



Das Arkanum

- Errata und Kommentare -

Seite 16, 81-90: Es kommt zu einer magischen Stauung.
... mit entsprechenden Folgen für seinen persönlichen Zauberbonus und seine Resistenz. Dieser negative Effekt kann mit *Allheilung* vorzeitig aufgehoben werden.
> ... mit entsprechenden Folgen für seinen persönlichen Zauberbonus. Dieser negative Effekt kann mit *Allheilung* vorzeitig aufgehoben werden.

Seite 21, Kasten „Bannen von Dweomer und Zauberliedern?“

Der Dweomer der Druiden, den auch Totemgeister und Götter beherrschen und den daher auch Schamanen und Priester anwenden können, beruht auf anderen Prinzipien als die normale Magie. ... Einige Dweomerzauber können auch mit speziellen Gegenzaubern vorzeitig neutralisiert werden.

> Der Dweomer der Druiden, den auch Schamanen und eine Reihe übernatürlicher Wesen anwenden können, beruht auf anderen Prinzipien als die normale Magie. ... Einige Dweomerzauber können auch mit speziellen Gegenzaubern vorzeitig neutralisiert werden, zum Beispiel *Angst* mit dem *frohlockenden Gesang*.

Seite 64, Anstacheln

Reichweite: -

> Reichweite: 30 m

Seite 68, Blendwerk

Reichweite: 50 m

Der Text ist korrekt. Der Geist der Leute, die das Wesen bzw. den Gegenstand sehen, wird verzaubert.

Seite 69, Blenden

Reichweite: 9 m Umkreis, Wirkungsbereich: -

> Reichweite: -, Wirkungsbereich: 9 m Umkreis

Seite 70, Blitze schleudern

AP-Verbrauch: 2 je Blitz

Der Text ist korrekt.

Seite 74, Drittes Auge

... wenn sich in bis zu 100 m Entfernung Wesen aus anderen Ebenen, also Dämonen oder Elementarwesen, Untote oder Geisterwesen befinden.

> ... wenn sich in bis zu 100 m Entfernung Wesen aus anderen Ebenen, also Dämonen oder Elementarwesen befinden.

Seite 75, Eisiger Nebel

Wirkungsbereich: 3 m Umkreis

> Wirkungsbereich: bis zu 10 m²

Seite 75, Eisiger Nebel

Der Wirkungsbereich wird bis in 3 m Höhe mit einer Wolke feiner Eiskristalle bedeckt.

> Der Wirkungsbereich, der eine zusammenhängende Fläche bilden muss, wird bis in 3 m Höhe mit einer Wolke feiner Eiskristalle bedeckt.

Seite 76, Elementenwandlung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen Kubikmeter ...

> Mit diesem Spruch kann der Zauberer bis zu einen Kubikmeter ...

Seite 82, Feuerlauf

Reichweite: -

> Reichweite: Berührung

Seite 97, Luftlauf

... Will der Zauberer mit normaler Geschwindigkeit über Luft gehen, muss er einen **EW+8:Geländelauf** bestehen, um nicht ins Stolpern zu geraten und hinzufallen. Will er gar rennen, muss er einen EW:Geländelauf ohne Zuschlag machen. Bei starkem Wind erhält er Abzüge von bis zu **-8** auf seinen Erfolgswurf. Misslingt der Wurf, endet die Wirkung des Zaubers augenblicklich, und der Zauberer stürzt ab.

> ... Will der Zauberer mit normaler Geschwindigkeit über Luft gehen, muss er einen **PW-30:Gewandtheit** bestehen, um nicht ins Stolpern zu geraten und hinzufallen. Will er gar rennen, muss er einen PW:Gewandtheit ohne Abzug ma-



chen. Bei starkem Wind erhält er Zuschläge von bis zu +30 auf seinen Erfolgswurf. Misslingt der Wurf, endet die Wirkung des Zaubers augenblicklich, und der Zauberer stürzt ab.

Seite 99, Macht über die Sinne

Reichweite: 50 m

Der Text ist korrekt. Der Geist der Leute, die das Wesen bzw. den Gegenstand sehen, wird verzaubert.

Seite 99, Macht über die Sinne

... während das Vorgaukeln eines großen Hundes 3 AP kostet und 6 min und 20 sec wirkt.

> ... während das Vorgaukeln eines großen Hundes 3 AP kostet und 6 min wirkt.

Seite 109, Schlangenbiss

Wortzauber der Stufe 7

> Gestenzauber der Stufe 7

Seite 110, Schutzgeste

... Darunter fallen neben dem *Bösen Blick* auch *Graue Hand*, *Macht über Leben*, *Pestklaue*, *Todeszauber*, *Vergiften* sowie viele zerstörerische Zauber der Schwarzen Magie.

> ... Darunter fallen neben dem *Bösen Blick* auch *Graue Hand*, *Macht über Leben*, *Todeszauber*, *Vergiften* sowie viele zerstörerische Zauber der Schwarzen Magie.

Seite 111, Schwäche, zweiter Absatz

... Beim Einsatz von Waffen, die jetzt zu schwer für ihn sind, erleidet er -4 auf seinen EW:Angriff.

> ... Beim Einsatz von Waffen, die jetzt zu schwer für ihn sind, erleidet er -2 auf seinen EW:Angriff.

Seite 112, Schweben

Wirkungsdauer: 1 min

Der Text ist korrekt. Es ist keine Konzentration erforderlich.

Seite 127, Wandwandeln

Wirkungsbereich: -

> Wirkungsbereich: 30 cm

Seite 129, Wirbelwind

... Das Auge durchmisst am Boden 3 m, während der Wind in einer Zone zwischen 3 m und 6 m Entfernung vom Zauberer und bis in eine Höhe von 9 m tobt. Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Zauberer. ...

> ... Das Auge durchmisst am Boden 6 m, während der Wind in einem Ring zwischen 3 m und 6 m Entfernung vom Zauberer und bis in eine Höhe von 9 m tobt. Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Zauberer. ...

Seite 136, Austreibung des Bösen

Zauberdauer: 10 min

> Zauberdauer: 10 sec

Seite 136, Austreibung des Bösen, 2. Absatz

Zu Beginn des Zauberrituals bildet sich vom Zauberer ausgehend eine 3 m durchmessende Kugel ...

> Nach Abschluss des Zauberrituals bildet sich vom Zauberer ausgehend eine 3 m durchmessende Kugel ...

Seite 136, Arm der Götter

Im Nahkampf trifft er mit seinem Fertigkeitswert für Angriffe mit der Hand und richtet dabei **1W6** Schaden an, wozu der persönliche Schadensbonus addiert wird. Dank der göttlichen Magie gilt die Hand als magische Waffe*(+0/+0).

> Im Nahkampf trifft er mit seinem Fertigkeitswert für Angriffe mit der Hand oder *Faustkampf* und richtet dabei **1W6** Schaden an, wozu der persönliche Schadensbonus addiert wird. Dank der göttlichen Magie gilt die Hand als schwere magische Waffe*(+0/+0).

Seite 138, Bannen von Gift

Der Ursprung druidisch ist korrekt. vgl. Erläuterung Seite 63.

Seite 140, Erkennen von Krankheit

Der Ursprung druidisch ist korrekt. vgl. Erläuterung Seite 63.

Seite 143, Gottesgabe

... die er während der Wirkungsdauer des *Segens* macht.

> ... die er während der Wirkungsdauer des *Segens* macht.

Seite 143, Handauflegen

Die Lebenskräfte erschöpfter Lebewesen werden mit göttlicher Hilfe wieder geweckt.

> Die Lebenskräfte entkräfteter Lebewesen werden mit göttlicher Hilfe wieder geweckt.

Seite 145, Rüstung der Rechtschaffenen

Reichweite: Berührung

> Reichweite: -



Seite 147, Strahlender Panzer

Zauberdauer: 1 sec, Reichweite: Berührung

> Zauberdauer: 10 sec, Reichweite: -

Der Zauberer muss die Rüstung berühren, um sie zu verzaubern.

Seite 148, Waffenwirbel

Reichweite: 15 m

> Reichweite: -

Seite 148, Waffenwirbel

Ordenskrieger können den Zauber nur auf sich selbst anwenden.

> Satz ersatzlos streichen.

Seite 150, Elfenklinge

Der Text ist korrekt. Ein Druide verzaubert eine Waffe mit *Elfenklinge*. Selber kämpfen kann er nicht damit.

Seite 153, Kraftspende

Der Zauberer überträgt eigene Ausdauer auf einen Anderen, der 1W3+1 AP erhält. Im Gegensatz zu *Handauflegen* (s. S. 143) darf dabei auch das AP-Maximum überschritten werden. Eine Person kann nicht mehr ...

> Der Zauberer überträgt eigene Ausdauer auf einen Anderen, der 1W3+1 AP erhält, die dem Zauberer abgezogen werden. Dabei darf das AP-Maximum nicht überschritten werden. Eine Person kann nicht mehr ...

Änderung, um einen Regelmissbrauch zu vermeiden.

Seite 159, Schutzgeist

Reichweite: Berührung

> Reichweite: -

Seite 174, Berserkerpilz

... Sind nach einem Kampf keine Gegner mehr zu sehen, muss dem Benutzer des Berserkerpilzes ein PW:Intelligenz gelingen, wenn er sich nicht auf seine Gefährten oder unbeteiligte Personen stürzen will. Im Gegensatz zum geborenen Berserker, der mit seiner Gabe umzugehen gelernt hat, erhält er keinen Abzug von -15 auf den Prüfwurf.

> ... Sind nach einem Kampf keine Gegner mehr zu sehen, muss dem Benutzer des Berserkerpilzes ein PW:Intelligenz gelingen, wenn er sich nicht auf seine Gefährten oder unbeteiligte Personen stürzen will. Wer *Berserkergang* als angeborene Fertigkeit beherrscht, kann statt des Prüfwurfs einen EW:Berserkergang würfeln.

Seite 186, Helm der Geisterstimmen

... Ungezielte Anwendung des Helms stellt den Kontakt zu irgendeinem Geist her, der im Wirkungsbereich des Zaubers in der entsprechenden, vom Grad des Benutzers abhängigen Zeitspanne gestorben ist.

> ... Ungezielte Anwendung des Helms stellt den Kontakt zu irgendeinem Geist her, der im Wirkungsbereich des Zaubers gestorben ist.

Seite 198, Horn der Jägerin

Angriff: Biss+8 (1W6+2); Raufen+8 (1W6-2 AP)

> Angriff: Biss+8 (1W6+2); Raufen+8 (1W6-2)

Seite 203, Zaubermittel (letzter Eintrag)

Waffe aus Alchimistenmetall Waffenpreis×10
(mindestens 250 GS)

> *Waffe aus Alchimistenmetall* Waffenpreis×10



Eigenschaftswerte über 100

Die Eigenschaftsskala ist nicht linear; ab 100 gibt es einen Bruch. Ein alter Drache mit St 200 ist nicht nur doppelt so stark wie ein Mensch mit St 100, sondern um ein Vielfaches stärker. Das sieht man auch an dem Bruch bei der Kraftaktregel (s. M4-Bestiarium).

Um zu vermeiden, dass man z.B. bei der Stärke von Riesenwesen mit 5stelligen Zahlen oder mehr hantiert werden muss, steigen die Eigenschaftswerte durch Magie nicht über 100. Das hat nichts mit dem Rassenmaximum von Menschen zu tun, sondern mit der Besonderheit der Eigenschaftsskala.

Stärke ist die einzige im Spiel auftretende Ausnahme, da die stark variierende und bei Riesenwesen enorme Stärke sowie so entsprechende Regeln erfordert haben. Daher kann auch die Stärke eines Menschen kurzzeitig durch Magie über 100 angehoben werden (z.B. durch einen Kraftgürtel).

Eigenschaftswerte bis 100 bei Nichtmenschen

Da die Beschränkung auf 100 nichts mit dem Rassenmaximum von Menschen zu tun hat, gibt es auch keinen Grund, Nichtmenschen beim magischen Anheben von Eigenschaftswerten auf ihr jeweiliges Rassenmaximum zu beschränken. MIDGARD braucht vieles, aber bestimmt nicht Regeln, die die Wirkung von Zaubersprüchen nach Rassen aufdröseln. Das würde zu endlos komplizierten Regeln führen, die wiederum für den Spielablauf in den allermeisten Fällen völlig bedeutungslos wären.

Zu berücksichtigen wären dann nämlich auch die Auswirkungen schwächerer Zauber auf die rassenspezifischen Mindesteigenschaftswerte. Und: Wenn Zauber schon auf Elfen und Zwerge unterschiedlich wirken, dann aber mit der gleichen Begründung auf Hunde, auf Oger, auf Tiger, auf Elefanten ... Das Allermindeste wäre dann, für jedes Wesen Mindest- und Höchstwerte für St, Gw und In anzugeben! Besser aber noch eine genaue Beschreibung der artspezifischen Wirkung jedes einzelnen Körperzaubers ...

Wer nichtdestotrotz Rassenmaxima und -minima bei von Zauber betroffenen Nichtmenschen berücksichtigen will, kann dies natürlich über Hausregeln tun.

Seemeister und Namensmagie

Seemeister sind keine normalen Menschen, sondern das Produkt einer jahrhundertelangen, mit göttlicher Unterstützung erfolgten Auslese. Darum können sie Zt über 100 haben. Das

liegt weit jenseits dessen, was man mit normalen Zaubern erreichen kann, ist also kein Beleg dafür, dass man mit einfacher Magie Werte über 100 erreichen kann (Ausnahme: Stärke).

Selbst, wenn es solche Magie gäbe: Um Namensmagie zu lernen und anzuwenden, muss man von Geburt an ein Zaubertalent über 100 haben und entsprechend langwierig ausgebildet worden sein. Namensmagie ist wie Zauberalieder etwas ganz anderes als normale Magie.

Feuerkugel

Eine Feuerkugel ist etwa so groß wie die geballte Faust eines Ogers - allerdings etwas gefährlicher.

Eine Feuerkugel strahlt keinerlei Wärme ab (sie entsteht 1 m vor dem Zauberer!). Durch die Explosion lassen sich Papier, Stroh oder dünne Äste entflammen, ein dickes Buch aber wegen seines festen Einbandes schon nicht. Bei einem Lagerfeuer kann man davon ausgehen, dass durch den Explosionsdruck die Bestandteile davonfliegen, so dass es nur in Ausnahmefällen zum Brennen kommt. Um Eisen schmelzen zu lassen, ist die Dauer der Hitzeeinwirkung zu kurz.

Die Feuerkugel erlischt, sobald sie in Wasser eintaucht.

Um eine Feuerkugel mit einem Wasserstrahl zu löschen, muss dem Zauberer zuerst ein leichter Treffer gegen ein kleines Ziel (KOD, S. 85) gelingen. Danach entscheidet ein Zauberduell darüber, ob es dem Wasserstrahl gelingt, die Feuerkugel zu löschen.

Ein gezielter Schuss löst keinesfalls eine vorzeitige Explosion aus - es sei denn, der Schuss trifft den Zauberer schwer. Die Konzentration des Zauberers muss gebrochen werden, um die Feuerkugel vorzeitig explodieren zu lassen.

Eine Feuerkugel kann auch in einem dunklen Raum bewegt werden, da ihre Eigenstrahlung genügend Licht liefert.

Eine Feuerkugel bewegt sich im Normalfall relativ langsam, so dass man ihr ohne Schwierigkeiten ausweichen kann, solange man sich unbehindert bewegen kann und Zeit genug hatte, die Gefahr zu erkennen. Ist das potentiellen Opfer jedoch behindert, so kann ein PW:Gw gefordert werden, dessen Gelingen darüber entscheidet, ob der engere Wirkungsbereich des Zaubers verlassen werden kann. Steht das Wesen dichtgedrängt in der Menge, oder mitten in Gerümpel oder Morast, so können zusätzlich Abzüge auf diesen Prüfwurf gegeben werden. Alternativ, je nach Situation, kann der



Spielleiter jedoch auch entscheiden, dass z.B. Geländelauf das Opfer aus dem Gefahrenbereich bringen kann. Dies hat zudem den Vorteil, dass die Spieler mehr Spaß (oder Stress) empfinden, da hier eine persönliche Eigenheit ihrer Figur gefordert wird.

Eine Feuerkugel kann auf einem von einer Figur besetzten Feld erzeugt werden. Ein Zauberer sollte es sich auf jeden Fall gut überlegen, ob er solch ein Wagnis eingehen will, da er hierdurch schnell die Kugel längere Zeit aus den Augen verlieren kann. Sie würde dann sofort explodieren.

Eine Feuerkugel lässt sich nicht mit *Elementenwandlung* in Luft verwandeln. Zum einen bewegt sich die Kugel und ist am Ende der Zauberdauer nicht mehr im Wirkungsbereich. Zum anderen kann der Zauber *Elementenwandlung* nur einen bis zu 1 Kubikmeter großen Bereich verwandeln, die Feuerkugel ist kleiner. Außerdem handelt es sich bei dem Feuer nicht um „normales“, sondern magisch erzeugtes Feuer. Auch ein Feuerelementarwesen lässt sich nicht in Luft verwandeln.

Die Feuerkugel kann wie jede Form von Magie nicht in den durch einen Heimstein geschützten Bereich eindringen. Sie bleibt davor schweben. Der Heimstein schützt das Tor auch vor einer explodierenden Feuerkugel - auch vor sekundärem Schaden wie umherfliegende Gesteinsbrocken, einer Druckwelle, o.ä..

Freundesauge - Zauberauge

Frage: Mein Freund und ich sind auf *Freundesauge* eingestimmt. Wir stehen 600 m voneinander entfernt. Mein Freund zaubert ein leuchtendes *Zauberauge*, das er mir 500 m entgegen schickt. Ich sehe das leuchtende Auge dann auch in 100 m Entfernung vor mir. Auf das leuchtende Auge vor mir zaubere ich nun *Freundesauge* und will auch noch mithören! Kann ich die Unterhaltung, die zwei Personen neben meinem Freund führen, mithören oder bin ich mit 600 m zu weit weg?

Antwort: Der Freund ist mit *Freundesauge* verzaubert, nicht das *Zauberauge* - es hilft also nichts, wenn das *Zauberauge* in Reichweite ist, der Freund aber nicht.

Das *Zauberauge* könnte aber direkt mit *Freundesauge* verzaubert werden (nach den Regeln für *Zauberauge*). Nähert sich der Freund innerhalb der Wirkungsdauer dem Zauberer auf 500 m oder weniger, so kann dieser mitsehen. Solange die Entfernung zwischen den beiden Personen mehr als 500 m ist, funktioniert das aber auch nicht. *Freundesauge* über-

trägt einen visuellen Eindruck von einer Person auf die andere. Zur Erstellung des visuellen Eindrucks benötigt man nicht nur das Sinnesorgan, sondern auch die sinnesverarbeitenden Teile des Gehirns. Das *Freundesauge* liefert nur die reine optische Signalübertragung, aber nicht die Signalverarbeitung. Der Zauberer, der auf das *Zauberauge* *Freundesauge* zaubert, „sieht“ daher bestenfalls die rohe, ungefilterte optische Information (als Lichtblitzgewitter?), kann daraus aber nichts erkennen.

Dasselbe gilt auch für Hören und andere Sinnesindrücke.

tl;dr: Das *Zauberauge* allein reicht nicht aus. Zum richtigen Mitsehen muss der ganze Astralleib des Freundes in der Reichweite sein.

Rückverwandlung beim Tod (Tiergestalt, Verwandlung)

Stirbt ein Zauberer in der Gestalt des Tiers, verwandelt sich sein Körper anschließend nicht zurück. Der Zauber erfordert keine Konzentration und kann nur durch einen Willensakt des Zauberers aufgehoben werden.

Es ist einem Spieler jedoch freigestellt, ob er im Augenblick des Todes diesen Willensakt durchführt.

Ähnliches gilt für Verwandlung: Der Zauberer kann eine von ihm verwandelte Person (bzw. sich selbst) im Augenblick ihres (seines) Todes zurückverwandeln, wenn er dies für sinnvoll erachtet.