Erratasammlung für die Spielhilfe ‚Wege nach Myranor'

Stand: 15.10.2012

Errata

S. 10, Speziesliste: Die Kosten für Tighrir betragen 18 GP. Die Kosten für Zentauren betragen 21 GP. Die Kosten für Lyncil betragen 11 GP.
S. 16, Sonderfertigkeiten: Im Rahmen der Generierung können auch Sonderfertigkeiten der Verbreitung 3 oder weniger erworben werden, wenn Spezies, Kultur oder Profession sie verbilligen.
S. 21, Steigerungskostentabelle: Die Spalte F der Steigerungskostentabelle ist fehlerhaft. Die richtigen Werte lauten (in Klammern der zu erreichende Talentwert): 8 (Akt.), 6 (1), 14 (2), 22 (3), 32 (4), 41 (5), 50 (6), 60 (7), 75 (8), 85 (9), 95 (10), 105 (11), 120 (12), 130 (13), 140 (14), 155 (15), 165 (16), 180 (17), 195 (18), 210 (19), 220 (20)
S. 26, Steigerung von Zaubern: Im letzten Abschnitt wird der Zusatz maximal die Hälfte gestrichen.
S. 28, Empfohlene Vor- und Nachteile: Unter diesem Punkt aufgeführte Vor- und Nachteile können auch dann gewählt werden, wenn sie ein Sternchen aufweisen und aus diesem Grund eigentlich nicht frei wählbar wären.
S. 28, Steigerungstabelle: Bei den Talenten der Steigerungsspalte C wird *Armbrust* durch *Bela* ersetzt.
S. 33, Amaunir: Statt einem der Automatischen Nachteile *Faulheit 5* oder *Spieltrieb 5* kann auch *Neugier 5* gewählt werden. Ergänze die Empfohlenen Vorteile *Nachtsicht* und *Natürliche Waffen (Biss 1W6+1 TP)*.
S. 34, Baramunen: Die Fellfarbe wird mit 1W20 bestimmt.
S. 36, Kynokephalen: Ein rotbraunes Fell ergibt sich, wenn eine 13-16 gewürfelt wird.
S. 39, Lutraa: Die Größe beträgt 120 + 2W20 cm.
S. 40, Lyncil: Die Fellfarbe wird mit 1W20 bestimmt. Ein dunkelbraunes Fell ergibt sich, wenn eine 10-15 gewürfelt wird. Der empfohlene Nachteil *Hitzeempfindlich* wird gestrichen. Ergänze den automatischen Nachteil *Raubtiergeruch*. Die Kosten für die Rasse betragen 11 GP.
S. 41, Minotauren: Die Fellfarbe wird mit 1W20 bestimmt. Ein schneeweißes Fell ergibt sich, wenn eine 16-20 gewürfelt wird.
S. 42, Neristu: Der empfohlene Vorteil *Allgemeinbildung* wird gestrichen.
S. 43, Pardir: Die Körpergröße beträgt 170 + 2W20 cm.
S. 44, Schneepardir: Das Fellmuster wird mit 1W20 bestimmt.
S. 50, Tighrir: Ergänze den automatischen Nachteil *Raubtiergeruch*. Die Kosten der Spezies betragen 18 GP.
S. 50-51, Wolfalben: Silbergraue Augen ergeben sich, wenn eine 20 gewürfelt wird. Der empfohlene Nachteil *Unfähigkeit Zechen* wird gestrichen. Wenn Sie eine Profession mit einem der Vorteile *Halbzauberer* oder *Vollzauberer* wählen, erhalten Sie 3 GP aufgrund doppelt vergebener Vorteile zurück.
S. 51, Zentauren: Die Fellfarbe wird mit 1W20 bestimmt. Ein goldenes Fell ergibt sich, wenn eine 18-20 gewürfelt wird. Die Kosten der Spezies betragen 21 GP.
S. 54, Barbarische Kultur: Bei den Wissenstalenten stehen auch *Pflanzenkunde* und *Tierkunde* zur Auswahl.
S. 57, Maritime Kultur: Die angegebene Handwerkliche Profession *Gruppen* wird gestrichen.
S. 58, Nomadische Kultur: Bei der zweiten Auswahl der körperlichen Talente entfällt *Reiten*. Berittene Wesen können den Bonus auf *Reiten* in Höhe von +3 auch auf *Athletik* setzen. In diesem Fall kann *Athletik* keinen zusätzlichen Bonus aus den Auswahlen der Kultur erhalten.
S. 59, Städtische Kultur: In der Auswahl des körperlichen Talents kann auch *Freies Fliegen* oder *Klettern* gewählt werden.
S. 62, Athlet: Statt *Gassenwissen* kann auch *Überreden* gewählt werden. Für klassische Oktathleten (siehe **Unter dem Sternenpfeiler**) gelten folgende Ergänzungen: In der Auswahl mit *Athletik* kann auch *Klettern* gewählt werden. Statt *Dolche* kann auch *Stäbe* gewählt werden. Statt *Ringen* +5 kann auch *Bogen* +3 gewählt werden.
S. 62-100, Professionen: Verschiedene Professionen geben Boni auf die Schrift der Muttersprache. Wenn diese über keine Schrift verfügt, darf stattdessen eine beliebige andere Sprache oder Schrift gewählt werden.
S. 72, Akrobat: Statt *Gassenwissen* können auch *Etikette* oder *Schauspielerei* gewählt werden.
S. 78, Schwerstarbeiter: In der Auswahl mit *Klettern* ist auch *Freies Fliegen* wählbar.
S. 86, Magischer Kämpfer: Halb- und Vollzauberer erhalten *HE:+7 oder HW:+5* anstatt *HE:+7 oder HW:+7*.
S. 90, BaLoa: Unter Übliche Ausbildungen werden folgende Einträge hinzugefügt: Arkaner Händler/Diplomat, Arkaner Künstler, Bewegungsmagier, Elementarzauberer, Exorzist, Heiler, Hellseher/Analytiker, Magischer Dieb, Verwandlungszauberer.
S. 93, Optimaten: Das SO-Maximum beträgt 13.
S. 103, Akademische Ausbildung (Gelehrter): Auch Sprachen anderer Sprachfamilien können verbilligt gesteigert werden.
S. 105, Berittenes Wesen: Die Kosten betragen 15 GP.
S. 107, Eidetisches Gedächtnis: Der Vorteil ersetzt die Voraussetzung *Lesen/Schreiben* bei allen Wissens- und Handwerkstalenten.

S. 107, Eigeboren: Bei der Einschränkung, welche Helden diesen Vorteil wählen dürfen, wird *Priesterin der Satu* durch *Priesterin* ersetzt.
S. 107, Einschüchterndes Gebrüll: Die Reichweite ist 21 Schritt, die Erschwernis mehrerer Personen ist nicht kumulativ.
S. 108, Galopp: Die Kosten betragen 7 GP.
S. 110, Heilsames Schnurren: Die Regeneration erhöht sich um ein Drittel der TaP*, nicht um ein Viertel. Die Boni mehrerer Personen sind nicht kumulativ.
S. 113, Karmatiker: Statt der automatisch vergebenen Liturgien können stattdessen auch Anrufungen im gleichen Wert gewählt werden.
S. 114, Liebling der Gottheit: Die Summe der zur Verfügung gestellten GP bzw. AP beträgt 13 bzw. 650.
S. 116, Optimat: Um den Vorteil wählen zu dürfen, ist lediglich ein SO von 8 erforderlich.
S. 118, Teleskopsicht: Aufschläge auf Fernkampfproben, die aus der Entfernung zum Ziel resultieren, werden pro Stufe des Vorteils halbiert.
S. 121, Zusätzliche Gliedmaßen: Für ein viertes oder weiteres Beinpaar gibt es keine weiteren Effekte, hierfür fallen aber auch keine Kosten an. Es gelten auf für diese jedoch die Wundabzüge in vollem Maße.
S. 125, Einarmig: Im letzten Satz wird „eines Armes“ gestrichen. Die Einschränkung, dass dieser Nachteil nicht mittels einer Prothese wettgemacht werden kann, wird gestrichen.
S. 125, Einbeinig: Die Einschränkung, dass dieser Nachteil nicht mittels einer Prothese wettgemacht werden kann, wird gestrichen.
S. 125, Einhändig: Die Einschränkung, dass dieser Nachteil nicht mittels einer Prothese wettgemacht werden kann, wird gestrichen.
S. 130, Moralkodex: Die Kosten betragen je 1 GP.
S. 135, Sucht: Die für die Wahl dieses Nachteils erhaltenen GP entsprechen der doppelten Giftstufe.
S. 142, Kulturkunde: Der Liste werden die Kulturkunden *G'Rolmur* und *Nyralische Barbaren* hinzugefügt.
S. 143, Optional: Kulturgruppen: In der Imperialen Gruppe wird die Kulturkunde *Sevantinius* hinzugefügt. In der Hjaldingschen Gruppe werden die Kulturkunden *Gathonen*, *Hjalbarden* und *Utländer* hinzugefügt. Bei den Einzelnen Kulturen wird *Nyralische Barbaren* hinzugefügt.
S. 148, Mehrfachangriff: Die Voraussetzung *Mehrhändiger Kampf* wird durch *Linkhand* ersetzt.
S. 153, Automatische Mitverwandlung: Die Sonderfertigkeit ist auch von Viertelzauberern erlernbar, wenn diese den Vorteil *Wolfskind* besitzen.
S. 150, Waffenmeisterschaft: Die Waffenmeisterschaft einer Fernkampfwaffe erfordert lediglich 1.500 AP in passenden Sonderfertigkeiten.
S. 159, Traumgänger: Auch Karmatikern ist es erlaubt, diese Sonderfertigkeit zu erwerben.
S. 161, Spätweihe: Der Held erhält zusätzlich die passende Liturgiekenntnis auf einem Wert von 3 sowie Liturgien im Wert von 20/40/60/80/100/120 AP.
S. 162, Professionsspezifische Ausrüstung: Hier stehen *20 Argental* zur Verfügung, nicht wie fälschlich angegeben *20 Aureal*.
S. 165, Fischforke: Die Distanzklasse beträgt NS.
S. 165, Pardir-Speer: Die TP/KK beträgt 13/4.
S. 166, Eshbathi-Langbogen: Die Reichweitenkategorien sind 15/30/70/120/220.
S. 166, Fernwaffen: Bei folgenden Waffen muss, sofern fehlend, ein * hinter den TP zugefügt werden: Alle Armbrüste, alle Belas, alle Bögen, Flügelspeer, Klingenbumerang, Nandoros, Speerschleuder.
S. 167, Schilde und Parierwaffen: Die Spalten zur INI und zum BF sind vertauscht.
S. 167-168, Rüstungen: Das Gewicht des Brustharnischs aus Blutbüffelleder beträgt 60, des Gladiatorenhelms 140, des Eberzahnhelms 80, der Armschienen aus Blutbüffelleder 30, der Myrmidonen-Armschienen 90, der Beinschienen aus Blutbüffelleder 30, der Myrmidonen-Beinschienen 120 und des Lederschurzes 120. Der Preis des Hörnerhelms beträgt 15, des Lederhelms 10, des Myrmidonen-Helms 40, der Gesichtsmaske aus Karettan 40 und der Gesichtsmaske aus Metall 10.
S. 175, Bastardstäbe: Bei den ersatzweise verwendbaren Fertigkeiten wird *Schwerter* durch *Stäbe* ersetzt.
S. 179, Myranische Sprachen: Ergänze in der Imperialen Sprachfamilie die Sprache *Nequanisch*, eine nur im Volk der Nequaner gebräuchliche Abart des alten Dorinthischen. Die maximale Komplexität beträgt 21, die Steigerung erfolgt nach Spalte A.
S. 180, Schriften der imperialen Sprachfamilie: Ergänze *Nequanische Buchstaben*, die Schrift zur Sprache *Nequanisch*. Die maximale Komplexität beträgt 12.
S. 181, Felide Sprachfamilie: Gemein-Amaunal-Muttersprachler erhalten keine zusätzliche Erleichterung beim Erlernen des Hiero-Amaunal.
S. 181, Unabhängige Sprachen: Die Anmerkung, dass Schriften einer Sprachfamilie zugeordnet werden, entfällt.
S. 183, Mehrfachangriff: Es wird lediglich jeweils eine Stufe des Mehrhändigen Kampfes pro zusätzlicher Waffe nach der ersten benötigt.
S. 184, Tod von Links: Es muss heißen „Wünscht ein Held mit mehr als zwei Armen ...“
S. 189, Zentauren: Zentauren müssen im Nahkampf keine der im Rahmen der Reiterkampfregeln aufgeführten Manövereinschränkungen hinnehmen. Auch werden ihnen bei der Verwendung einer zweiten Waffe oder eines Schildes keine der bei den Reiterkampfregeln formulierten Nachteile auferlegt. Sie vermögen zudem Attacken aus der Distanzklasse H heraus auszuführen. Außerdem werden sie in Bezug auf den Fernkampf wie Fußkämpfer behandelt. Reittiermanöver können nach den normalen Regeln durchgeführt werden, was keine speziellen SF erfordert. Ein Gegner erhält bei Angriffen gegen einen Zentauren keine Erschwernisse oder Erleichterungen abhängig davon, ob er die menschliche oder die tierische Hälfte attackiert. Die Bestimmung der Initiative und Sprints werden für Zentauren auch im Reiterkampf auf Athletik abgelegt, nicht auf Reiten.

S. 192, Der Sozialstatus: Bei der Kategorie 7-9 wird der Eintrag Verstoßene Optimaten hinzugefügt.
S. 216, Trefferzonenmodell: Der Schwanz stellt keine eigenständige Trefferzone dar, sondern wird dem Bauch zugeordnet.
S. 218, Zauberdokument: In der Überschrift wird *Matrizen* durch *Formeln* ersetzt.

Klarstellungen

S. 121, Zusätzliche Gliedmaßen (Tentakel): Waffenlose Angriffe sind in den Distanzklassen HNS möglich, wie üblich modifiziert durch die Größenklasse der Person, die über den Tentakel verfügt.
S. 121, Zusätzlicher Schaden: Das Angriffstalent für Angriffe auf Entfernung ist ein reguläres Talent, Begabungen sind also möglich.
S. 127, Gesucht: Die Anmerkung mehrfach wählbar bezieht sich auf verschiedene Organisationen.
S. 129, Leben im Jetzt: Die Erschwernis gilt nicht für Zauber, Ritualkenntnisse und Liturgiekenntnisse.
S. 141, Geländekunde: Ist die SF *Meereskundig* in einer Profession enthalten, muss sich der Spieler entscheiden, ob diese für das Meer der Schwimmenden Inseln oder das Thalassion gelten soll.
S. 144, Wundheiler: Wird die Zone Rumpf gewählt, gilt die Erleichterung für Brust-, Bauch- und Rückenwunden.
S. 157, Repräsentation: Für die Berechnung der 800 AP gelten die unmodifizierten Kosten.
S. 183, Kampfmanöver: Das alte Manöver *Wuchtstoß* wurde gestrichen, stattdessen sind mit den entsprechenden Waffen nun *Wuchtschläge* durchführbar.
S. 187, Manöver Schleuderzunge: Das Manöver gilt nur für die in der Beschreibung genannte Funktion der Schleuderzunge, um Gegner abzulenken. Hierfür ist wie angegeben nur eine freie Aktion nötig und das Manöver ist nicht parierbar. Um im Kampf andere Aktionen mit der Schleuderzunge durchzuführen, also etwa einen Gegenstand greifen oder ähnliches, ist eine normale Aktion nötig und es gelten die beim Vorteil Schleuderzunge genannten Umstände bezüglich einer möglichen Parade des Gegners.

Copyright © 2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.