

# ERRATA

## STAND JULI 2023

Die folgenden Punkte wurden seit der ersten Auflage der *Savage Worlds Abenteuer-Edition (SWAE)* und anderer Titel aktualisiert. Jede Aktualisierung ist mit einer roten Versionsnummer versehen, die angibt, ab welcher Druckauflage die Korrektur bereits enthalten ist. Die jeweilige Auflage ist auf der Rückseite des Buches über dem Barcode zu finden. Korrekturen und Aktualisierungen mit [5] vorne sind alle ab der 5. Druckauflage enthalten, nicht jedoch in früheren. [2] steht für eine Korrektur der Erstauflage und gilt auch, falls noch kein Nachdruck erschienen ist.

Unsere digitalen Produkte sind immer auf Stand der letzten Druckfassung, enthalten also ggf. noch nicht alle Errata.

## GRUNDREGELWERK

- **S. 18 [4]:** Eine +1 Version der Volkseigenart „Fertigkeitsbonus“ wurde ergänzt, samt Erklärung, wann diese verwendet werden sollte:

WERT	EIGENART
1/2	<b>Fertigkeitsbonus (1 pro Fertigkeit):</b> Eine angeborene Eigenart dieses Volkes gewährt einen Bonus von +1/+2 beim Einsatz einer bestimmten Fertigkeit. Ein Volk, das Pheromone versprüht erhält zum Beispiel einen Bonus von +1 auf <i>Überreden</i> .

- **S. 37 ARKANE RESISTENZ [5]:** Ersetze den zweiten Absatz des Talents durch:  
„Feindliche arkane Fähigkeiten, die den Helden als Ziel haben, erleiden einen Abzug von -2 und

magischer Schaden wird um 2 Punkte verringert. Wenn eine feindliche Macht aufgrund dieses Malus nicht auf den Helden wirkt, wird sie dennoch aktiviert und verbraucht Machtpunkte (und kann noch andere Ziele beeinflussen). Dies gilt auch für magische Boni durch Waffen, etwa *Waffe verbessern* oder den Schadensbonus von magischen Waffen.“

- **S. 43 RIPOSTE / GESCHICKTE RIPOSTE [3]:** Ersetze Zug durch Runde.
- **S. 43 RUNDUMSCHLAG [5]:** Der Rundumschlag ist nun eine begrenzte Aktion. Der Abzug von -2 gilt nur für Kämpfer, die keine Zweihandwaffe benutzen.
- **S. 44 KONTROLLIERTER RUNDUMSCHLAG [5]:** Ersetze den Text mit „Wie oben, aber der Charakter ist in der Lage, Verbündete von den Angriffen mit *Rundumschlag* auszunehmen.“
- **S. 44 SCHNELLER ANGRIFF [5]:** *Schneller Angriff* ist eine begrenzte Aktion.
- **S. 44 BLITZSCHNELLER ANGRIFF [5]:** Ersetze den bestehenden Text durch: „Wie *Schneller Angriff*, aber der Kämpfer fügt einen dritten *Kämpfen*-Würfel zu seiner mit *Schneller Angriff* in diesem Zug ausgeführten Attacke hinzu.“
- **S. 45 ANFÜHRER [3]:** Letzten Satz ändern in „Statisten im Befehlsradius addieren +1 auf Erholungsproben gegen *Angeschlagen* und *Betäubt*.“
- **S. 45 INSPIRIEREN [5]:** *Inspirieren* ist nun eine begrenzte Aktion.

■ **S. 45 TAKTIKER [5]:** Ersetze „Zu Beginn der Runde kann er sie abwerfen oder sie einem verbündeten Statisten im Befehlsradius geben.“ mit „Zu Beginn der Runde kann er sie abwerfen oder sie einem Statisten (oder Gruppe von Statisten mit der gleichen Aktionskarte) im Befehlsradius geben.“

■ **S. 45 BASTLER [4]:** Passe diese zwei Absätze des *Bastler Talents* wie folgt an:

Die Gesamtkosten der Macht (plus Modifikatoren) können nicht die Punkte übersteigen, die bei der Erschaffung aufgewendet worden sind und es dürfen keine Einschränkungen angewendet werden. Jedoch kann er mehrere Apparaturen erschaffen, solange er noch Punkte dafür übrig hat.

Die Herstellung und Anwendung der Apparatur erfordert einen Wurf auf *Verrückte Wissenschaft* mit -2. Dies dauert seinen ganzen Zug lang, während dem er nichts anderes tun kann (er kann in diesem Zug keine Mehrfachaktionen verwenden). In jeder anderen Hinsicht gelten dieselben Regeln wie bei der normalen Anwendung von Mächten.

■ **S. 50 AUFWIEGLER [5]:** *Aufwieglers* zu benutzen ist nun eine begrenzte Aktion.

■ **S. 51 RAMPENSAU [5]:** Ersetze „Der zusätzliche Würfel unterstützt einen weiteren Verbündeten, der den Helden sehen oder hören kann, und gilt für dessen nächste Aktion, egal was diese auch sein mag.“ mit „Der zusätzliche Würfel *Unterstützt* einen weiteren Verbündeten bei einer beliebigen Eigenschaftsprüfung. Es muss nicht bei beiden Verbündeten die selbe Eigenschaft sein, die *Unterstützt* wird.“

*Rampensau* ist eine begrenzte Aktion.

■ **S. 51 ECHE RAMPENSAU [5]:** Ersetze den bestehenden Text durch: „Wie *Rampensau*, aber der Held fügt jetzt einen dritten Fertigkeitswürfel zu seinem Unterstützungswurf in diesem Zug hinzu und unterstützt noch einen zusätzlichen Verbündeten.“

■ **S. 61 ZUSAMMENFASSUNG DER TALENTE [5]:** Alle geänderten Talente auch hier angepasst.

■ **S. 85 [3]** Galeere sollte Gigantisch sein, nicht Groß.

■ **S. 92 AKTIONEN [5]:** Um einige häufig gestellte Fragen zu beantworten, haben wir die Bewegung aus der Aktionsabfolge entfernt. Der erste Absatz wurde umformuliert und lautet nun: „Charaktere führen „Aktionen“ aus, wenn ihre Aktionskarte in der Runde an der Reihe ist. Ein Charakter kann sich bewegen und eine reguläre Aktion an einem beliebigen Punkt während seiner Bewegung ausführen, ohne einen Abzug zu erleiden. Eine Bewegung ist keine Aktion (siehe **Bewegung** rechts).“

■ **S. 92 FREIE AKTIONEN [5]:** Der Verweis auf die Bewegung wurde entfernt.

■ **S. 92 BEGRENZTE AKTIONEN [5]:** *Pathfinder für Savage Worlds* hat das Konzept der begrenzten Aktionen eingeführt, und ist nun Teil der Grundregeln von *Savage Worlds*. Füge Folgendes nach dem Abschnitt *Freie Aktionen* hinzu.

## BEGRENZTE AKTIONEN UND BEGRENZTE FREIE AKTIONEN

Einige Aktionen sind stärker eingeschränkt. Ein Charakter darf in seinem Zug nur eine begrenzte Aktion ausführen, egal ob es sich um dieselbe oder um verschiedene Aktionen handelt. Ein Riesenkrake kann zum Beispiel als begrenzte Aktion mit all seinen Tentakeln angreifen, aber er kann nicht auch noch *Rundumschlag* einsetzen.

Ein Charakter kann auch eine begrenzte freie Aktion pro Zug ausführen. Wenn zum Beispiel ein Gegenstand einem Charakter *Teleportation* als „begrenzte freie Aktion“ erlaubt, darf er keine weiteren begrenzten *freien* Aktionen im selben Zug ausführen, er darf allerdings eine begrenzte Aktion verwenden.

■ **S. 92 SPRINTEN [5]:** Hinweis auf freie Aktion entfernt.

■ **S. 93 FEUERRATE [5]:** Es muss „einen Schuss pro Aktion“ heißen, nicht „einen Schuss pro Runde“.

■ **S.99 BETÄUBUNGSSCHADEN [5]:** Betäubungsschaden muss vor dem Angriff angesagt werden.

■ **S. 99 BETÄUBT [4]:** Es wurde etwas einfacher, sich vom *Betäubt*-Status zu erholen. Ersetze den Text durch folgenden:

## BETÄUBT

Taser, Kreaturenfähigkeiten, die Macht *Betäuben*, elektrische Gefahren oder andere Schocks für das Gehirn oder Nervensystem machen einen Charakter quasi hilflos, bis es ihm gelingt, diesen Zustand abzuschütteln.

## BETÄUBTE CHARAKTERE

- sind *Abgelenkt* (dieser Zustand wird wie üblich am Ende des nächsten Zuges des Opfers entfernt).
- sind *Verwundbar* (und bleiben dies bis sie sich vom *Betäubt* sein erholen).
- gehen zu Boden (oder in die Knie, Entscheidung der SL).
- können sich weder bewegen noch Aktionen ausführen.
- zählen nicht für den Überzahlbonus.

**Erholung:** Zu Beginn des Zuges eines *Betäubten* Charakters legt er als freie Aktion eine Konstitutionsprüfung ab. Ein Erfolg bedeutet, dass er nicht mehr *Betäubt* ist, aber bis zum Ende seines nächsten Zuges *Verwundbar* bleibt. Mit einer Steigerung ist er nur noch bis zum Ende dieses Zuges *Verwundbar*.

- **S. 102 FLÄCHENANGRIFFE [3]:** Zur Klarstellung folgenden Absatz ergänzt:

Flächenangriffe attackieren einen bestimmten Bereich statt der Individuen unter der Schablone, weshalb Verteidigungsvorteile wie Ausweichen oder durch Geschwindigkeit nicht angewendet werden.

- **S. 102 FLÄCHENANGRIFFE [4]:** Flächenangriffe funktionieren noch genauso wie vorher, wir haben die Formulierung angepasst, um noch mal darauf hinzuweisen das Angriffsmodifikatoren wie vom *Ausweichen* Talent oder durch Geschwindigkeit nicht gelten. Ersetze den folgenden Absatz:

„Jedes Ziel, das sich auch nur teilweise unter der Schablone befindet, ist betroffen, unabhängig davon, ob es von Angriffsmodifikatoren wie dem *Ausweichen* Talent betroffen ist. Wenn der Effekt Schaden verursacht, würfle für jedes Ziel einzeln. Angriffe, die mit Steigerung treffen, verursachen wie üblich Bonusschaden.“

- **S. 102 FLÄCHENANGRIFFE [5]:** Ergänze: „Jede Macht oder jeder andere Effekt, der eine Kegelschablone verwendet, kann stattdessen die Strahlschablone verwenden. Dies ist eine gerade Linie, die 1“ breit und 12“ lang ist.“

- **S. 103 GEBUNDEN & FESTGEHALTEN [5]:**

Ersetze den gesamten Text durch:

**Ring**en und Mächte wie *Verstricken* verursachen bei Charakteren die Zustände *Gebunden* und *Festgehalten*. Im Folgenden wird erläutert, was diese Begriffe bedeuten und wie man sich davon befreien kann.

- **FESTGEHALTEN:** Das Opfer kann sich nicht bewegen und ist *Verwundbar*, solange dieser Zustand anhält.

- **GEBUNDEN:** Das Opfer kann sich nicht bewegen, ist *Abgelenkt* und *Verwundbar*, solange es *Gebunden* ist. Es kann abgesehen von Befreiungsversuchen keine anderen körperlichen Aktionen ausführen.

**Sich befreien:** Sich zu befreien ist eine Aktion und erfordert eine Probe auf *Stärke -2* oder *Athletik*. Bei Erfolg hat sich ein *Festgehaltenes* Opfer von einer Sache oder einem Gegner befreit. Ein *Gebundenes* Opfer verbessert seinen Zustand zu *Festgehalten*, bei einem Erfolg, und ist bei einer Steigerung befreit.

**Sich von einem Gegenstand befreien:** Ein Charakter der durch einen Gegenstand *Gebunden* ist (wie z.B. durch ein Netz, Eisenketten oder Handschellen) und der bei einer Probe um sich zu befreien scheitert, kann erst wieder einen weiteren Befreiungsversuch unternehmen, wenn sich die Situation verändert hat (nach Ermessen der Spielleiterin).

*Festgehaltene* oder *Gebundene* Opfer können auch versuchen, das was sie festhält mit einer

ihnen zugänglichen und geeigneten Waffe (je nach Material und sonstigen Umständen im Ermessen der Spielleiterin) zu zerstören. Solche Angriffe treffen automatisch (siehe **Dinge zerstören**, S. 100) und der Angreifer kann *Rücksichtsloser Angriff* für +2 Schaden nutzen. Bei Erfolg ist das Opfer nicht länger *Festgehalten* (andere, die durch einen Flächeneffekt *Festgehalten* oder *Gebunden* wurden müssen separat befreit werden, sofern der befreiende Angriff nicht selbst auch ein Flächeneffekt ist).

- **S. 104 MEHRFACHAKTIONEN [5]:**

Ersetze „**Freie Aktionen:** Die Abzüge von Mehrfachaktionen gelten nicht für Freie Aktionen.“ mit „**Freie Aktionen:** Die Abzüge von Mehrfachaktionen gelten nicht für Freie Aktionen und Freie Aktionen verursachen niemals einen Abzug für andere Aktionen.“

- **S. 105 RINGEN [5]:**

Ersetze „**Zerquetschen:** Ein Angreifer kann einen Feind, den er *Gebunden* oder *Festgehalten* hat, verletzen, indem er als eine Aktion in seinem Zug eine vergleichende Stärkeprobe ablegt. Bei einem Erfolg verursacht sein Angriff seine Stärke in Schaden (wie üblich mit Bonusschaden für eine Steigerung).“ mit „**Zerquetschen:** Ein Angreifer kann einen Feind, den er *Gebunden* oder *Festgehalten* hat, verletzen. Dazu wendet er eine Aktion in seinem Zug auf und verursacht Stärke Schaden. Da es ein Schadenswurf ist, werden Größenkategoriemodifikatoren ignoriert.“

- **S. 108 VERZWEIFELTER ANGRIFF [5]:** Neue Kampfoption wie folgt:

## VERZWEIFELTER ANGRIFF

Der Charakter will unbedingt treffen und schlägt wie wild zu. Er konzentriert sich darauf, sein Ziel zu treffen, doch nimmt er dafür in Kauf, weniger Schaden zu verursachen. Er addiert +2 oder +4 auf seine Kämpfenprobe und zieht denselben Wert vom Schaden ab, wenn er trifft. Dies kann pro Angriff festgelegt werden (vor dem Wurf) und lässt sich nicht mit *Rücksichtsloser Angriff* kombinieren.

- **S. 116 GIFT [5]:**

Ersetze „**Lähmend:** Das Opfer ist für 2W6 Minuten Ausgeschaltet, oder doppelt so lange bei einem *Kritischen Fehlschlag*.“ mit „**Lähmend:** Wie *Betäubt*. Falls eine Wirkungsdauer angegeben ist, kann das Opfer nicht vor Ablauf dieser Frist versuchen sich von dem Zustand zu erholen. Anderenfalls kann wie üblich in der folgenden Runde versucht werden, den Status abzuschütteln.“

- **S. 126 ENTSCLOSSENHEIT [3]:** Erster Satz im zweiten Absatz ist nun:

„Ein Charakter kann seine *Entschlossenheit* ausgeben, um bis zum Anfang seines nächsten Zuges

einen W6 auf alle Eigenschafts- und Schadenswürfe zu addieren.“

Am Ende folgenden Absatz ergänzt:

„Ein Charakter kann seine *Entschlossenheit* verlängern, indem er am Anfang seines Zuges einen Benny ausgibt, bevor sie ausläuft. Sobald er seine *Entschlossenheit* einmal verloren hat, endet der Effekt allerdings.“

- **S. 126 ENTSCLOSSENHEIT [4]:** Letzter Satz im dritten Absatz ist nun:

„Sie werden von Sitzung zu Sitzung mitgenommen, doch kann ein Spieler nie mehr als einen davon haben.“ Der Teilsatz „doch kann ein Spieler nie mehr als einen davon haben“ entfällt. Es gibt keine Obergrenze für Entschlossenheitsmarker mehr.

- **S. 130 SCHLAPPE IN DER TABELLE KREATIVER KAMPF [4]:** Der Eintrag sollte lauten „... oder einfach seinen nächsten Zug verlieren ...“ (Zug statt Aktion).

- **S. 150 EINSCHRÄNKUNGEN [3]:**

Jede Einschränkung für eine Macht verringert die Gesamtmachtkosten um eins, wenn sie aktiviert wird. Würde dies die Kosten auf 0 senken erhältst du stattdessen einen Bonus von +1 auf deinen arkanen Fertigkeitswurf (+2 Maximum).

- **S. 150 EINSCHRÄNKUNGEN [4]:**

**Reichweite:** Die Reichweite der Macht ändert sich zu Berührung (nur wenn die angegebene Reichweite größer ist).

**Persönlich:** Die Reichweite der Macht ändert sich zu Selbst (nur wenn die Reichweite Berührung war oder die Reichweiten-Einschränkung bereits angewandt wurde).

**Aspekt:** Der Charakter kann nur einen Aspekt einer Macht mit mehr als einer Einsatzmöglichkeit nutzen, wie Trägheit/Beschleunigung oder Eigenschaft erhöhen/senken.

- **S. 154 ABWEHREN [5]:** Ersetze den Text der Macht mit „Wenn die Macht gewirkt wurde, erleiden Feinde einen Abzug von -2 auf Angriffswürfe gegen den Anwender (oder -4 bei einer Steigerung).“ mit „Feinde müssen -2 von Nahkampf- oder Fernkampfangriffen (nach Wahl des Zaubers) gegen die Verzauberten abziehen. Bei einer Steigerung wird der Abzug auf beides angewendet. Ein Angreifer, der eine Fernkampfwaffe im Nahkampf gegen die Verzauberten anwendet, erleidet in beiden Fällen den Abzug.“

- **S. 154 ARKANER SCHUTZ [5]:** Ersetze den Text der Macht mit: „Ein Erfolg mit *Arkaner Schutz* bedeutet, dass feindliche Mächte einen Abzug von -2 (-4 bei einer Steigerung) erleiden, wenn sie diesen Charakter beeinflussen wollen. Wenn die feindselige Macht aufgrund dieses Abzugs nicht

auf das Ziel wirkt, wird sie trotzdem aktiviert und verbraucht Machtpunkte (und kann immer noch andere Ziele beeinflussen).

Wenn die Macht Schaden verursacht, wird auch der Schaden um diesen Wert verringert. *Arkaner Schutz* ist kumulativ zu *Arkaner Resistenz*, wenn der Empfänger über beides verfügt!“

- **S. 155 ARKANES ENTDECKEN/VERBERGEN [5]:**

Ersetze den zweiten Absatz und den Rest der Macht mit: „Bei der Anwendung auf eine übernatürliche Kreatur erfährt der Wirker deren aktive Kräfte und arkanen Fähigkeiten. Mit einer Steigerung werden zudem übliche Schwächen dieser Kreatur enthüllt. Die Schwächen einzigartiger Individuen werden dadurch nicht aufgedeckt, falls es sie existieren. Diese müssen normalerweise durch Recherche oder Ausprobieren herausgefunden werden.

**Unsichtbare Kreaturen:** *Arkane entdecken* erlaubt es einem Charakter auch, bis zu 4 Punkte an Abzügen zu ignorieren, wenn er Feinde angreift, die durch magische Dunkelheit, *Unsichtbarkeit* und ähnliche Fähigkeiten verborgen sind (oder alle Abzüge mit einer Steigerung). *Arkane verbergen* verhindert die Aufspürung arkaner Energien bei Wesen oder Gegenständen mit *Normaler Größenkategorie* für eine Stunde (siehe die **Größentabelle** auf Seite 179). Bei größeren Kreaturen werden die Kosten um den Größenmodifikator erhöht (+2 MP für Groß, +4 MP für Riesig oder +6 MP für Gigantisch). Bei Erfolg erleiden Versuche, *Arkane entdecken* auf dem Wesen oder Gegenstand anzuwenden, einen Abzug von -2 bzw. -4 mit einer Steigerung. Wenn *Arkane entdecken* fehlschlägt, kann der Charakter die List nicht durchschauen und merkt nicht, dass etwas verborgen ist, es sei denn, es gibt einen offensichtlichen Beweis dafür (z. B. den Angriff eines unsichtbaren Gegners).“

- **S. 155 AUFHEBEN [5]:** Die Macht ist nun ab Rang *Anfänger* erhältlich statt *Fortgeschritten*. Ersetze den bestehenden Machtmodifikator und ersetze ihn durch:

### MODIFIKATOREN

- **ENTZAUBERN (+1):** Der Wirker kann einen magischen Gegenstand statt einer Person oder einer Macht anvisieren. Dies ist eine normale Probe auf die Arkane Fertigkeit, kein vergleichender Wurf (die SL kann einen Abzug für die Entzauberung mächtiger Gegenstände oder Artefakte festlegen). Wenn der Wurf erfolgreich ist, werden alle magischen Fähigkeiten des Gegenstands für eine Runde oder mit einer Steigerung für zwei Runden außer Kraft gesetzt.
- **MEHRERE MÄCHTE (+3):** Bei Erfolg hebt der Wirker alle aktiven Mächte des Ziel auf.

- **S. 157 EIGENSCHAFT ERHÖHEN/SENKEN [5]:** Grundkosten sind jetzt 3 Machtpunkte und jeder zusätzliche Empfänger kostet +2.

- **S. 157 ELEMENTARMANIPULATION [5]:** Ersetze alles ab dem zweiten Absatz mit:

Bei der Aktivierung kann der Wirker einen der folgenden Effekte wählen:

- **ANGRIFF:** Der Wirker benutzt seine Aktivierungsprobe als Angriffswurf und fügt einem Ziel in Reichweite 2W4 Schaden zu (3W4 mit Steigerung).
- **BEWEGEN:** Der Wirker kann als begrenzte Aktion einen Rauminhalt von 30 x 30 x 30 cm Luft, Erde (die Hälfte davon in Stein), Feuer oder Wasser bis zu *Verstand* des Wirkers in eine beliebige Richtung bewegen.
- **STOSSEN:** Die Elemente bewegen das Ziel. Der Wirker setzt seinen Aktivierungswurf anstelle seiner *Stärke* zum **Stoßen** ein (siehe Seite 106).
- **SONDEREFFEKTE:** Der Wirker kann mit Zustimmung der SL die Elemente nutzen, um einen anderen Effekt zu erzeugen. Zum Beispiel kann er mit Luft eine Fackel ausblasen, eine Flamme anheizen oder jemanden abkühlen (Wiederholung eines Wurfs auf *Erschöpfung* bei drückender Hitze). Der Wirker kann Erde benutzen, um Spuren zu verdecken, Brüche in Stein- oder Erdwänden zu reparieren, oder er kann Feuer benutzen um Flammen in der Größe einer Fackel zu beschwören oder ein bestehendes Feuer in seiner Intensität zu erhöhen (siehe **Feuer** S. 116). Mit Wasser kann er einen Liter Wasser beschwören (nicht im Inneren von Gegenständen oder Menschen) oder etwa vier Liter Wasser pro Zauberspruch reinigen.

Nach der Aktivierung ist jede weitere Anwendung der oben genannten Effekte eine Aktion. Würfle erneut für die arkanen Fertigkeit bei Angriffen oder Stoßen (diese Würfe erleiden keinen Rückschlag bei **Kritischen Fehlschlägen**, da sie keine Aktivierungswürfe sind).

- **S. 157 EMPATHIE [5]:** Ersetze Text der Macht mit: „Ein erfolgreicher Wurf der arkanen Fertigkeit gegen die *Willenskraft* des Ziels gibt dem Wirker Einblick in die dessen grundlegende Emotionen. Dies gewährt ihm für die Wirkungsdauer der Macht einen Bonus von +1 (+2 mit Steigerung) auf alle Einschüchterungs-, Überredungs-, Darbietungs- oder Provozierenproben gegen das Ziel. Der Bonus gilt nicht für Fertigkeitwürfe zur Aktivierung von Mächten.

Empathie wirkt auch auf Tiere und addiert +1 (+2 mit Steigerung) auf *Reiten* oder andere Würfe, um mit der Kreatur zu interagieren.“

## MODIFIKATOREN

- **ZUSÄTZLICHE EMPFÄNGER (+1):** Die Macht kann zusätzliche Ziele beeinflussen, für 1 zusätzlichen Machtpunkt pro Ziel.

- **S. 160 GESTALTWANDELN [5]:** Entferne den Modifikator „Sprechen“. Belasse die Tabelle für Gestaltwandel bei, aber ersetze den Text der Macht folgendermaßen: „Diese Macht erlaubt es dem Wirker, die Gestalt anderer Lebewesen anzunehmen. Er kann sich nur in die Grundform dieser Wesen verwandeln, nicht in Elite- oder Alternativversionen (ein Ork ist demnach erlaubt, ein Ork-Häuptling jedoch nicht). Mit einer Steigerung kann der Wirker die *Stärke* und *Konstitution* der Kreatur um je einen Würfeltyp erhöhen.

Die Größe der neuen Gestalt ist durch den Rang des Wirkers begrenzt:

[bestehende Tabelle]

Gehaltene und getragene Gegenstände werden in die neue Form übernommen und erscheinen wieder, wenn die Macht endet. Während der Verwandlung behält der Charaktere seine Talente und Handicaps sowie seine *Willenskraft* und *Verstand* und die damit verknüpften Fertigkeiten. Er erhält die *Geschicklichkeit*, *Stärke*, *Konstitution* sowie die damit verknüpften Fertigkeiten der Kreatur sowie alle Kräfte, die für diese Kreatur typisch sind (Feuerodem für Drachen, Fliegen für Pegasi usw.). Der Wirker erhält nicht die Machtpunkte des Ziels, falls es über solche verfügt und behält seine eigenen.

Seine Fähigkeit, mit Geräten zu interagieren und zu kommunizieren, wird durch seine Gestalt bestimmt; Goblins können sprechen und daher Zauber wirken, Bären und Tiger jedoch nicht. Der Wirker kann Mächte, die er vor dem Gestaltwandeln gewirkt hat, unabhängig von seiner Form aufrecht erhalten.“

- **WUNDEFFEKTE:** Der Wirker erhält keine zusätzlichen *Wunden*, wenn er sich in Kreaturen verwandelt, die *Groß*, *Riesig* oder *Gigantisch* sind (siehe **Größenkategorie**, Seite 103) und kann ebenso wenig von schadensreduzierenden Spezialfähigkeiten wie *Widerstandsfähig*, *Sehr Widerstandsfähig* oder *Unaufhaltsam* profitieren.
- **S. 162 LINDERUNG [5]:** Der gesamte Text der Macht wird ersetzt:  
*Linderung* ermöglicht es dem Zauberdnden, sich von einem negativen Status oder den Auswirkungen von *Erschöpfung* zu erholen.  
**Erholen:** Der Zauberdnde hebt einen der folgenden Zustände auf: *Abgelenkt*, *Angeschlagen* oder *Verwundbar*. Eine Steigerung entfernt zwei Effekte. Falls mehr als ein Ziel betroffen ist (über den Modifikator **Zusätzliche Empfänger**), kann der

Zaubernde für jeden Verbündeten wählen, welche Zustände er entfernen möchte. *Linderung* kann keine Statuseffekte entfernen, die durch anhaltende Effekte verursacht werden (*Betäubt*, *Festgehalten*, *Gebunden*, etc.), es sei denn, der Ursprung des Effekts wird entfernt.

**Abschwächen:** Verringert den Abzug des Empfängers durch *Wunden* und *Erschöpfung* um eins, bei einer Steigerung um zwei. Ein *Entkräfteter* (-2) Held mit drei *Wunden* (-3) verringert beispielsweise seinen Gesamtnachteil von -5 bei einem Erfolg auf -4, bei einer Steigerung auf -3. Dieser Effekt hält eine Stunde lang an. Er entfernt nicht die *Wunden* oder die *Erschöpfung*, sondern erlaubt dem Empfänger lediglich, die Abzüge zu ignorieren. Wenn das Ziel durch *Wunden* oder *Erschöpfung* *Ausgeschaltet* wird, ist es trotzdem wie üblich *Ausgeschaltet*.

## MODIFIKATOREN

- **ZUSÄTZLICHE EMPFÄNGER (+1):** Die Macht kann zusätzliche Ziele beeinflussen, für 1 zusätzlichen Machtpunkt pro Ziel.
- **BETÄUBT (+1):** Wenn der Wirker die Option **Erholen** verwendet, kann er auch den Zustand *Betäubt* entfernen.
- **S. 163 OBJEKT AUSLESEN [5]:** Der gesamte Text der Macht wird ersetzt und der Modifikator entfernt: „*Objekt auslesen* ist die Fähigkeit, Visionen der Vergangenheit aus einem Objekt erhalten zu können. Bei einer erfolgreichen Probe erhält man einen vagen Eindruck von den gesuchten Informationen. Eine Steigerung gewährt genauere Informationen.“

Wenn der Wirker z.B. ein blutiges Messer ausliest, um einen Mord zu untersuchen, kann der Erfolg ihm sagen, dass der Täter ein Mensch war und dass der Angriff nachts stattfand. Mit einer Steigerung kann er vielleicht einen Blick auf das Gesicht des Mörders werfen oder einen anderen Hinweis erhalten, der seine Identität verrät.“

- **S. 164 SCHUTZ [5]:**

Ersetze „*Schutz* erzeugt eine Rüstung oder ein Kraftfeld um den Charakter, was ihm +2 Punkte Panzerung verleiht, +4 mit einer Steigerung.“ mit „*Schutz* erzeugt eine Rüstung oder ein Kraftfeld um den Charakter, was ihm +2 Punkte Panzerung verleiht. Mit einer Steigerung wird stattdessen die Robustheit um +2 erhöht.“

Die beiden Modifikatoren *Mehr Panzerung* und *Robustheit* werden entfernt.

- **S. 165 TELEKINESIS [5]:** Ersetze den Text der Macht mit: „*Telekinese* ist die Fähigkeit, Objekte oder Kreaturen (inklusive sich selbst) mit arkanem Willen zu bewegen. Sie hat *Stärke* W10 oder W12 bei einer Steigerung. Bei der Aktivierung kann der Wirker sofort eine der unten stehenden Anwendungen

nutzen. Nachfolgende Anwendungen sind Aktionen und nutzen die arkane Fertigkeit (sind aber keine Aktivierungswürfe und unterliegen daher nicht dem Rückschlag durch *Kritische Fehlschläge*).

Unwillige Ziele widerstehen der arkane Fertigkeit des Wirkers mit *Willenskraft*, wenn sie das Ziel der Macht sind, und zu Beginn eines jeden ihrer Züge danach, bis sie freigelassen werden. Erfolgreicher Widerstand bedeutet nicht, dass der Zauber fehlschlägt; der Wirker kann es in seinem nächsten Zug erneut versuchen.

### Anwendungen:

**Bewegung:** Das Ziel oder Werkzeug kann als begrenzte freie Aktion bis zum Verstandswert des Wirkers bewegt werden.

**Hieb:** Das Ziel kann mit Stä+W6 Schaden in den Boden, die Decke oder die Wände gerammt werden.

**Manipulation:** Der Wirker kann Werkzeuge benutzen, um einfache Aufgaben auszuführen oder eine Waffe führen, indem er seine arkane Fertigkeit einsetzt. Dies ändert nichts an der Parade des Wirkers, wenn er eine Waffe führt und seine arkane Fertigkeit nicht mit seiner Fertigkeit *Kämpfen* übereinstimmt.

**Ziele ändern:** Der Wirker kann ein Opfer oder Werkzeug als freie Aktion loslassen. Das Aufheben einer neuen Waffe ist eine freie Aktion. Die Auswahl eines neuen unwilligen Ziels ist eine Aktion und wird wie oben beschrieben abgewehrt.“

- **S. 166 UNBERÜHRBARKEIT [5]:** Unberührbarkeit ist nun eine Macht des Veteranen-Rangs. Ersetze alles ab dem zweiten Absatz mit: „Auch wenn der Charakter körperlos ist, kann er andere körperlose Wesen (einschließlich sich selbst) beeinflussen, und er ist immer noch anfällig für übernatürliche Angriffe, einschließlich Mächte und verzauberter Gegenstände. Reduziere den Schaden von übernatürlichen Angriffen um 4, wenn du beim Aktivierungswurf eine Steigerung erzielst.“

Das Wesen wird wieder körperlich, wenn die Macht endet, aber wenn es sich in jemandem oder etwas befindet, wird es in den nächsten offenen Bereich versetzt und *Betäubt*.

Unfreiwillige Ziele wehren sich mit einer vergleichenden Willenskraftprobe. Wenn es verzaubert wurde, schüttelt es den Effekt mit einer Willenskraftprobe als freie Aktion am Ende seiner folgenden Züge ab.“

- **S. 168 VERBÜNDETEN BESCHWÖREN [5]:** Verändere die Machtpunkte Kosten für Diener in der Tabelle zu: Diener = 1, Leibwächter = 3, Wächter = 5 und Spiegelbild = 7.
- **S. 169 VERSTRICKEN [5]:** Die Härte des Materials ist nun 8 statt 5. Der Machtmodifikator *Stark* wird ersetzt durch „*Zäh* (+1): Das verstrickende Material

ist besonders widerstandsfähig. Seine Härte steigt auf 10.

- **S. 171 ZWIESPRACHE [5]:** Zwiesprache ist jetzt eine Macht des Ranges Fortgeschritten.
- **S. 173 TIERFREUND [3]:**  
Die Kosten sollten „Spezial“ sein, nicht „F“.
- **S. 175 BETÄUBUNG [5]:** Ersetze den Text mit folgendem:  
Eine Kreatur mit dieser Fähigkeit hat einen elektrischen Angriff, ein schwaches Gift, einen Gedankenschlag oder eine ähnliche Attacke. Jeder, der durch einen solchen Angriff *Anschlagen* wird oder eine *Wunde* erleidet, muss eine Konstitutionsprobe mit dem angegebenen Malus ablegen oder wird *Betäubt*. Die Konstitutionsprobe wird mit -2 abgelegt, wenn die Kreatur beim Angriff eine Steigerung erzielte.
- **S. 177 RESTLICHTSICHT [4]:**  
Der Begriff wurde auf Nachtsicht vereinheitlicht.
- **S. 178 TENTAKEL [5]:** Ersetze „Tentakelaktionen gelten zusammen nur als eine der drei möglichen Aktionen der Kreatur pro Runde.“ mit „Alle Tentakelaktionen zählen für die Kreatur in ihrem Zug gemeinsam als eine einzige begrenzte Aktion.“
- **S. 179 REICHWEITE [5]:**  
Die Spalte Größtenkategoriemodifikator wurde um den Hinweis zur Reichweite ergänzt.
- **S. 180 ALLIGATOR/KROKODIL [4]:** Ändere die Größe zu 2 und Robustheit zu 11(2).
- **S. 185 LÖWE [3]:** Ändere den zweiten Satz von Anspringen in: „Wenn ein Löwe einen *Rücksichtslosen Angriff* ausführt, addiert er +4 auf den Schaden anstelle von +2.“
- **S. 188 SCHWÄRME [3]:** Ändere den ersten Satz unter Biss oder Stich in  
„Schwärme verursachen bei ihren Opfern hunderte winzige Bisse, treffen automatisch und verursachen am Ende ihres Zuges 2W4 Schaden bei jedem innerhalb der Schablone.“  
Schwärme sind nicht intelligent und nutzen keine Mehrfachaktionen, Herausforderungen, etc.
- **S. 203 ZUSAMMENFASSUNG BETÄUBT [5]:** Betäubte Charaktere sind *Abgelenkt* (bis zum Ende des nächsten Zuges), *Verwundbar* (solange sie *Betäubt* sind), gehen zu Boden und können sich weder bewegen, noch Aktionen ausführen. Zudem zählen sie nicht für den Überzahlbonus. Zu Beginn eines jeden Zuges legt das Ziel automatisch eine Konstitutionsprobe als freie Aktion ab, um sich zu erholen. Ein Erfolg bedeutet, dass das Ziel nicht mehr *Betäubt* ist, aber bis zum Ende seines nächsten Zuges *Verwundbar* bleibt. Mit einer Steigerung ist es nur noch bis zum Ende dieses Zuges *Verwundbar*.

## SAVAGE TALES

---

- **FLUCHT VON DER INSEL DES GEMETZELS [2]:** Ergänze Kämpfen W6 bei Kapitän Gerald Carpenter.
- **SÜNDEN DES VATERS [2]:** Angststufen sollten Furchtstufen heißen; Seitenverweise wurden korrigiert, Hild ist nun die Paladin, nicht mehr der Paladin.

## DEADLANDS REGELWERK

---

- **S. 169 HUNGER AUSLÖSEN [2]:** Füge „bei einer Willenskraftprobe“ als Bedingung für die Erschöpfung ein. Also „Der obere Kopf des Geistes kann einmal pro Runde als Aktion schreien und so bei jedem Gegner im Umkreis von 12“ intensiven Hunger hervorrufen. Diejenigen, die bei einer Willenskraftprobe scheitern, erleiden eine Stufe Erschöpfung.“

## SAVAGE PATHFINDER GRW

---

- **S. 107 WERKZEUGE & AUSTRÜSTUNG [2]:** Das Gewicht aller Gegenstände muss verdoppelt werden.
- **S. 121 ENTSCLOSSENHEIT [2]:** Letzter Satz im vierten Absatz ist nun:  
„Sie werden von Sitzung zu Sitzung mitgenommen, doch kann ein Spieler nie mehr als einen davon haben.“ Der Teilsatz „doch kann ein Spieler nie mehr als einen davon haben“ entfällt. Es gibt keine Obergrenze für Entschlossenheitsmarker mehr.

## SAVAGE PATHFINDER DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER

---

- **BAND 1, S. 39 [2]:** Korvus hat *Kämpfen* W8 und Parade 6, nicht W6 und 5.
- **BAND 3, S. 17 [2]:** Mama Graul hat Robustheit 17(3), nicht 16(3).
- **BAND 4, S. 72 [2]:** Der Schmiedeunhold attackiert mit seinen Fäusten, die Stä+W4 Schaden verursachen.
- **BAND 6, S. 42 [2]:** Die verborgene Bestie hat Robustheit 15(5), nicht 13(5).