S. 178 Feuervogel - Die Werte des Feuervogels stimmen nicht. Die korrekten Werte lauten:

Herausforderung: Geselle (Siebter Kreis)

GES:	9	Initiative:	15
STR:	6	Körperliche Verteidigung:	16
ZÄH:	6	Mystische Verteidigung:	15
WAH:	7	Soziale Verteidigung:	15
WIL:	7	Physische Rüstung:	7
CHA:	7	Mystische Rüstung:	7

Bewusstlosigkeit: 53

Todesschwelle: 59

Wundschwelle: 9

Niederschlag: 6

Erholungsproben: 2

Bewegung: 2 (fliegend 18)

Aktionen: 2; Biss: 16 (20); 2x Krallen: 18 (18)

S. 182 Greif - Sturzflug (5) sollte Sturzflug (10) lauten.

S. 204 Saural - Beim Saural ist die Formatierung zweier Werte etwas durcheinander geraten.

S. 263 Karmapunkte (Drachen) - Der zweite Satz hier sollte lauten: „Der Wert vor der Klammer gibt die Karmastufe des Drachen an, der Wert in Klammern die Anzahl seiner Karmapunkte.“

S. 288 Widernatürliches Leben - Diese Kraft wurde später in „Wiedergänger“ umbenannt und wird in Folgebänden sowie dem Nachdruck des Spielleiterhandbuchs so bezeichnet.

S. 304 Schreckensiota - Der Schreckensiota fehlen zwei Kräfte:

Dämonenmal (16, Standard): Zusätzlich zu den normalen Wirkungen entwickeln gezeichnete Charaktere einen unterbewussten Drang, andere ihren Körperflüssigkeiten (und den Schreckensiotas darin) auszusetzen, üblicherweise durch schlechte Hygiene.

Karmaschub (Frei): Kann bei Proben eingesetzt werden, um Degenerierung zu widerstehen.

KOMPENDIUM

S. 1 Mitarbeiter der vorherigen Editionen im Impressum ergänzt.

S. 40 Schmerzen Widerstehen - Das Talent kann als Fertigkeit maximal auf Rang 1 werden.

S. 42 Tödlicher Schlag - Dieses Talent ist nicht auf den Nahkampf beschränkt, es kann auch ähnliche Fernkampfangriffe beeinflussen, wie z.B. den Einsatz von Projektilwaffen und Wurfaffen. Es hat keinen Einfluss auf Spruchzauberei oder ähnliche Fähigkeiten.

S. 89 Elementarwünschelrute - Kosten sind 2.000 Silber und Gewicht ist 2.

S. 105 Blutverschworenes Gitter - „Kristallgitter“ im zweiten Absatz sollte „Blutverschworenes Gitter“ sein.

S. 151 Albino-Jacoti - Das Albino-Jacoti wird auch selber von seinen Kräften *Nebelwolke* und *Schwieriges Gelände* beeinflusst.

S. 217 u.a. Wiedergänger - Im Kompendium ist vermehrt die Rede von der nicht erklärten Dämonenkraft Wiedergänger: Diese heißt in der ersten Auflage des Spielleiterhandbuchs noch Widernatürliches Leben und ist auf S. 288 beschrieben. Die Fähigkeit wurde im Nachdruck auch dort in Wiedergänger umbenannt.

TRAVAR

S. 164 Am Turnier teilnehmen - Der letzte Absatz des Abschnitts (direkt vor der nächsten Überschrift) sollte lauten: „Verfügbare Champions, die einem solchen Ruf nicht folgen, riskieren, dass der sie sponsernde Kaufmann sich in diesem Jahr nicht um das Magistratsamt bewerben darf.“

QUESTOREN

S. 72 Jaspre-Questor - Soziale Verteidigung sollte +1 sein, nicht +2.