



Das Bestiarium

- Errata -

Seite 27, Bombardieren

Die Angriffsarten unterscheiden sich auch hinsichtlich ihrer Aufschlagsfläche; oft ist nur ein Quadrat von 1 m Kantenlänge betroffen, was dann nicht eigens angegeben wird, aber die riesigen Geschosse des Giganten landen z.B. auf einer Fläche von 2 m².

> Die Angriffsarten unterscheiden sich auch hinsichtlich ihrer Aufschlagsfläche; oft ist nur ein Quadrat von 1 m Kantenlänge betroffen, was dann nicht eigens angegeben wird, aber die riesigen Geschosse des Giganten landen z.B. auf einer Fläche von 4 m².

Seite 38, rechte Spalte

Dabei ist zu beachten, dass der endgültige Fertigkeitswert **maximal 18** und bei den waffenabhängigen Kampffertigkeiten (*beidhändiger Kampf, Fechten, Scharfschießen*) nicht höher als der Fertigkeitswert der entsprechenden Waffen sein kann.

> Dabei ist zu beachten, dass der endgültige Fertigkeitswert **maximal 18** und bei den waffenabhängigen Kampffertigkeiten (*beidhändiger Kampf, Fechten*) nicht höher als der Fertigkeitswert der entsprechenden Waffen sein kann.

Seite 39, Tabelle „Andere Fähigkeiten

*: +2 für die meisten Kämpfer; °: durch 2/3/4 bei 20/30/40 EP je TP

> *: +2 für die meisten Kämpfer; °: durch 2/3/4 bei 20/30/40 EP je TE

Seite 39, rechte Spalte (Spieldaten unten)

Persönlichkeiten: LP+4, AP+Grad/2

> Persönlichkeiten: LP+4, AP+8

Seite 53, linke Spalte: Inkubar

Weder *Heilen von Krankheit* noch andere Heilzauber und noch nicht einmal *Allheilung* helfen gegen den Konstitutionsverlust. *Erkennen der Aura* und *Wahrsehen* enthüllen ...

> Weder *Heilen von Krankheit* noch andere Heilzauber und noch nicht einmal *Allheilung* helfen gegen den Konstitutionsverlust. *Erkennen der Aura* enthüllt ...

Seite 56, Kasten: Truscan IV

Angriff: Stangenwaffe+8 (2W6+4 schlagend, 1W6+5 stehend) oder Klauen+8 (1W6+3) - Raufen+7 (1W6-1)

> Angriff: Stangenwaffe+8 (2W6+4 schlagend, 1W6+5 stehend) oder Klauen+8 (1W6+3) - Raufen+7 (1W6+1)

Seite 76, Kasten: Wyrn

Angriff: Dampfvolke (3 m Kegel Flächenschaden: 2 AP & 1W6-Gift & 6 Runden Zeitschaden +1 auf alle AP-Verluste; 2 AP, falls EW-5:Abwehr misslingt), ...

> Angriff: Dampfvolke (3 m Kegel Flächenschaden: 2 AP & 1W6-Gift & 6 Runden Zeitschaden +1 auf alle AP-Verluste; 2 AP, falls EW-5:Abwehr gelingt), ...

Seite 80, rechte Spalte: Ifrit

Schwere Treffer mit ihrem Hieb richten zusätzlich 2W6+3 Schaden an, ...

> Schwere Treffer mit ihrem Hieb richten 2W6+3 Schaden an, ...

Seite 87, Kasten: Einhorn

»Zaubern+20:« Bannen von Dunkelheit (15 m Umkreis, permanent), Blaue Bannsphäre, Goldene und Schwarze Sphäre (jeweils 15 m Umkreis, permanent), Wandeln wie der Wind

> »Zaubern+20:« Bannen von Dunkelheit (15 m Umkreis, permanent), Blaue und Silberne Bannsphäre, Goldene Sphäre (jeweils 15 m Umkreis, permanent), Wandeln wie der Wind

Seite 144, rechte Spalte: Nachtschweber

Wollen Gefährten einen Umhüllten befreien, müssen sie erst einmal Bannen von Licht aufheben oder den Angreifer und sein Opfer aus dem dunklen Bereich herausziehen.

> Wollen Gefährten einen Umhüllten befreien, müssen sie erst einmal Bannen von Licht aufheben oder sich anderweitig Sicht auf den Angreifer und sein Opfer verschaffen.

Seite 156, linke Spalte: Dunkelzweig

Dunkelzweige sprechen eine eigene Sprache, das *Myrdvarska*. Im Kampf benutzen sie neben offensiven Zaubern meist



Streitkolben, Kriegshämmer, Wurfspeere und Schleudern, ...
 > Dunkelzwerge sprechen eine eigene Sprache, das *Myrdvarska*. Im Kampf benutzen sie neben offensiven Zaubern meist Kurzschwerter, Kriegshämmer, Wurfspeere und Schleudern, ...

Seite 171, Kasten: Zwerg

LP 3W6+3 AP 1W6+5 PR
 > LP 3W6+3 AP 1W6+5 OR

Seite 180, Kasten: Fee und Feenzauberer

> »Zaubern+15:« Feenfluch, Feenstreich, Verlangsamern, Verwirren, Windstoß, Unsichtbarkeit (für je 1 AP)
 > »Zaubern+18:« Feenfluch, Feenstreich, Verlangsamern, Verwirren, Windstoß, Unsichtbarkeit (für je 1 AP)

Seite 182, Kasten: Gigant

Gigant ❖ (Grad 45)
 Besondere Wesen: e (groß) h (groß) l (groß)
 Grad 48 54 60
 > Gigant ❖ (Grad 45 - riesig)
 Besondere Wesen: e h l
 Grad 48 54 60

Seite 208, rechte Spalte: Baumläuferin

Ist ein Opfer von etwa fünf Klebfäden getroffen ...
 > Ist ein Opfer von ausreichend vielen Klebfäden getroffen ...

Seite 215, Kasten: Kobold

Vorkommen: überall, wo es Höhlen gibt mit Ausnahme Nahuatlans, Minangpahits und des Landesinneren von Rawindra und KanThaiPan
 > Vorkommen: überall, wo es Höhlen gibt mit Ausnahme Nahuatlans, Minangpahits, der Feuerinseln und des Landesinneren von Rawindra und KanThaiPan

Seite 217, linke Spalte: Orang Ikan

Sie erhalten -1 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe für Fertigkeiten ...
 > Sie erhalten -2 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe für Fertigkeiten ...

Seite 225, Kasten: Adler – Riesenadler

Riesenadler (Grad 6)
 Angriff: Schnabel+9 (1W6+2), im Flug Klauen+9 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6) - *Sturzflug*
 > Riesenadler (Grad 6)
 Angriff: Schnabel+9 (1W6+2), im Flug Klauen+9 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6) - *Ergreifen, Sturzflug*

Seite 240, Kasten: Wolfsmensch

Wolfsmensch als Wolf (Grad 3)
 Abwehr+12 Resistenz+11/13
 > Wolfsmensch als Wolf (Grad 3)
 Abwehr+12 Resistenz+11/13 MW+19