



# ERRATA

Im Folgenden findet ihr Änderungen und Korrekturen zu *Die Verbotenen Lande: Spieler-Handbuch*, *Spielleiter-Handbuch*, *Legenden & Abenteuer* und zur Karte, die sich zwischen der zweiten und dritten Auflage der deutschsprachigen Basisbox ergeben haben. Die Meldungen kamen aus der Spielerschaft (vielen Dank!), aus der Redaktion des Uhrwerk Verlags oder stammen direkt aus der aktuellen schwedischen/englischen Auflage von Fria Ligan.

Die hier aufgelisteten Änderungen sind rein inhaltlich. Überdies haben wir in der dritten Auflage Schreib- und Layoutfehler berichtigt. Wenn ihr Fragen zu den Errata habt, stellt sie am besten im Uhrwerk-Bereich auf Discord. Dort gibt es ein gesondertes Thema „Die Verbotenen Lande“. Falls wir zu einem späteren Zeitpunkt eine vierte Auflage planen, werden wir eine erneute Fehlersuchaktion starten.

## SPIELER-HANDBUCH

- ◆ S. 17, VOLK ELFEN: Das Volkstalent heißt INNERE RUHE. Betrifft auch S. 63 und den Index (S. 209).
- ◆ S. 23, BERUF DRUIDE: Der erstgenannte Ausrüstungsgegenstand in der Liste ist ein Kampfstab.
- ◆ S. 24, BERUF KÄMPFER: Der Kämpfer besitzt außerdem die Fertigkeit AUSDAUER.
- ◆ S. 26, BERUF BARDE: Der erstgenannte Ausrüstungsgegenstand in der Liste ist eine Leier.
- ◆ S. 28, Introtext: Die Kultur heißt im Plural Aslenen.
- ◆ S. 69, TALENTE DES HÄNDLERS: Das Talent WEG DES GOLDES heißt von nun an WEG DER SCHÄTZE. Es wurde überarbeitet: STUFE 2: Gib einen Willenskraft-Punkt aus, um einen Verbreitungs-Wurf für einen UN-

ÜBLICHEN Gegenstand automatisch zu schaffen. Zwei Punkte für einen SELTENEN Gegenstand. Du darfst zunächst würfeln und dann die Willenskraft ausgeben, wenn der Wurf misslingt. STUFE 3: Wenn du einen Raum durchsuchst, kannst du einen WP ausgeben, um alle Geheimgänge und verborgenen Schätze darin zu finden.

- ◆ S. 69, TALENTE DES HÄNDLERS: Das Talent WEG DER LÜGEN heißt nun WEG DER WORTE.
- ◆ S. 75, BERSERKER: Der zweite Satz muss lauten: „Wenn du in der nächsten Runde an der Reihe bist, erhältst du so viele Punkte in dem auf 0 reduzierten Attribut zurück, wie deine Stufe in BERSERKER beträgt.“
- ◆ S. 75, BLITZSCHNELL: Die Tabelle mit Fernkampfaffen ist auf S. 104, nicht 102.
- ◆ S. 80, SCHILDKÄMPFER: Der Schaden ist vom Typ „stumpfer Schlag“.
- ◆ S. 91: Hier ist an vier Stellen SCHLEICHEN durch HEIMLICHKEIT zu ersetzen. Ebenso an einer Stelle (ganz vorne) auf S. 128.
- ◆ S. 112, UNTYPISCHER SCHADEN: Die Verletzungstabelle *Andere* ist auf S. 203, nicht 204.
- ◆ S. 116, KRANKHEIT: Hier ist drei Male Ansteckungskraft durch Ansteckungsgefahr zu ersetzen. Ebenso je einmal auf S. 121, auf S. 125, auf S. 142, auf S. 154 (unten), auf S. 200 und auf S. 202.
- ◆ S. 127, HERR DES WETTERS: Hier ist Reichweite FERN durch EXTREM zu ersetzen. Ebenso zweimal auf S. 128 (FALKEN-AUGE) und vier Male (KLARE SICHT, FLÜSTERN DES WINDES) auf S. 130.
- ◆ S. 137, ERDBEBEN: Ersetze den letzten Satz zur Verdeutlichung durch Folgendes: „Der angerichtete Schaden an Stärke ent-

spricht der Machtstufe. Du kannst den Schaden aufteilen. Alle Opfer werden zu Boden geworfen, wenn ihnen kein Wurf auf KRAFT gelingt.“

- ◆ S. 142, AURA DES GRAUENS: Ersetze „Furcht“ durch „Zweifel“. (Dies ist kein Furchtangriff.)
- ◆ S. 155, JAGD: Die Fernkampfaffen sind auf S. 192 (2. Auflage) bzw. 194 (3. Auflage). Die Jagdfallen sind aber auf S. 188.
- ◆ S. 157, FISCHEN: Die Ausrüstung ist in der Tabelle auf S. 188, nicht 186.
- ◆ S. 168, ANLAGEN: Ersetze DAUER durch ZEIT. Ebenso an zwei Stellen auf S. 169, an sechs auf S. 170, an fünf auf S. 171, an vier auf S. 172, an fünf auf S. 173, an fünf auf S. 174 und an vier Stellen auf S. 175.
- ◆ S. 194: Ersetze „Verstärkter Lederhelm“ durch „Verstärkte Lederkappe“.
- ◆ S. 200, Einträge 51–52 und 53–54: Hier ist die Frist jeweils W6 Stunden statt W6 Tage.
- ◆ S. 209: „Gift“ ist auf S. 115, nicht 113.

## SPIELLEITER-HANDBUCH

- ◆ Ganzes Buch: Ersetze Probe durch Wurf.
- ◆ S. 11, SCHEITERN: Statt „Scheitern nach vorne“ sagen wir jetzt „Vorwärts scheitern“.
- ◆ S. 13, Ereignis 44: Zweimal „Steinsinger“ durch „Steinsänger“ ersetzen, ist eine falsche Übersetzung. Betrifft auch die Seiten 19, 58 und 161 (an zwei Stellen).
- ◆ S. 46: Im äußersten Nordwesten fehlte das Label BELDERANNEN-ZWERGE.
- ◆ S. 52, ELFENRUBINE: „vom wandern den roten Stern der Himmel“ ... gemeint ist „am Himmel“.
- ◆ S. 54, BAUMHIRTEN (Ergänzung): Die Baumhirten sind auf S. 76 beschrieben.
- ◆ S. 58, TYPISCHER STEINSÄNGER: STEINSÄNGER durch BELDERANNE ersetzen.
- ◆ S. 66, DER CLAN ISIR: Statt „Im Hämawald“ sollte an der Stelle „In den Hainwäldern“ stehen.
- ◆ S. 125, Angriff 5: Das Opfer wird in NAHE Reichweite geschleudert (= dorthin), nicht in NAHER Reichweite (= dort).
- ◆ S. 149, Begegnung 3: Ersetze Geländetyp „Sumpfgelände“ durch „Sumpf“.

- ◆ S. 239, Geist 3: Statt „Stormunsel“ sollte an dieser Stelle „Steingarten“ stehen.
- ◆ S. 241, HORLO: Mit den „clanlosen Orks“ sind die „Herumtreiber“ gemeint.
- ◆ S. 250, SKARNS FLUCH: Der Absatz ab „In Wirklichkeit ...“ gehört nicht mehr zur Legende und ist zu streichen.

## LEGENDEN & ABENTEURER

- ◆ S. 17, Wurf 3: Der Jäger erhält außerdem einen Kampfstab.
- ◆ S. 17, Wurf 5: Statt einer Decke erhält der Jäger ein Messer.
- ◆ S. 17, Wurf 6: Der Jäger erhält außerdem einen Kurzbogen.
- ◆ S. 18, Wurf 1: Mit „beschlagene Lederrüstung“ ist die verstärkte Lederrüstung gemeint. Außerdem bekommt der Kämpfer zusätzlich ein Kurzsword.
- ◆ S. 18, Wurf 3: Statt einer Decke bekommt der Kämpfer eine Handaxt.
- ◆ S. 18, Wurf 6: Der Kämpfer bekommt außerdem ein Breitsword.
- ◆ S. 19, Wurf 1: Der Zauberer bekommt zusätzlich einen Kampfstab.
- ◆ S. 19, Wurf 2: Der Zauberer bekommt zusätzlich einen Dolch.
- ◆ S. 19, Wurf 4: Der Zauberer bekommt zusätzlich einen Kampfstab.
- ◆ S. 19, Wurf 6: Mit „beschlagene Lederrüstung“ ist die verstärkte Lederrüstung gemeint. Außerdem bekommt der Zauberer zusätzlich ein Kurzsword.
- ◆ S. 20, Wurf 1: Der Händler bekommt außerdem ein Messer.
- ◆ S. 20, Wurf 2: Der Händler bekommt außerdem einen Kampfstab.
- ◆ S. 20, Wurf 4: Der Händler bekommt keinen kleinen Schild, dafür aber ein Kurzsword.
- ◆ S. 20, Wurf 5: Der Händler bekommt außerdem einen Dolch.
- ◆ S. 21, Wurf 1: Mit „beschlagene Lederrüstung“ ist die verstärkte Lederrüstung gemeint. Außerdem bekommt der Reiter zusätzlich einen Speer.
- ◆ S. 21, Wurf 2: Der Reiter bekommt zusätzlich einen Dolch.

- ◆ S. 21, Wurf 4: Der Reiter bekommt zusätzlich einen Langspeer.
- ◆ S. 21, Wurf 5: Der Reiter bekommt zusätzlich ein Messer.
- ◆ S. 22, Wurf 5: Der Barde bekommt zusätzlich einen Kurzbogen und einen W8-Ressourcenwürfel für Pfeile.
- ◆ S. 23, Wurf 1: Der Schurke bekommt außerdem ein Wurfmesser.
- ◆ S. 23, Wurf 4: Der Schurke bekommt außerdem einen Dolch.
- ◆ S. 24: Die Überschrift muss auch „WIE HABT IHR EUCH GETROFFEN?“ heißen.

## LANDKARTE

- ◆ Der kleine See östlich des Arinawalds heißt *Lebms Auge*.