

Errata, Ergänzungen und Erläuterungen zum DSA-Regelband *Wege des Schwerts*

In Teilen basierend auf der Errata-Sammlung des Projekts Wiki Aventurica auf www.dsa4.de
Stand: 01. November 2008; nicht aufgeführt sind Rechtschreib-, Zeichensetzung- und Formatierungsfehler; aufgenommen in die zweite, korrigierte Auflage von *Wege des Schwerts* (2008)
(Ausnahme: die hier mit ♦♦ gekennzeichneten, später hinzugefügten Änderungen).

♦ **Allgemein (Einkaufsliste):** In *Wege der Helden* steht auf Seite 21 unter *Schritt 10* folgendes: “Gönnen Sie sich einen Blick in die Einkaufslisten (in *Wege des Schwerts*) und statten Sie Ihren Helden mit allem aus, was er besitzen sollte – und sich leisten kann.” Der Verweis muss auf die Beilage des Meisterschirms gehen.

♦ **Allgemein; (Waffenmeister und Waffenspezialisierung):** Es gilt die Aussage von Seite 17, dass bei bestimmten Kampf-Talenten keine Spezialisierung möglich ist. Soll in einem solchen Talent eine Waffenmeisterschaft (siehe Seite 77) erworben werden, ist daher eine Spezialisierung *keine* geforderte Voraussetzung.

♦ **Seite 7; Talentwerte:** Hier muss es in der letzten Zeile heißen: “in einem Rahmen von 0 bis 24”.

♦♦ **Seiten 19, 48, 193; Ersatztalent für Hieb Waffen:** In allen drei Aufzählungen/Listen wird als für Hieb Waffen ersatzweise verwendbare Fertigkeit nur Säbel aufgeführt. Korrekterweise muss hier jeweils auch noch das Talent *Zweihand-Hieb Waffen* genannt werden.

♦ **Seite 23; Talent *Betören*:** Spezialisierungen sind nach *Kultur* sowie nach den Themen *Rahjakünste* und *Festgestaltung* erlaubt.

♦♦ **Seite 30; Sprachen und Schriften, Steigerung:** Die Aussagen zu Sprachfamilien gelten sinngemäß auch für Schriften.

♦♦ **Seite 31; Dialekte:** Der Dialekt eines Helden bestimmt sich je nach seiner Herkunft.

♦ **Seite 31f.; Sprachen:** *Trollisch* wird nach Spalte A gesteigert (in der Liste auf Seite 196 auch korrekt so aufgeführt), *Hjaldingsche Runen* haben eine Komplexität von 10/16 (auf auf Seite 197 zu korrigieren).

♦ **Seite 37 und 56; Heilkunde Wunden / Erste Hilfe:** Die Probe dauert mindestens 2 KR (Korrektur auf Seite 56); bei Misslingen erleidet der Patient 1W6 weitere SP (Korrektur auf Seite 37).

♦ **Seite 37 und 161; Heilung regeltechnischer Wunden / KO-Probe:** Die Aussage, dass 7 TaP* aus der *Heilkunde Wunden*-Probe eine (regeltechnische) Wunde sofort, d.h. ohne weitere KO-Probe, schließen und die Auswirkungen der Wunde negieren, gilt nur für die Erstversorgung des Patienten, d.h. für die Probe, die direkt nach derjenigen zur Wundreinigung angewendet wird. Zusätzliche TaP* können im Verhältnis 2:1 auf die folgende nächtliche Regeneration angerechnet werden. Bei Nachbehandlungsproben an Folgetagen gilt, dass je 3 TaP* die KO-Probe zum Ausheilen von Wunden um einen Punkt erleichtern.

♦ **Seite 41; Berufsgeheimnis / Arkanil:** Um Arkanil als Berufsgeheimnis wählen zu können, muss man natürlich nicht bereits Arkanil kennen.

♦ **Seite 48; Talent *Dolche*, Manöver *Entwaffnen*:** Entwaffnen ist für Dolche nur aus der Attacke möglich.

♦ **Seite 49; Talent *Kettenstäbe*, Manöver *Betäubungsschlag* und *Doppelangriff*:** Streiche *Doppelangriff* aus der Liste der möglichen Manöver, ergänze *Betäubungsschlag*.

♦ **Seite 49; Kettenkugel:** Bei der Auflistung der mit *Kettenwaffen* zu führenden Waffen wurde die Kettenkugel vergessen.

♦ **Seite 50; Talent *Schwerter*:** Bei *Mögliche Manöver und Besonderheiten* bitte ergänzen: “Mit etlichen Säbeln (Amazonen-, Kusliker, gewöhnlicher, Robbentöter), dem Wolfsmesser und dem Rapiert sind auch bei der Führung als Schwert keine *Niederwerfen*-Manöver möglich. Mit Schwertern sind bei Kenntnis der SF *Halbschwert Gezielte Stiche* und auch *Todesstöße* möglich; ausgenommen hiervon sind als Schwerter geführte Amazonen- und gewöhnliche Säbel. Mit dem Kurzsword sind keine *Befreiungsschläge* möglich; ebenso ist das Kurzsword von der TP-Erhöhung im Reiterkampf ausgenommen; dafür benötigt man mit dem Kurzsword für *Gezielten Stich* oder *Todesstoß* nicht die SF *Halbschwert*.”

♦ **Seite 51; Talent *Zweihandschwerter/-säbel* und Manöver *Entwaffnen*:** Ergänze bei *Mögliche Manöver*: “*Entwaffnen*, *Umreißen* (beide nur mit Kenntnis von *Halbschwert*)”

♦ **Seite 53; Initiative und BE (Beispiel):** Alrigios Initiative muss natürlich um 3 Punkte vermindert werden, da nicht seine eBE im Kampf mit dem Kusliker Säbel, sondern seine nur durch Rüstungsgewöhnung modifizierte BE zählt.

♦ **Seite 58; Beengte Umgebung:** Zu den ‘langen Schwungwaffen’ zählen auch alle als Anderthalbhänder geführten Schwerter. In der Tabelle der Besonderen Kampfsituationen muss es heißen: “Infanteriewaffen AT +2 / PA +2, Speere PA +2”.

♦ **Seite 59; Manöver:** Bei den allgemeinen Anmerkungen zu Manövern sollte noch vermerkt sein, dass sich einige Manöver und Sonderfertigkeiten des bewaffneten Kampfes auch im waffenlosen Kampf einsetzen lassen (mit Verweis auf Seite 87).

♦ **Seite 59f.; Ausfall:** Der Verteidiger erleidet – im Gegensatz zur bisherigen Aussage und zwecks Vereinheitlichung – sehr wohl einen Malus von 4 Punkten auf seine umgewandelte (zweite) Abwehraktion in der Kampfunde. Verwendet er sogar eine Waffe, mit der Umwandeln eigentlich nicht erlaubt ist (s.u. zu Seite 81), steigt der Malus auf 8 Punkte. Kenntnis der SF *Defensiver Kampfstil* senkt die genannten Mali um jeweils 4 Punkte.

Durch den Ausfall wird der Verteidiger nicht nur zum Umwandeln, sondern auch zu einer Freien Aktion Schritt gezwungen. Steht ihm diese Freie Aktion nicht mehr zur Verfügung, wird er trotzdem zurückgedrängt, erleidet aber zusätzlich Parade-Einbußen von 4 Punkten.

♦ **Seite 61; Manöver *Doppelangriff*:** Auch mit dem Talent *Peitsche* ist kein *Doppelangriff* möglich.

♦ **Seite 61; Manöver *Entwaffnen* (als AT):** Es muss heißen: “... ist mit folgenden Kampftalenten ausführbar: *Anderthalbhänder*, *Dolche* (nur gegen andere Dolche oder Fechtwaffen oder Säbel), *Fecht Waffen* (nur gegen andere Fechtwaffen oder Dolche oder Säbel), *Infanteriewaffen* ...”

◆ **Seite 62; Manöver Gezielter Stich:** Hier muss ergänzt werden, dass man für einen *Gezielten Stich* mit Schwertern auch noch die Kenntnis der SF *Halbschwert* benötigt.

◆ **Seite 64; Sturmangriff:** Es muss heißen: "Dieses Manöver ist eine Aktion aus vollem Lauf, eine Kombination der beiden Aktionen Bewegen und Angriff zu einer einzelnen Aktion, weswegen der Angreifer auch seine Abwehraktion aufgeben muss."

◆ **Seite 65; Manöver Todesstoß:** Hier muss ergänzt werden, dass man für einen *Todesstoß* mit Schwertern auch noch die Kenntnis der SF *Halbschwert* benötigt.

◆ **Seite 66; Tabelle Ausweichen (auch Seite 197):** In der Tabelle muss in der letzten Zeile *Athletik* durch *Akrobatik* ersetzt werden.

◆◆ **Seite 67; Ausweichen im Spiel mit Bodenplänen:** Die Aussage, dass sich der Ausweichende ein Feld vom Angreifer entfernt, gilt nur für das gewöhnliche (nicht gezielte) Ausweichen.

◆ **Seite 67; Defensiver Kampfstil:** Neben Kettenwaffen und Zweihandflegeln sind auch Peitschen, improvisierte Waffen und Waffen von mehr als zwei Schritt Länge nicht für den Defensiven Kampfstil geeignet. In der Klammer muss der Begriff *meisterlich ausweichen* durch *gezielt ausweichen* ersetzt werden.

◆ **Seite 68f.; Manöver Gegenhalten:** Wird eine Attacke zur Distanzverkürzung mit einem Gegenhalten gekontert, so kommt die besser gelungene AT zum Ziel: Entweder gelangt der Angreifer in die kürzere DK (und erleidet dabei je nach Gelingen des *Gegenhalten*-Manövers halben Schaden) oder der Gegenhaltende kann die DK-Verkürzung vollkommen aufhalten und zusätzlich noch vollen Schaden anrichten.

◆ **Seite 70; Parierwaffen und Distanzklassen:** Mit einer Parierwaffe (genauer: mit der Kombination aus Haupt- und Parierwaffe) ist es – im Gegensatz zur Aussage, dass Manöver nur in der optimalen Distanzklasse einer Waffe erlaubt sind – möglich, auch in der Distanzklasse der Hauptwaffe die Manöver *Binden* und *Meisterparade* einzusetzen.

◆ **Seite 70; Mögliche Manöver bei Benutzung eines Schilds:** Die entsprechende Passage muss lauten: "Kämpfer mit einem Schild können die folgenden Manöver nicht ausführen: *Doppelangriff, (Meisterliches) Entwaffnen, Klingensturm, Parade mit einer Parierwaffe, Tod von Links, Umreißen, Waffe zerbrechen*. Die Manöver *Ausfall* und *Finte* sind erlaubt, jedoch um 2 Punkte (und den AT-WM des Schildes) erschwert; die Finten-Erschwerung gilt nicht für Kämpfer mit *kleinem* Schild. *Meisterparade* ist nur möglich bei Kenntnis von *Schildkampf II*; die *Windmühle* nur bei Führung eines *kleinen* Schilds. Für Kämpfer mit einem Schild, der gleichzeitig als Parierwaffe dient, gilt nur das Verbot des *Umreißens*, alle anderen genannten Manöver sind ungehindert möglich."

◆ **Seite 71; Manöver Windmühle:** Zum besseren Verständnis sollte der zweite Absatz folgendermaßen lauten: "Die Windmühle ist ein Angriff, der aus einer Abwehraktion heraus eingeleitet wird und kein Umwandeln von Aktionen erfordert. Dementsprechend findet dieses Manöver auch immer in der Initiativephase des Angreifers statt und wird auf den PA-Wert gewürfelt."

◆◆ **Seite 71; Windmühle, Erläuterung:** Der Kämpfer, dessen Angriff durch eine *Windmühle* erwidert wird, kann diese mit der aufgeführten Erschwerung parieren, jedoch nur dann, wenn ihm in dieser Kampfrunde noch eine Abwehraktion zusteht.

◆ **Seite 71; Zweite Parade mit Parierwaffen bzw. Schild:** Die Verwendung des Begriffs 'falsche Hand' bedeutet in beiden Fällen, dass eine zusätzliche Parade nur dann erlaubt ist, wenn der Kämpfer eine Kombination aus Hauptwaffe und Parierwaffe / Schild führt. Es reicht nicht, einfach nur eine Parierwaffe / einen Schild in der 'falschen' Hand zu führen. Da diese Manöver ja

nur mit *Parierwaffen II* bzw. *Schildkampf II* erlaubt sind, kommen natürlich keine Abzüge für 'Führung mit der falschen Hand' zum Tragen. Entschließt sich ein Kämpfer zu zwei Parierwaffen-Paraden, darf keine von ihnen aufgespalten, umgewandelt oder mit einer Ansage versehen werden.

Seite 71/72; Erläuterung zu den möglichen Zusatzaktionen: Die Zusatzaktionen aus den Sonderfertigkeiten *Parierwaffen II*, *Schildkampf II* und *Beidhändiger Kampf II* erfolgen immer nach den regulären entsprechenden Aktionen; es ist also nicht erlaubt, z.B. zuerst mit der Zusatzaktion zu parieren und danach die reguläre Parade umzuwandeln. Es ist nicht erlaubt, die zusätzlichen Parierwaffen- und Schildparaden in Angriffsaktionen umzuwandeln. Die genannten Zusatzaktionen müssen immer zusätzlich zu einer regulären Angriffs- oder Abwehraktion erfolgen, können also insbesondere nicht verwendet werden, wenn der Kämpfer in der Kampfrunde zwei Aktionen auf längerfristige Handlungen verwendet (*Atem Holen, Zaubern, Sprinten* etc.)

◆ **Seite 72; SF Halbschwert:** Die Halbschwert-Technik kann auch mit (zweihändig geführten) *Speeren* und *Stäben* eingesetzt werden. Sie erlaubt Zweihandschwertern und -säbeln auch das Umreißen.

◆◆ **Seite 72; SF Halbschwert, Erläuterung:** In der Halbschwert-Stellung sinkt *jede* Distanzklasse einer Waffe um eine Stufe, eine Waffe mit DK NS hat also nicht DK HNS, sondern nur HN. Konkret heißt dies: Aus DK N und HN wird DK H, aus NS wird HN, aus S wird N.

◆◆ **Seite 73; SF Aufmerksamkeit: Die Verbreitung beträgt 6.**

◆ **Seite 75; SF Klingentänzer:** Die '+6' bei der INI-Bestimmung rühren aus den SF *Kampfgespür* und *Kampfreflexe* her, die ein Klingentänzer ja als Voraussetzung aufweisen muss.

◆ **Seite 75; SF Linkhand:** Hier muss noch aufgeführt werden, dass die SF *Linkhand* verbilligt erworben werden kann (für 225 bzw. 150 AP), wenn der Held *Linkshänder* oder *Beidhändig* ist.

◆◆ **Seite 77; SF Unterwasserkampf: Die Verbreitung beträgt 2.**

◆ **Seite 77, SF Waffenmeister:** Als Voraussetzung ist nur dann eine Waffenspezialisierung erforderlich, wenn sie für das entsprechende Talent erlaubt ist.

◆ **Seite 77, SF Waffenspezialisierung:** Die Klammeranmerkung zur Peitsche kann gestrichen werden.

◆ **Seite 80; Kämpfe mit mehreren Beteiligten:** Hier muss noch erwähnt werden, dass das Ausweichen pro zusätzlichem Gegner über den einen Punkt PA-Erschwerung hinaus um einen weiteren Punkt erschwert ist, also um 2 Punkte pro zusätzlichem Gegner (maximal also um 4 Punkte), wie auf Seite 66 korrekt angegeben.

◆ **Seite 81; Abwarten:** Es muss heißen: "Wollen in einer Initiativephase zwei Personen handeln, von denen eine eine normale und die andere eine verzögerte Aktion hat (oder beide eine verzögerte Aktion haben), so entscheidet der höhere ursprüngliche Initiative-Wert."

◆ **Seite 81; Umwandeln von Aktionen:** Die Einschränkung für niedrige INI muss lauten: "Beträgt der Wert INI-8 weniger als 0, kann der Kämpfer keine Abwehraktion in eine Angriffsaktion umwandeln ..." Zweihandschwerter/-säbel und Zweihand-Hieb Waffen können aus der Liste der 'verbotenen' Waffen gestrichen werden. Umwandeln ist mit ihnen möglich, es sei denn, sie sind länger als zwei Schritt (trifft auf keine der Waffen zu) oder werden als improvisierte Waffen geführt (Holzfällerxt, Richtschwert, Spitzhacke, Vorschlaghammer).

◆ **Seite 86; Meucheln:** Streiche im letzten Absatz die Klammeranmerkung "(abgerundet)"; TP(A) werden echt gerundet.

◆ **Seite 88; Raufen:** Die TP des Knaufschlags betragen 1W6+2 TP(A).

Seite 89; Waffenlose Kampftechniken, Erläuterungen: Mit Ausnahme der AT/PA-Verbesserungen können die Besonderheiten mehrerer Kampftechniken nicht miteinander kombiniert werden. Der Zauber HEXENKRALLEN (Variante *Zwanzig Krallen*) verbessert nicht die TP von (Hruruzat-)Tritten. ELEMENTARE LEIBER können die TP von Schlägen und Tritten verbessern. Kämpfer mit Orchideen oder Veteranenhänden können nicht die Besonderheit des Gladiatorenstils nutzen.

LADEZEITEN VON BÖGEN

1.) Die in der Tabelle der Fernkampfwaffen (**WdS 130**) angegebene Ladezeit ist die Dauer der *Schussvorbereitung*. Anschließend erfolgt eine Aktion Schuss (siehe Tabelle **WdS 94**: Normaler Schuss dauert Ladezeit + 1). Die Formulierung auf Seite 94 zum Schnellschuss ist hier in der Tat ungenau: Das Visieren gehört bereits zur Ladezeit. Wenn darauf verzichtet wird, reduziert sich also die Ladezeit um eine Aktion, aber dennoch ist die anschließende Aktion Schuss nötig.

2.) Durchexerziert heißt dies konkret:

● Bei einem Kriegs- oder Langbogen dauert ein normaler Schuss: 1 Aktion Pfeil einlegen + 2 Aktionen Bogen spannen + 1 Aktion visieren + 1 Aktion schießen = 5 Aktionen

● Für einen Elfen-, Komposit- oder Orkbogen gilt: 1 Aktion Pfeil einlegen + 1 Aktion spannen + 1 Aktion visieren + 1 Aktion schießen = 4 Aktionen

● Für einen Kurzbogen gilt: 1 Aktion Pfeil einlegen und spannen + 1 Aktion visieren + 1 Aktion schießen = 3 Aktionen

Voraussetzung ist jeweils, dass der Bogen in der Hand gehalten wird und er beseht ist, außerdem muss der Pfeil griffbereit sein.

3.) Wird auf die Aktion visieren verzichtet ('intuitives Schießen' = *Schnellschuss*), verkürzt sich die benötigte Zeit um genau diese Aktion: Kriegs- oder Langbogen: 4 Aktionen / Elfen-, Komposit- oder Orkbogen: 3 Aktionen / Kurzbogen: 2 Aktionen. Ein solcher Schnellschuss erschwert die Probe um 2 Punkte, für Scharfschützen um 1 Punkt, für Meisterschützen gar nicht.

4.) Mit der SF *Schnellladen (Bogen)* wird die Zeit für Pfeil einlegen und spannen zusammengefasst. Auch in diesem Fall verkürzt sich die benötigte Zeit um eine Aktion. Wiederum eine ungeschickte Formulierung bei der SF *Schnellladen* auf Seite 95: Nicht die Ladezeit beträgt noch mindestens eine Aktion, sondern die Gesamtdauer für den Schuss. Im Sonderfall Kurzbogen sollte das Schnellladen so gehandhabt werden, dass das Einlegen und Spannen so fix geht, dass das Visieren noch in der gleichen Aktion möglich ist.

● Kriegs- oder Langbogen: 2 Aktionen Pfeil einlegen und spannen + 1 Aktion visieren + 1 Aktion schießen = 4 Aktionen

● Elfen-, Komposit- oder Orkbogen: 1 Aktion Pfeil einlegen und spannen + 1 Aktion visieren + 1 Aktion schießen = 3 Aktionen

● Kurzbogen: 1 Aktion Pfeil einlegen, spannen und visieren + 1 Aktion schießen = 2 Aktionen

5.) Schnellladen und Schnellschuss können miteinander kombiniert werden. Im Sonderfall Kurzbogen heißt das, dass das Einlegen und Spannen so schnell geht, dass das Schießen noch in der gleichen Runde möglich ist. Daraus ergibt sich:

● Kriegs- oder Langbogen: 2 Aktionen Pfeil einlegen und spannen + 1 Aktion schießen = 3 Aktionen

● Elfen-, Komposit- oder Orkbogen: 1 Aktion Pfeil einlegen und spannen + 1 Aktion schießen = 2 Aktionen

● Kurzbogen: 1 Aktion Pfeil einlegen, spannen und schießen = 1 Aktion

◆ **Seiten 91–93; Waffenlose Manöver, INI-Verluste:** Erfolgreicher Einsatz der Manöver *Fußfeger*, *Niederringen* oder *Wurf* senkt den INI-Wert des Opfers um 2W6 Punkte; beim *Niederringen* sinkt auch die INI des Angreifers um 1W6 Punkte. Ein *Sprung* oder *Sprungtritt* kosten den Ausführenden ebenfalls 1W6 Punkte INI (egal, ob die benötigte GE-Probe gelingt oder nicht).

◆ **Seite 92; Manöver Schwanzschlag:** Die Aussage, dass der Schwanzschlag mit keinem anderen waffenlosen Manöver kombiniert werden kann, kann gestrichen werden.

◆ **Seite 94, Fernkampfangriffe, Ladezeiten:** Hierzu haben wir noch einmal eine längere Erklärung verfasst (siehe Seite 3):

6.) Liegt der Pfeil bereits auf der Sehne, wird dies so behandelt, als hätte der Schütze die SF *Schnellladen (Bogen)* – siehe Punkt 4 und 5. Hat er diese SF wirklich, dann ergibt sich daraus kein weiterer Vorteil mehr, denn der größte Teil der Zeitersparnis für den Schnelllader entsteht in der Zeit des Pfeilziehens und Auf-die-Sehne-Legens.

7.) Ist der Bogen bereits gespannt, ist für den Schuss nur noch eine Aktion schießen nötig. Hier ist die Tabelle auf Seite 94 ungenau, denn die Ladezeit reduziert sich nicht um 2 Aktionen wie in der Tabelle, sondern dauert unabhängig vom Bogen und sonstigen Umständen noch genau eine Aktion, wie im Text angegeben. Kommt das Ziel plötzlich ins Schussfeld, dann fallen eventuell Modifikationen für Bewegung des Ziels an (WdS 96), aber keine Extrazeit für neues Visieren. (Sollte das Ziel an einer unerwarteten Stelle auftauchen, kann der Meister noch eine Extraaktion Visieren verlangen, dies sollte aber situationsabhängig festgelegt werden. Ansonsten gilt die Stellungsveränderung als Freie Aktion.) Wenn ein Schütze bereits auf eine bestimmte Stelle zielt und nur darauf wartet, dass das Opfer genau dort auftaucht, dann kann der Meister dies auch als Schnellschuss gelten lassen, der nur eine Freie Aktion dauert. Dies wäre die Fernkampfentsprechung zu einem Passierschlag (WdS 83). In all diesen Fällen sollte aber beachtet werden, dass ein Bogen nicht längere Zeit in vollem Auszug gehalten werden kann (siehe die Optionalregel auf Seite 94). Hier sind Armbrüste 'pflegeleichter'.
8.) Ein Schütze unter der Wirkung eines AXCELERATUS wird behandelt, als hätte er die SF *Schnellladen*. Wenn er diese SF schon erlernt hat, sinkt die Dauer des Schusses um eine weitere Aktion. Siehe aber Punkt 9.

9.) In keinem Fall sinkt die Dauer eines Schusses auf weniger als eine Aktion. (Einzige mögliche Ausnahme: der 'Passierschuss', siehe oben.) Das bedeutet in der Tat, dass ein meisterlicher, schnellladender Kurzbogenschütze auch durch einen AXCELERATUS nicht auf eine höhere Schussfrequenz kommen kann.

10.) Es ist möglich, zwei Fernkampfangriffe innerhalb einer KR auszuführen, wenn jeder nur 1 Aktion dauert. Der zweite Schuss ist dann allerdings um 4 Punkte erschwert, zusätzlich zu anderen Modifikationen wie zum Beispiel dem Zuschlag durch Schnellschüsse.

Anmerkungen: Natürlich könnte man den eigentlichen Schuss, also das reine Loslassen der Sehne, auch als Freie Aktion bezeichnen. Das ist aber eine rein rechnerische Aussage, denn dann müsste man das Ziehen des Bogens jeweils um eine Aktion ausdehnen und hätte das gleiche Ergebnis.

Ebenfalls nicht weiter beachtet wird die Zeit, die der Pfeil für den Weg zum Ziel benötigt. Dies könnte bei größeren Entfernungen eventuell relevant werden (etwa wenn der Schütze weitere Schüsse abgibt, ohne zu wissen, ob der erste treffen wird), würde aber viele Regeln für wenig Effekt benötigen, weshalb wir darauf verzichten.

◆ **Seite 94; Tabelle Ladezeiten:** Der Fernkampfangriff mit Ansage dauert Ladezeit + Ansage/2 Aktionen, dementsprechend für einen *Scharfschützen* Ladezeit + Ansage/2 – 2. Ein Gezielter Schuss dauert Ladezeit + Aufschlag/2 Aktionen, für einen *Scharfschützen* also Ladezeit + Aufschlag/2 – 2. ‘Aufschlag’ bedeutet den auf Seite 111 in der Tabelle Gezielter Schuss in der Spalte ‘Schütze’ genannten Wert.

◆ **Seite 96/107; Zufallstreffer im Zonensystem:** Die Anmerkungen, wie umverteilt wird, falls der Getroffene einen Schild führt, können gestrichen werden.

◆◆ **Seite 103; Ausweichen im Reiterkampf:** Der Satz “Diese Zuschläge werden durch Reiterkampf bzw. Kriegersreiterei nicht reduziert.” ist zu streichen.

◆ **Seite 109/110; Rüstungstabelle:** Die gBE des *Anaurak* beträgt, abweichend von den üblichen Zonenrüstungsregeln, 4. Der *Kettenkragen* erhält einen Stern (*). Beintaschen/Schürze hat gRS und gBE von jeweils 0,8. Für die *Gladiatorenschulter* gelten gRS 1,15 und gBE 0,15.

◆ **Seite 111; Gezielte Schüsse, Aktionen für Zielen:** Ein *Gezielter Schuss* benötigt die Hälfte des Grund-Aufschlags (Spalte: Schütze) Aktionen zusätzliches Zielen, *Scharfschützen* zwei Aktionen weniger, *Meisterschützen* generell nur eine zusätzliche Aktion.

◆ **Seite 115; Parade-Einschränkungen:** Auch für Dolche gilt das Richtschwert als Zweihand-Hiebwaaffe, der Rondrakamm als Zweihand-Schwert. Anderthalbhänder und Tuzakmesser gelten jeweils als Anderthalbhänder, sind also üblicherweise parierbar.

◆ **Seite 122; Panzerstecher:** Diese Waaffe wird mit dem Talent *Fechtwaaffen* geführt.

◆ **Seite 123ff.; Waaffentabelle:** Die DK der Zwergenskraja muss (konsistent mit den Arsenal-Errata) auf HN geändert werden. Der BF des Großen Sklaventods aus gleichem Grund auf 3. Der Panzerstecher wird nur mit dem Talent *Fechtwaaffen* geführt (auch Seite 122). Der **INI-Modifikator** für einen Fausthieb beträgt –2, der für einen Tritt oder Kopfstoß –1. Das ‘x’ in der Spalte ‘Bemerkungen’ beim Fausthieb kann gestrichen werden, ebenso in den Anmerkungen zur Waaffenliste. Für einen Stoß mit Schild gelten **TP/KK** 13/3 und **WM** je nach Schild.

◆ **Seite 127; Zweililien:** Das Entwaffnen aus der Attacke ist um 4 Punkte erleichtert.

◆ **Seite 130; Tabelle Fernwaaffen:** Beim Preis der *Stabschleuder*-Munition müssen 4 anstatt 3 Sterne (**** anstatt ***) zu finden sein. Die TP+ nach Entfernung bei der *Kettenkugel* lauten korrekt (–/+1/0/0/0), der Preis 150 S. Der *Granatapfel* sollte zusätzlich in der Abteilung Schleuder eingetragen werden. Bei den Kategorien der Wurfwaaffen können noch optional (entsprechend WdS 100) die TP/KK nachgetragen werden: Diskus 13/3, Wurfbeile 13/3, Wurf-messer 13/5, Wurfspeere 12/3.

◆ **Seite 132; Hakendolch:** Mit dem Hakendolch können auch die Angriffe von Kettenwaaffen nicht pariert werden.

◆ **Seite 155, Blaue Keuche:** Der letzte Satz von *Schaden und Folgen* muss lauten: “Der Genesende gewinnt danach pro Stunde

1 Punkt seiner GE, FF und Kampfwerte und pro Tage je einen Punkt KO und KK zurück.” Bei *Gegenmittel* muss es heißen: “(KO- und KK-Abzug nur alle 5 Tage)”

◆◆ **Seite 158; Zorgan-Pocken:** Anstelle einer automatischen Steigerung des MU-Wertes erhält der Betroffene nur eine Spezielle Erfahrung für Mut.

◆ **Seite 161; Schwelle des Todes:** Die Aussage auf Seite 161 ist falsch; lebensbedrohliche Zustände, die sofortiger Behandlung bedürfen, treten bei *null oder weniger* LeP ein.

◆ **Seite 161; Heilung von Wunden:** siehe hierzu die Anmerkung zu Seite 37.

◆ **Seite 166; Erwerb von Sonderfertigkeiten, Erläuterung:** Im Gegensatz zur Generierung, bei der je nach Kultur oder Profession auch Sonderfertigkeiten erworben werden können, für die die Voraussetzungen noch nicht gegeben sind, gilt im späteren Heldenleben: kein SF-Erwerb ohne passende Voraussetzungen.

◆ **Seite 176; Steigern von Übernatürlichen Begabungen:** Hier muss es natürlich “Spezielle Erfahrung”, nicht “Spezielle Begabung” heißen.

◆ **Seite 185; Persönliche Waaffen:** zweihändig geführte Speere aus der Liste der ungeeigneten Waaffen gestrichen (jetzt übereinstimmend mit den Aussagen von Seite 86).

◆ **Seite 188; Tabelle Besondere Materialien:** Khunchomer Stahl hat nur einen Preisfaktor von x 1. Bei den Eisenwaaffen fehlt ein Sternchen, es muss also “Eisenwaaffe**” heißen.

◆ **Seite 189; Meta-Talente:** Beim ersten Beispiel (zweiter Unterpunkt) muss wie folgt ergänzt werden: “... *Fährtsensuchen* 4, *Schleichen* 9 und *Bogen (Kurzbogen)* 10(12) hat, dann ergibt sich ... von (35/5 =) 7.”

◆ **Seite 190; Waaffenmeister, Berechnung:** Die Verbesserung des Bonus auf die Einzelattacken/-paraden bei Klingensturm/Klingenwand (üblicherweise +2) um 1 zählt als Erschwernis-Verminderung und damit 1 Punkt. Das Aufheben der Erschwernis der ersten Attacke beim Ausfall zählt 2 Punkte. Die Veränderung des TP/KK-Werts ist nur einmalig erlaubt. Es muss heißen: “Jeder Punkt, der generell auf AT- oder PA-WM aufgeschlagen wird, zählt 5 Punkte (max. 2).”

◆ **Seite 191; Waaffenmeister, Voraussetzungen:** Ein Waaffenmeister für eine Fernwaaffe benötigt nur 1.500 AP in passenden Sonderfertigkeiten.

◆ **Seite 198; Tabelle Besondere Kampfsituationen:** Beim Kampf mit der falschen Hand (*Beidh. Kampf I*): muss es AT +3/PA +3 anstatt AT +6/PA +6 heißen.

◆ **Seite 208; Initiative-Übersicht:** Im Feld 0 muss es heißen: “Bei weniger als 0 Verlust einer Angriffsaktion”

