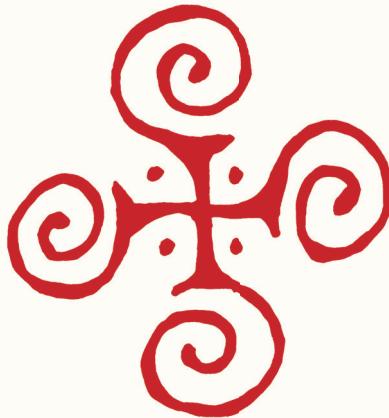


# VAESEN

## SCHAURIGES ROLLENSPIEL IM MYTHISCHEN NORDEN

### ERRATA - STAND JANUAR 2026



#### Allgemein

- ❖ Ersetzung Skandinavien durch Mythischer Norden
- ❖ Punktuelle Referenzierung der Starterbox
- ❖ An mehreren Stellen Verweise ergänzt
- ❖ Zug und Runde wurden klarer voneinander getrennt

#### S. 15

- ❖ Abschnitt Sicherheitstechniken hinzugefügt

#### S. 22 Ausrüstung und Mementos

- ❖ Startausrüstung wurde zu „Persönliche Ausrüstung“
- ❖ Memento kann nun genutzt werden, um zwei Zustände zu heilen statt einem

#### S. 25 Zustände

- ❖ Der Modifikator -1 auf Fertigkeitswürfe pro Zustand entfällt

#### S. 38 Fertigkeitswürfe

- ❖ Abschnitt zum Abzug von Würfeln bei Verletzungen oder Zuständen entfällt

#### S. 42

- ❖ Kasten „Passive Würfe“ eingefügt

#### S. 52 Talente

- ❖ Dauer vom Talent „Schreibmedium“ angepasst
- ❖ Wirkung von „Engagiert“ angepasst. Es darf nun ein durch Strapazieren eines Wurfes verursachter geistiger Zustand ignoriert werden anstatt der Modifikatoren für einen Würfelwurf.

#### S. 57

- ❖ Kapitel „Konflikt und Verletzungen“ heißt nun „Kampf, Furcht und Ausrüstung“

#### S. 58 Initiative

- ❖ Kasten „Vereinfachte Initiative“ hinzugefügt
- ❖ Klarstellung, dass Reaktionen außerhalb des Zuges vom Tauschen von Initiativekarten nicht beeinflusst werden

#### S. 61 Nahkampf

- ❖ Belastbarkeit menschlicher NSC und von Tieren wurde gestrichen

#### S. 61 Fernkampf

- ❖ Es ist nun möglich, gegner in einer Distanz unterhalb der Mindestreichweite anzugreifen, allerdings mit 2 Würfeln weniger

#### S. 62 Haltegriffe und Ringen

- ❖ Der Abschnitt wurde überarbeitet und regeltechnisch ein klein wenig angepasst

## **S. 62 Flüchten und Verfolgen**

- ❖ Zum Vereiteln einer Flucht ist nun keine Reaktion mehr nötig sondern eine schnelle Aktion. Die Bewegung beider Kontrahenten bei vereitelter Flucht entfällt

## **S. 62 Hinterhalt und Überraschungsangriff**

- ❖ Bei erfolgreichem Hinterhalt gibt es keine zusätzliche gezogene Initiativekarte mehr, stattdessen erhältst du automatisch die Karte Nr. 1. Scheitert der Hinterhalt, erhält der Gegner die Karte 1. Innerhalb von Gruppen kann die weitere Reihenfolge frei gewählt werden.

## **S. 63 Abschnitt Verletzungen heißt nun Schaden**

- ❖ Klarstellung: Gebrochen wird man durch Zustände, nicht durch Verletzungen

## **S. 64 Kritische Treffer**

- ❖ Kasten „Vereinfachte Kritische Treffer“ hinzugefügt

## **S. 65 Körperliche Kritische Verletzungen**

- ❖ Ergebnis 45 wird ersetzt durch „Geschädigte Niere Ja W6 Tage Gebrechen: Starke Schmerzen, Beweglichkeit -1“

## **S. 68 Furcht**

- ❖ Geistige Zustände zählen nicht mehr als Malus für Furchtwürfe
- ❖ Der Würfelwurf, um festzustellen, wieviele Runden du erstarrst, wenn du Angsterfüllt bist, entfällt
- ❖ In jedem weiteren Zug, den du Angsterfüllt bist, kannst du mit einem Furchtwert versuchen, die Angst abzuschütteln
- ❖ Angsterfüllt endet mit dem Ende der Szene

## **S. 70 Feuer:**

- ❖ Wenn du durch körperliche Zustände Gebrochen bist und Schaden durch Feuer erleidest, erhältst du automatisch die kritische Verletzung

64

## **S. 70/71 Gift:**

- ❖ Wenn du durch körperliche Zustände Gebrochen wirst, während du an Gift leidest, erhältst du automatisch die Kritische Verletzung 51

## **S. 71 Medizinische und Mentale Pflege**

- ❖ Zustände zu heilen, dauert nun einige Stunden, nicht mehr einen ganzen Tag

## **S. 72 Erholung**

- ❖ Aktivitäten wurden zu Erholung umbenannt
- ❖ Eine zweite Person ist nicht mehr erforderlich, du kannst allein 1 Zustand heilen
- ❖ Mit anderen oder mit deinem Memento kannst du 2 Zustände heilen
- ❖ sind mehrere SC in einer Erholungsszene, können auch alle Zustände heilen.

## **S. 72 Dienstleistungen und Einrichtungen**

- ❖ Die Erwähnung, dass hier mehrere Personen Zustände heilen, ist nicht mehr nötig und entfällt daher

## **S. 73 Ausrüstung**

- ❖ Ausrüstung, die während eines Mysteriums erlangt wird, ist nun als vorübergehende Ausrüstung definiert und grenzt sich somit klarer von der persönlichen Ausrüstung eines Charakters ab
- ❖ Ausrüstung mit Kapitel während eines Mysteriums zu erwerben wurde ein wenig eindeutiger formuliert
- ❖ Der Abschnitt „Ausrüstung verlieren“ wurde hinzugefügt (Vorübergehende Ausrüstung geht nach dem Mysterium verloren, sofern nicht Hauptquartierverbesserungen etwas anderes ermöglichen, Persönliche Ausrüstung bleibt bestehen).

## **S. 74 Rüstung und Deckung**

- ❖ Rüstung wurde verallgemeinert und nicht nur auf tragbare Rüstungen festgelegt
- ❖ Rüstungstabelle: „Verfügbarkeit“ wurde durch den Begriff „Kosten“ ersetzt
- ❖

## S. 74 Ausrüstung, Waffen und Dienstleistungen

- ❖ Dienstleistungen wurden in der Überschrift ergänzt
- ❖ Auch hier wurde „Verfügbarkeit“ wurde durch den Begriff „Kosten“ ersetzt

## S. 77 Tabelle Nahkampfwaffen

- ❖ Schlagring hat nun Bonus +2
- ❖ Gewehrkolben wurde durch Knüooel ersetzt
- ❖ Messer oder Dolch hat nun Kosten (ehemals Verfügbarkeit) 2
- ❖ Rapier hat nun Bonus +2
- ❖ Brecheisen hat nun Bonus +2
- ❖ Axt hat nun Kosten 2
- ❖ Kampfstab heißt nun Gehstock
- ❖ Hellebarde hat nun Bonus 0
- ❖ Bajonett hat nun Bonus +2

## S. 77 Tabelle Fernkampfwaffen

- ❖ Speer hat nun Schaden 2
- ❖ Armbrust hat nun Reichweite 0-2
- ❖ Muskete hat nun Reichweite 1-3

## S. 81 Carl Linnaues

- ❖ Kleinere Anpassungen im Zeitablauf der Geschichte

## S. 82 Die Geteilte Gesellschaft

- ❖ Caja Larsson wirkte im 17. Jahrhundert, nicht im 15.

## S. 85

- ❖ Symbol der Gesellschaft hinzugefügt

## S. 86

- ❖ Wiederholter Bezug auf die Starterbox, insbesondere bezüglich der Karte von Schloss Gylenkreutz

## S. 88 Genesung Gebrechen und Erkenntnisse

- ❖ Überschrift ist nun klarer
- ❖ Wiederherstellungswurf kann nicht strapaziert werden

## S. 89 Ausrüstung im Hauptquartier

- ❖ Erneut wird darauf hingewiesen, dass nur persönliche Ausrüstung behalten werden darf (zuvor durfte ein neuer Gegenstand behalten werden).

## S. 89 Verbesserungen

- ❖ Bei den Verbesserungen wurde der Begriff „Kosten“ durch „Entwicklungspunkte“ ersetzt.
- ❖ Wo auf „Verfügbarkeitsstufe“ von Ausrüstung verwiesen wurde, steht nun der Begriff „Kosten“

## S. 90 Verbesserungen

- ❖ Örtliche Taverne: Bringt nur noch +1 statt +2 auf den körperlichen Wiederherstellungswurf
- ❖ Schiesstand: Es können nun beliebig viele Fernkampfwaffen mitgenommen werden, sofern die Gesamtkosten 3 nicht übersteigen.
- ❖ Waffenkammer: Voraussetzung ist nun Resourcen 5 oder Waffenkorridor (statt beides). Zudem ermöglicht sie nun WAffe oder Rüstung mit Kosten bis zu 2, statt genau 2
- ❖ Waffenkorridor: Es können nun beliebig viele Nahkampfwaffen mitgenommen werden, sofern die Gesamtkosten 2 nicht übersteigen.

## S. 91 Verbesserungen

- ❖ Botanischer Garten: Heilt nur noch einen statt zwei geistige Zustände
- ❖ Kellergewölbe: Ermöglicht nun die Einlagerung von einem vorübergehenden Ausrüstungsgegenstand

## S. 92 Verbesserungen

- ❖ Okkultes Archiv: Jede Stufe erlaubt nur noch einen machtvollen oder magischen Gegenstand einzulagern (statt 3)

## S. 93 Berühmte und Berüchtigte Texte

- ❖ Der Verbleib von Linnaeus‘ Tagebuch wurde angepasst

## S. 95 Personal

- ❖ Bei Kutscher, Rekrut und Wache wurde klar gestellt, dass die verteilten Punkte für den jeweiligen NSC gelten
- ❖ Die Waffe der Wache kann nun Kosten 1-2 (statt Verfügbarkeitsstufe 1) haben

## S. 107 Nervenheilanstalt

- ❖ Wahnsinn und Verrücktheit wurden zu psychischen Krankheiten

## S. 108 Quellenstraße 59

- ❖ Die Kinder wurden nun weggenommen statt getötet

## S. 115 Magie im Kampf

- ❖ Magie im Kampf wurde als eigene Überschrift hinzugefügt
- ❖ Zum Widerstehen von gerade gewirkter Magie, derer man sich bewusst ist, ist statt einer schnellen Aktion ein vergleichender Wurf erforderlich

## S. 119 und 120

- ❖ Alles, was bisher geistigen oder körperlichen Schaden verursachte (bspw. durch zusätzliche Erfolge), verursacht nun stattdessen geistige oder körperliche Zustände

## S. 120 Trollzauber

- ❖ Lebloses beleben: Wirkung identisch, aber Text angepasst
- ❖ Tierverwandlung: Die Bedingung, dass sich die Kreatur den Spielercharakteren nähern oder in der gleichen Zone sein muss, entfällt

## S. 122

- ❖ Abschnitt „Vaesen erforschen“ hinzugefügt

## S. 123 Machtvolle Gegenstände

- ❖ Bei Silberkugeln entfällt der Schadensmalus

## S. 123 Magische Gegenstände

- ❖ Der Nöck hat eine Geige, keine Laute

## S. 124 und folgende

- ❖ Überall dort, wo Vaesen zuvor Schaden verursachten, verursachen sie nun stattdessen Zustände

## S. 132 Feuermännchen

- ❖ Die Wirkungsweise der Laterne wurde klarer formuliert

## S. 145 Meerjungfrau

- ❖ Statt eines Dreizacks nutzt sie nun Klauen (Schaden 1, Reichweite 0)

## S. 167 NSC

- ❖ Körperlich Gebrochene NSC sind nun nicht unweigerlich dem Tod geweiht

## S. 175 und folgende

- ❖ Die Hierarchie „Schauplatz“ -> „Ort“ wurde geändert zu „Umgebung“ -> „Schauplatz“
- ❖ Demzufolge wurde das Schaubild auf S. 185 angepasst

## S. 203 und folgende

- ❖ Samis Gewalt gegen seine Tochter wurde entschärft. Dies betrifft insbesondere auch das Handout „Noras Tagebuch“. Eine aktualisierte Version dieser Handouts findet sich zum Download auf der Uhrwerk-Website.

## S. 230 und 231

- ❖ Charakterbogen und Hauptquartierbogen wurden auf Querformat umgestellt

## S. 232

- ❖ Index wurde aktualisiert