

ERRATA-LISTE FÜR WEGE DER ZAUBEREI

VERSION 1.0

Thomas Römer (Ergänzungen: Alex Spohr)
Mit Dank an Sven Bursch, Alarion Nebelsee und
Derron Sommerfeldt

 **Seite 17, Kasten zu den Sonderfertigkeiten, SF Zauberkontrolle:** Ergänzung "Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Zauberkontrolle* bemerkt unabhängig von seinem ZfW bereits nach 1 Aktion, ob sein Zauber gelingen wird oder nicht."

 **Seite 45, Kombination von Repräsentationen:** Der vorletzte Satz des ersten Abschnittes muss lauten: "Der Zauber liegt nach Abschluss der Arbeiten weiterhin in der ursprünglichen Repräsentation vor, hat jedoch die im Kasten auf Seite 44 genannten Vor- und Nachteile."

 **Seite 50, Beispiel zu den permanenten Kosten:** Es heißt richtig: "Für den aufladbaren Stirnreif wendet Meister Okharim (78 durch 15=) 5 AsP auf."

 **Seite 56, Magische Waffen: Ergänze folgenden Punkt:** "Auch die natürlichen Waffen zauberkundiger Wesen (also zum Beispiel ihre Fausthiebe, Tritte, Bisse, Schwanzschläge) gelten als magische Angriffe."

 **Seite 71, Eindringen in Träumen:** In diesem Kapitel wurde leider vergessen, die SF *Traumgänger* (WdH 291) zu erwähnen. Dort muss eingefügt werden:

DIE SONDERFERTIGKEIT TRAUMGÄNGER

Etliche Menschen (und bisweilen Elfen) haben sich die Träume – ihre eigenen und die anderer Wesen – zur zweiten Heimat gemacht und sind so erfahren in dieser fremden Welt, dass ihnen alle anfallenden Manipulationen spürbar leichter von der Hand gehen: Wer die Sonderfertigkeit *Traumgänger* erlernt hat, dessen Proben zum Eindringen in Träume, zur Beeinflussung und zum Beenden von Träumen sind jeweils um 3 Punkte erleichtert. Zudem erhalten solcherart erfahrene Traumgänger einen Bonus von je 2 Punkten auf ihren RS und ihre TP in der Traumwelt, auf ihre Initiative sogar einen von 4.

Voraussetzungen: IN 12; ZfW TRAUMGESTALT 7 oder Kenntnis des Zibilja-Rituals *Traumseherin* oder andere Kenntnis der Traummagie nach Maßgabe des Meisters

Verbreitung: 4 bei Hexen und Zibiljas, 2 bei Druiden, Geoden und Gildenmagiern

Kosten: 150 AP

 **Seite 74, Steigern der Astralenergie, Große Meditation:** Der zweite Satz lautet richtig: "Dies ist die Sonderfertigkeit Große Meditation, durch die der Zauberer je nach Tradition Leiteigenschaft/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu gewinnt, bei Gelingen einer Ritualkenntnis-Probe auf (MU/Leiteigenschaft/CH) sogar noch RkP*/10 Punkte zusätzlich."

 **Seite 74, Rückkauf verlorener AE:** Der erste Satz lautet richtig: "Wenn ein Zauberer permanente AsP (pAsP) ausgibt, z.B. weil er einen Teil seines astralen Musters auf das Ziel des Zaubers oder ein Artefakt übergehen lässt, ändert sich zwar nicht

die Größe seines 'Astralgefäßes' (die Basis-AE), sehr wohl aber dessen Kapazität (der nutzbare Anteil der Basis-AE)."

 **Seite 76, SF Tierischer Begleiter:** Ersetze den Beschreibungstext durch: "Der Elf geht eine besondere gedankliche Verbindung mit einem sehr nahestehenden Tier, einem dauerhaften Begleiter wie seinem Reittier oder einem Seelentier ein und ist dadurch in der Lage, die Zauber AXCELERATUS, MOVIMENTO, SPURLOS und WELLENLAUF auch auf dieses Tier auszuweiten (eine spontane Modifikation; erfordert den Einsatz von 3 ZfP; AsP-Kosten steigen um 2 Punkte pro Zeiteinheit)."

 **Seite 93, Liber Methellessae, sowie Seite 114, Kugel des Illusionisten:** Ersetze LUCIFERI durch FAVILLUDO.

 **Seite 117, Fluchdauer:** Flüche erfordern meist 4 Aktionen, um sie auszusprechen, gelegentlich länger (je nach Formulierung des Fluches).

 **Seite 117/118, Gegenstände verfluchen:** Es soll an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass nicht möglich ist, permanente Zauberwaffen herzustellen. Wenn verfluchte Gegenstände mit anderen Gegenständen, z.B. zu einer Waffe, zusammengefügt werden, so geht der Fluch entweder auf den gesamten Gegenstand über oder die Wirkung verfliegt – je nach Anteil des verfluchten Objekts am Gesamtgegenstand. Sollte das verfluchte Objekt besonders schwer sein (deutlich mehr als 100 Stein), so sollte der Spielleiter die Astralpunktekosten erhöhen. Permanent verfluchte Gegenstände kosten außerdem 1/10 der aufgebrachten Kosten an permanenten AsP.

 **Seite 124, Die Entwicklung des Vertrauten:** Hier wurden die Zahlen im Beispiel verwechselt: Eine Steigerung von 12 auf 13 kostet 130 AP (nicht 120) und die ersten beiden MR-Punkte 6 bzw. 14 Punkte (nicht 14 bzw. 22). GS ist nicht steigerbar!

 **Seite 143, Die Technik des Tanzes Rahjas Begehren:** Hier ist leider nicht nur die Technik zweimal vorhanden, sondern auch noch die falsche Technik beschrieben. Hier sollte stehen: "Der Tanz ist eine Zurschaustellung männlicher Stärke, Anmut und sexueller Ausstrahlung. Akrobatische Figuren werden unglaublich langsam, exakt und mit betörender Leichtigkeit getanzt, der Tanzstock, Phallussymbol wird zur Geliebten, die Hingabe des Tänzers endet in Ekstase und schließlich in völliger Erschöpfung."

 **Seite 151, Schamanische Hilfsfertigkeiten:** Es gelten die Regeln aus WdS 15f. d.h., die Hälfte der TaP* aus dieser Probe werden als entsprechende Erleichterung auf die Ritualprobe angerechnet. Eine misslungene Hilfstalent-Probe erschwert die Ritualprobe um 7 Punkte.

 **Seite 176, Kasten, Bann- und Schutzkreise:** Der zweite Satz der Klammer lautet richtig: "Ein Kreis richtet sich jeweils gegen eine bestimmte Gruppe von Wesen, wovon alle betroffen sind, deren MR kleiner ist als die RkP* bei der Zirkelerstellung."

 **Seite 177, Senkung der Kosten:** Ersetze den letzten Satz durch: "In Verbindung mit der SF Höhere Dämonenbindung, senken 3 ZfP* die Basiskosten um 10%. Auch hier beträgt die maximale Kostenreduktion 50%."

 **Seite 178, 'Der Auftrag' und Seite 235, Eigenschaft Rudel:** Diese beiden Textstellen widersprechen sich. Richtig ist, dass die Basiskosten um die doppelte Rudelgröße ansteigen. Korrigiere daher die entsprechende Stelle auf Seite 178.

 **Seite 179, Die Dauer der Befehlsausführung:** Ändere den letzten Satz in "Die längste Gesamtdienstzeit aller Dienste beträgt für Geister bis zum nächsten Sonnenaufgang, für Dämonen und Elementare, die nicht gebunden oder manifestiert sind, einen Tag nach der Beschwörung."

 **Seite 180, Beispiel:** Wie in den Klammern richtig angegeben, ist die Kontrollprobe um 3 Punkte erleichtert, nicht nur um 2.

 **Seite 181, Permanente Dienste:** Ersetze "die Eigenschaft Existenz besitzen" durch "*manifestiert*".

 **Seite 181, Zeitintervalle für Kreaturen:** Als Ergänzung zum Thema Zeitintervalle und Kreaturen gilt auch, dass der Spielleiter natürlich auch weitere Intervalle als die anderen zulassen kann, wenn er dies für sinnvoll erachtet. Allgemein gilt natürlich für alle Loyalitätsproben bei Kreaturen, dass diese stets aufgrund der Umstände und den Eigenschaften der Kreatur (z.B. dessen Klugheit) noch modifiziert werden können und sollten.

 **Seite 181, Beratung:** Hier wurde die Basiszeit für anhaltende Dienste (Garadan-Partner, Lehrmeister etc.) vergessen. Sie beträgt 1 Stunde.

 **Seite 181f., Veränderung der Masse, insbesondere bei den Diensten Elementare Manifestation und Elementare Reinheit:** Es wurde keine Angabe gemacht, wie sich die Masse (Gewicht) bei den Diensten verändert. Auch hier werden die Kosten für jede Stufe Änderung auf der folgenden Skala halbiert bzw. verdoppelt: 1 Gran / 1 Skrupel / 1 Unze / 1 Stein / 5 Stein / 25 Stein / 125 Stein / 1 Quader / 10 Quader. Der Dienst kostet jedoch auch nach diversen Verbilligungen (auch durch Zeit oder Reinheit, s.u.) mindestens 1 AsP, selbst bei einer Manifestation von 1 Gran besonders unedlen Elements für 50 KR.

 **Seite 181, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten:** Die Kosten betragen 11 AsP, dazu kommen bei aufrechtzuerhaltenden Kräften noch Zeitkosten in Höhe von 10 AsP für eine Basiszeit von 1 SR.

 **Seite 181, Besessenheit:** Die Basiszeit beträgt hier 1 Stunde statt 1 SR.

 **Seite 182, Bindung:** Ergänze den Halbsatz "jedoch nicht wenn es bereits alle zu erfüllenden Dienste erfüllt hat oder alle AsP ausgegeben sind" im letzten Satz des zweiten Absatzes und am Ende des Beschreibungstextes: "Es ist normalerweise nicht möglich, mehr als ein Wesen an eine Person oder einen Gegenstand zu binden. Die Maximalanzahl für einen Ort ist durch seinen Einflussmodifikator Affinität eines Ortes (siehe Seite 177) gegeben, wobei dies auch heißen kann, dass es nicht möglich ist Wesen an jeden Ort zu binden. Der Spielleiter kann festlegen, dass ein Beschwörer zu viele Wesen gebunden hat. Dadurch ist jede Kontrollprobe eines Wesens um die Anzahl gleichzeitig gebundener Wesen erschwert. Dies gilt explizit nicht für Kreaturen. Das gebundene Wesen den Ort der Bindung nicht verlassen und sich maximal 100 Schritt von Person oder Objekt entfernen." Die Kosten des Dienstes betragen außerdem nur 2 AsP bei einer Basiszeit von 1 Woche.

 **Seite 182 und 184, Bindung und Manifestation:** Als Erläuterung sei noch gesagt, dass die SF *Höhere Dämonenbindung* sowohl die Bindungs- als auch die während der Bindung ausgeführten Dienste in den Kosten verbilligt.

 **Seite 182, Artefakte und Beschwörung:** Ersetze den ersten Punkt durch: "Erstens könnte der Artefakthersteller den Beschwörungszauber oder das Wesen mittels einer ARCANOVI-Variante in das Artefakt speichern. Der Nutzer des Artefakts zählt als Beschwörer und kann den Dienst äußern (und evtl. bezahlen). Er muss jedoch ebenfalls eine Kontrollprobe (mit ZfW 0) ablegen, um das Wesen zu dem Dienst zu bewegen."

 **Seite 182 und 184, Ergänzung zu Diebstahl und Spionage:** Wenn der Magier das Zielobjekt sieht oder weiß wo es sich aufhält, so müssen keine AsP für die Suche ausgegeben werden.

 **Seite 182, Elementare Manifestation:** Der zweite Abschnitt lautet richtig: "Soll die Manifestation in besonders reiner oder unreiner Form erscheinen, so verdoppeln sich die Kosten des Dienstes für jede Stufe über *rein* und halbieren sich für jede Stufe unter *rein*. Die Stufen der Reinheit werden auf Seite 382f erläutert."

 **Seite 182f, Elementare Reinheit:** Die Kosten für eine Veränderung um eine Stufe betragen 4 AsP für eine Veredelung und 2 AsP für eine Minderung der Qualität. Jede zusätzliche Stufe verdoppelt die Kosten.

 **Seite 183, Gefolgschaft:** Der Beschreibungstext lautet richtig: "Mit diesem Dienst kann die Dienstanzahl gebundener oder manifestierter Wesen erhöht werden: Die Kontrollprobe ist für jeden zusätzlichen Dienst um 5 Punkte erschwert. Für Kreaturen ist dies der erste Dienst, der überhaupt ausgeführt wird und erzeugt einen vom Wesen abhängigen Loyalitätswert. Wenn nichts anderes angegeben ist, beträgt dieser 10. Auch kann der Dienst ausgeführt werden, um die Loyalität der Kreatur zu steigern: Die Kontrollprobe ist pro Punkt LO-Steigerung um 4 Punkte erschwert."

 **Seite 183, Kampf:** Streiche den Satz "Die Dauer des Kampfes beträgt etwa 20 KR, eine Verlängerung (um wiederum längstens 20 KR) kostet eine weitere Kontrollprobe und weitere Kosten"; ergänze den Satz "Der Dienst *Kampf* ist nicht gemeinsam mit dem Dienst *Suche* möglich, das Opfer muss also direkt vom Beschwörer wahrgenommen werden." und ersetze die Kosten durch: "13 AsP pro Gegner für eine Basiszeit von 50 KR oder 49 AsP für eine Basiszeit von 50 KR bei beliebiger Gegneranzahl." Ersetze den Text bei der LO-Probe durch: "erschwert je nach Anzahl und relativer Mächtigkeit der Gegner, sowie der Klugheit der Kreatur (Richtwerte: +0 für einen gleichmächtigen Gegner, +7 für einen Kampf gegen einen deutlich überlegenen Gegner oder eine Gruppe leicht unterlegener Gegner)"

 **Seite 183, Kontrolle über ein Element:** Hier ist zwar angegeben, dass sich die Grundkosten bei höherem Mindest-TaW erhöht, jedoch nicht um wieviel. Die Grundkosten steigen in diesem Fall um die doppelte Differenz. Außerdem können alle Wesen nur Kunstwerke in maximaler Höhe ihres doppelten TaW bauen.

 **Seite 183, Kontrolle über Wesen:** Es ist explizit auch möglich, mehr oder auch weniger Wesen zu kontrollieren als der TaW des Wesens beträgt. Die Kosten werden dann anteilig verringert oder erhöht.

 **Seite 183, Körperliche Hilfe:** Die Kosten betragen 4 AsP Grundkosten sowie 3 AsP Zeitkosten für eine Basiszeit von 1 SR.

 **Seite 184, Manifestation:** Streiche den Nebensatz "ohne dass diese als erfüllte Dienste gegen das Dienstmaximum gezählt werden" und im folgenden Satz das Wort "anderen". Ergänze weiterhin im ersten Absatz vor dem letzten Satz: "Ein manifestierter Dämon erhält den Dienst Gefolgschaft und wird im Zweifelsfall wie

ein gebundener Dämon behandelt.“ Im Gegensatz zu allen anderen Wesen verschwindet der Dämon nicht, wenn alle Dienste erfüllt sind, sondern erst, wenn der Beschwörer dies wünscht (Dienst Zurückschicken), wenn der Dämon erschlagen oder vertrieben wird (es sei denn, er besitzt die Eigenschaft *Präsenz*).

 **Seite 185, Wache, Erläuterung:** Dieser Dienst *kann* natürlich als billiger Kampfdienstersatz missbraucht werden, aber insbesondere Elementare werden die Eindringlinge eher aus der zu bewachenden Zone entfernen als sie zu töten. Zum einen sollte der Spielleiter den Missbrauch durch Zuschläge auf die Gesinnung des Dienstes deutlich erschweren und weiterhin gilt als Richtwert, dass ein wachendes Wesen längstens 20 KR *ununterbrochen und aktiv* gegen die gleichen Eindringlinge kämpft, ist diese Zeit erreicht, gilt der Dienst als erfüllt. Aktiv bedeutet hier direkte Schlagabtausche, die nicht durch Flucht oder ähnliches unterbrochen sind.

 **Seite 185, Wahnsinn:** Korrigiere den dritten Satz in “Als Wirkung sind möglich: Die Verleihung der Nachteile ...” und den letzten in “Diese Probe wird entweder jeden Tag (zeitlich begrenzte Dauer) oder einmalig zu Beginn (permanent) abgelegt, bei permanenter Dauer kann die Probe bei angemessener Betreuung wiederholt werden.”

 **Seite 185, Kasten Sonderfertigkeit Exorzist:** Ersetze “Beherrschungs-Wert oder Liturgiekenntnis-Wert 12” durch “MU 15”. Vgl. WdH 285.

 **Seite 186, Übersichtskasten Elementare, Punkt Entschwörung:** Streiche DESTRUCTIBO.

 **Seite 187, Spezielle Probenmodifikationen, Elementar-substanz:** Die Sätze des ersten Absatzes oben rechts heißen richtig: “Ist die benötigte Menge der Elementarsubstanz besonders rein oder liegt sie nur in unreiner Form vor, wird die Anrufungsprobe um jede Abweichung von der Stufe *rein* (vgl. Seite 382f.) um 2 Punkte erleichtert oder erschwert. Liegt mindestens die zehnfache Menge der geforderten Substanz vor, so wird die Anrufungsprobe um weitere 2 Punkte erleichtert.”

 **Seite 188, Geister und AsP:** Geister sind nur bereit, bis zu 12 AsP auszugeben.

 **Seite 190, Sonderfertigkeiten bei der Dämonenbeschwörung:** Bei der Dämonenbindung fehlt bei den Voraussetzungen die Angabe, dass für die SF *Dämonenbindung II* sowohl *Dämonenbindung I* als auch *Magiekunde 15* Voraussetzung ist.

 **Seite 192, Übernahme der Beherrschung:** Korrigiere den Satz in der rechten Spalte in: “Um die Herrschaft über den Dämon eines anderen Beschwörers zu übernehmen, muss man selbst die Kenntnis des passenden Beschwörungszaubers besitzen oder Paktierer sein, sich in einer Entfernung von maximal 13 Schritt befinden und sich eine Zeit in Höhe des halben Beherrschungswerts in Aktionen auf den Dämon und die Übernahme konzentrieren.”

 **Seite 192, Übersichtskasten Untote:** Streiche Sonderdienst *Kampf*.

 **Seite 193, Kasten SF Nekromant:** Beim Punkt ‘Kostensparnis’ muss der letzte Satz lauten: “Die Bereitstellung der Fähigkeit Untotenaktivierung eines Nephazz kostet nur 7 AsP für eine Basiszeit von einer SR sowie keine Grundkosten.”

 **Seite 196, Eigenschaften und Fähigkeiten von Chimären:** Das Beispiel muss lauten: “Die Eigenschaft Folgeschaden (Gift) erschwert die Probe einer Schlange-Spinne-Hund-Chimäre nur um +2, während sie bei einer Schlange-Wolf-Hund-Chimäre um +4 erschwert wäre.”

 **Seite 200, Kasten Regeltechnische Gemeinsamkeiten der Elementare, und Seite 186, Übersichtskasten Elementare, Punkt Fähigkeiten:** Die Aussage “*Immunität* gegen alle Merkmale außer Schaden” wird durch “*Immunität* gegen die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, eigenes Element, Form, Heilung, Herrschaft, Illusion und Verständigung” ersetzt.

 **Seite 202, Elementarer Meister des Wassers:** Ergänze bei den Werten “**Besondere Fähigkeit:** Angriff mit Wasser (21 Schritt)”

 **Seite 205, Spuk:** Ersetze den Dienst “Suche und Vernichte (einen Gegenstand – *nicht* den Sitz seiner Seele)” durch “Suche (einen Gegenstand – *nicht* den Sitz seiner Seele), Kampf”.

 **Seite 205ff, Pandämonium:** Ersetze die Eigenschaft *Paraphysikalität II* durch die besondere Kampfregel *Fliegend* bei folgenden Dämonen: Arjunoor (Seite 208), Asquarath (209), Braggu (210), Gotongi (212), Grakvaloth (212), Kah-Thurak-Arfai (215), Karakil (215), Nishkakat (219), Usuzoreel (223), Uttara’Vha (223).

 **Seite 207; Dämon Amrifas:** Die Elementare Kunstfertigkeit beträgt 20 (nicht 10).

 **Seite 220; Dämon Shaz-Man-Yat:** Ergänze am Ende des Satzes “Belkelels.”

 **Seite 230; Weißer Hetzer:** Die Beschwörungsschwierigkeit des Weißen Hetzers beträgt +46.

 **Seite 230; Golems:** Der letzte Satz des Absatzes lautet vollständig: “Die Start-Loyalität eines Golems ist von dessen Material abhängig (siehe Seite 198).”

 **Seite 231; Homunculus:** Der Mutwert des Homunculus beträgt nur 12 Punkte.

 **Seite 232; Elementare Hellsicht:** Der letzte Satz (man beachte den falschen Umbruch) lautet richtig: “Als Richtwert lässt sich sagen, dass für eine Kugel von einem Schritt Durchmesser ein TaW von 7 ausreicht, um Unterschiede in Konzentrationsstufen in Abständen von 5 Fingern, Mengenunterschiede in 5 Unzen Abstufungen, sowie herausragende Besonderheiten aufzuzeigen.”

 **Seite 232; Durch [Element] gehen:** Ergänze: “Während das Wesen in das Element eingetaucht ist, kann es ganz normal wahrnehmen und auch aus dem Element heraus beobachten.”

 **Seite 232; Gift:** Als Richtwert für mögliche Wirkungen können die Gifte in *Wege des Schwerts* (ab S. 148) oder die generischen Giftwirkungen in der *Zoo-Botanica Aventurica* (S. 217) dienen.

 **Seite 233; Fähigkeit Heilung und Seite 203, Dienste von Humuselementaren (auch S. 186, Dienste/Fähigkeiten von Elementaren):** Leider wurde vergessen, die *Fähigkeit* Heilung von Seite 233 durch den gleichnamigen *Dienst* zu ersetzen. Die Fähigkeit wird gestrichen und (inhaltlich) durch den Dienst *Heilung* ersetzt, der ja bereits bei den Humuselementaren angegeben ist.

Heilung: Dieser Dienst heilt Lebenspunkte. Für je 7 zurückgegebene LeP schließt sich außerdem eine Wunde. Abgeschlagene Körperteile werden je nach geheilten LeP, Mächtigkeit des Wesens und Maßgabe des Spielleiters wiederhergestellt.

Kosten: 1 AsP pro LeP

LO-Probe: nicht möglich

-  **Seite 234; Langer Arm:** Ersetze "einen Dämon" durch "ein Wesen".
-  **Seite 234; Lichtscheu/Lichtempfindlich:** Ergänze hinter Kampfwerte: "außer RS und WS".
-  **Seite 235; Resistenz/Immunität gegen [Merkmal]:** Ersetze "erhöht" durch "erschwert".
-  **Seite 235; Resistenz/Immunität gegen Schadenssorten:** Ersetze "Dämon" durch "Wesen".
-  **Seite 235; Rudel:** Ergänze im dritten Satz ein "abgelegt" vor dem "und".
-  **Seite 236; Verwundbarkeiten:** Der letzte Satz vor den Kosten heißt richtig: "Zu den Widerstandsstufen resistent und immun siehe Seite 235."
-  **Seite 289; Bannakademie Ysilia, Ausrichtung:** Ändere den Text in: "ehemalige Akademie des Bund des Weißen Pentagrammes (bis 1016 BF), später der Grauen Gilde des Geistes (1016 bis 1020 BF), mit Schwerpunkt auf Antimagie, wurde im Jahr 1020 BF aufgrund der Eroberung Ysiliass durch die Invasion der Verdammten aufgelöst."
-  **Seite 292; Der Zauberschüler im Spiel:** Der Satz "(Diese Grundausbildung kostet 13 GP)" bei den Talenten ist zu streichen. Ersetze dafür den letzten Satz des Absatzes mit den Sonderfertigkeiten durch "Alle Magier erhalten verbilligten Zugang zu den Sonderfertigkeiten *Astrale Meditation* und *Regenerati-*

on I. Diese Grundausbildung (Nachteile, Talente, verbilligte SF und Bindung des Stabes) kostet 13 GP." Als Ergänzung sei noch erwähnt, dass der Jungmagier die Probe für die Bindung noch selbst durchführen und den permanenten AsP bezahlen muss.

 **Seite 314; Die geodische Repräsentation:** Ergänze nach dem ersten Satz: "Dies gilt auch für Zauber mit dem Merkmal *Elementar [Gesamt]*, wenn das zu der speziellen Merkmalskenntnis passende Element herbeigerufen wird."

 **Seite 318; Die druidische Repräsentation:** Die Lernerleichterung durch die druidische Repräsentation bezieht sich sowohl auf die Aktivierung als auch auf die Steigerung druidischer Zaubersprüche.

 **Seite 419; Zaubersprüche, PARALYSIS:** Die Zauberdauer wurde hier versehentlich mit 2 Aktionen eingetragen. Die richtige Zauberdauer beträgt 5 Aktionen.

 **Seite 419; Zaubersprüche, RUHE KÖRPER:** Die Kosten betragen 4 AsP + 2 AsP pro Stunde.

 **Seite 420; Zaubersprüche, PROTECTIONIS:** Der Zauber besitzt auch das Merkmal *Kraft*.

 **Seite 420; Zaubersprüche, TRANSFORMATIO:** Streiche Merkmal *Form*.

 **Seite 429; Index, Hundebüste:** Der Verweis muss auf Seite 228 gehen.