



ERRATA-LISTE FÜR WEGE DER ALCHIMIE

VERSION 2.1

Bearbeitung von Daniel Bruxmeier und Alex Spohr

Dank an Chris Gosse und allen fleißigen Sammlern der inoffiziellen Errata in der Wiki Aventurica sowie den Kommentatoren im Errata-Thread des DSA4-Forums

☞ **Seite 4, Inhaltsverzeichnis:** Bei der Magie der Zeichen fehlt „Geheimschriften der Thaumaturgie und Alchimie ... 166“.

☞ **Seite 5, Verwendete Abkürzungen:** Es fehlen die Publikationen „HmW Horte magischen Wissens“, sowie „SRD Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen“. Hallen muss **HaM**, ZBA zu **ZooBotanica** umgewandelt werden. Alle Verweise wie Q7, R3 usw. werden aus Gründen der Einheitlichkeit gelöscht.

☞ **Seite 6, Einleitung:** Im Satz „Die bekannten Rezepte aventurischer Alchimisten finden sich in einem eigenen Kapitel im Anschluss auf Seite 6.“ muss auf Seite 33 verwiesen werden.

☞ **Seite 19, Zurückhalten von Talentpunkten:** Ersetze den Satz „Die Mindest-Ansage beträgt 2 TaP, die maximale Höhe ist der TaW abzüglich der Brau-Schwierigkeit“ durch „Die Mindest-Ansage beträgt 2 TaP, die maximale Höhe ist die anderthalbfache Brau-Schwierigkeit abzüglich des Modifikators für eine eventuell abweichende Laborstufe (also bis zu 3 Punkte mehr durch ein zwei Stufen besseres Labor bzw. 7 Punkte weniger durch ein eine Stufe schlechteres Labor).“

☞ **Seite 19f, Beispiel Brauprozess:** Im Satz „Zur Ermittlung der Qualität werden die 4 TaP zu den 4 Punkten aus dem astralen Aufladen addiert und anschließend 2W6 geworfen“ ersetze „4 TaP“ durch „4 TaP**“.

☞ **Seite 25, Die großen Werke der Alchimie:** Ersetze den letzten Satz des drittletzten Absatzes („Wie ein Weg zum Ziel aussehen könnte, skizzieren wir im Kasten auf der Seite gegenüber.“) durch „Wie ein Weg zum Ziel aussehen könnte, skizzieren wir im Kapitel ‚Suche nach einem Großen Werk der Alchimie‘ auf der nächsten Seite“.

☞ **Seite 36, Kaltes Licht, Meisterhinweise:** Ersetze den Satz „Phosphoros (Aureliani: Lichtträger) entzündet sich ab Temperaturen zwischen Praiossommer und Khômglut (30 bis 50 °, die in der südaventurischen Mittagssonne erreicht werden) von selbst und ist äußerst giftig.“ durch „Phosphoros (Aureliani: Lichtträger) entzündet sich ab Temperaturen zwischen *heiß* und *sehr heiß* (etwa 30 bis 50 °, die in der südaventurischen Mittagssonne erreicht werden) von selbst und ist bei Einnahme äußerst giftig.“

☞ **Seite 47, Sonnenlicht-Elixier:** Ergänze bei **Rezeptur:** „streng geheim (*Berufsgeheimnis*)“ sowie „Verwendung optischer Gerätschaften erforderlich (zusätzlich *Mechanik* +7). Verwendung einer speziellen Praios-Liturgie auf Grad V.“ Ersetze die Angaben bei **Probe** vollständig durch „+12 / +4“. Ersetze Wirkungsgrad **F** komplett durch: „Gleißender Lichtblitz (Radius 50 Schritt), der in seinem Wirkungskreis für 1 SR als *heiliger* Boden zählt. Alle Zeugen dieses göttlichen Effekts erleiden eine 12 SR anhaltende Blindheit, weitere Nebeneffekte wie eine magiebannende Wirkung (alle Zauber um +3 bis +7 erschwert, W6 bis W20 AsP-Verlust, Auslösung von Artefakten verzögert, etc.) nach Meisterentscheid.“

☞ **Seite 47f, Stabilisatum:** Streiche bei Wirkungsgrad **F** die Worte „permanente oder“. Es heißt dort also: „Der Gegenstand wird unzerbrechlich und magisch, verliert dabei jegliche temporäre Verzauberung und widersetzt sich fortan jeder Verzauberung (alle Proben +21).“

☞ **Seite 59, Schlaftrunk, Meisterhinweise:** Ergänze den Satz „Seltener und ein wenig teurer, aber nicht unbekannt ist eine abgewandelte Rezeptur mit Kairan (am Maraskan-Sund wird Elburumer Feuerschlick verwendet), Alaune und den Flügeln des Lotosfalters anstelle von Vierblättriger Einbeere, Yagan und Gulmond, die statt LeP und Erschöpfung die Regeneration von AsP verbessert.“ durch „indem die laut Grundrezept regenerierenden LeP stattdessen den AsP zugerechnet werden (Qualität **F** regeneriert somit die AsP um 4W6 über den Grundwert hinaus); es wird nur solche Erschöpfung regeneriert, die durch Verlust von *Ausdauer beim Zaubern* (siehe **WdZ 23f**) erhalten wurde.“ Der ganze Satz lautet somit: „Seltener und ein wenig teurer, aber nicht unbekannt ist eine abgewandelte Rezeptur mit Kairan (am Maraskan-Sund wird Elburumer Feuerschlick verwendet), Alaune und den Flügeln des Lotosfalters anstelle von Vierblättriger Einbeere, Yagan und Gulmond, die statt LeP und Erschöpfung die Regeneration von AsP verbessert. Die laut Grundrezept regenerierenden LeP werden stattdessen ebenfalls den AsP zugerechnet (Qualität **F** regeneriert somit die AsP um 4W6 über den Grundwert hinaus). Es wird nur solche Erschöpfung regeneriert, die durch Verlust von *Ausdauer beim Zaubern* (siehe **WdZ 23f**) erhalten wurde.“

☞ **Seite 77, Göttliche und dämonische Artefakte:** Die Überschrift müsste lauten „**Göttliche, dämonische und elementare Artefakte**“. Ergänze folgende kurze Abschnitte: „Elementare Artefakte hingegen beheimaten Dschinne oder andere Elementarwesen, die tendenziell eher wohlgesinnt auftreten – zumindest solange die Elemente nicht geschändet werden.“

Die Herstellungsweise dämonischer und elementarer Artefakte finden Sie im Kasten ‚Beschwörung und Artefakte‘ in **WdZ 182**.“

☞ **Seite 79, Entwicklung der Artefaktthese:** Ersetze den Satz „(Kristallomanten können eine Artefaktthese ähnlich einer Zauberberthese in einem Matrixkristall speichern.)“ durch den Satz „(Kristallomanten können eine Artefaktthese ähnlich einer Zauberberthese in einem Thesiskristall (siehe **WdZ 140**) speichern, wobei obige *Malen/Zeichnen*-Probe durch die Thesiskristall-Ritualprobe ersetzt wird. Eventuelle RkP* für Thesisqualität verfallen hier einfach.)“

☞ **Seite 81ff, Beispiel:** Streiche jedes Mal das Wort „Festumer“, ersetze „Bornländers“ durch „Patriziers“. Teile des Beispiels finden sich auf den Seiten 81, 84, 85 (zwei Teile) und 86.

☞ **Seite 82, Zeitbedarf des ARCANOVI:** Eine einzelne ARCANOVI-Probe dauert halb so viele Zeiteinheiten, wie ARCANOVI-ZfP* erforderlich sind. Der auf S. 82 oben fett gedruckte Teil bezeichnet also die Dauer einer ARCANOVI-Probe, da ja auch mindestens eine ARCANOVI-Probe abgelegt werden muss. Zusätzlich sollte folgender Satz ergänzt werden: „Ein misslungener ARCANOVI dauert nur halb so lange, mindestens jedoch eine Stunde (mit der *SF Zauberkontrolle* sogar nur genau eine Stunde).“



☞ **Seite 84f, Variationen des Auslösers:** Im ersten Punkt muss die Klammerangabe zu Beginn um ein „bis zu“ ergänzt werden. Innerhalb dieser Maximalreichweite kann der Auslöseradius frei gewählt werden. Es heißt dort also: „zusätzlich +2 für jede Entfernungskategorie (bis zu pAsP mal 1–3–7–21–49 Schritt, darunter frei wählbar) bei der Detektion magischer Auren in der Umgebung“

☞ **Seite 84, Anzahl der Wirkenden Sprüche, Zaubertalisman:** Der Halbsatz „Das beste ZfP*-Resultat aller gewürfelten Ergebnisse wird durch 5 geteilt“ wird ersetzt durch: „Das beste ZfP*-Resultat aller gewürfelten Ergebnisse wird durch eine Zahl geteilt, die abhängig von der Komplexität des Wirkenden Spruchs ist: durch 2 bei Komplexität A, durch 3 bei Komplexität B oder C, durch 4 bei Komplexität D oder E und durch 5 bei Komplexität F+“. Des Weiteren wird im Satz „Auch hier werden die Grundvarianten gesprochen, die ZfP* jedoch aufsummiert, der Mittelwert daraus gebildet und dieser dann durch 8 geteilt, um die Bonus-ZfP* für Sprüche mit dem gewünschten Merkmal zu erhalten.“ die Passage „und dieser dann durch 8 geteilt“ ersetzt durch „und dieser dann durch die verdreifachte Merkmalskategorie (vgl. SF *Merkmalskenntnis* in WdZ 26) geteilt“.

☞ **Seite 85, Kasten ‚REVERSALIS‘:** Ergänze den Satz „Ein REVERSALIS kann niemals alleine, also ohne mit einem anderen Zauber kombiniert zu sein, als Wirkender Spruch in ein Artefakt gleich welchen Typs gespeichert werden. Hierzu braucht es die Optionale Eigenschaft *Umkehrtalisman* (siehe Seite 97), womit der REVERSALIS auch kein Wirkender Spruch ist.“

☞ **Seite 85, Wirkung der Wirkenden Sprüche:** Den Satz „Da der Matrixgeber ‚wirkungsorientiert‘ ist, gelten speziell kostensparende Varianten und Randbedingungen (Spontane Modifikation Kosten sparen, Kraftkontrolle, evtl. Bedingungen aus Zeit, Ort, Material ...) zwar für den AsP-Vorrat des Verzauberers; sie übertragen sich jedoch nicht auf die Gesamtkosten des Artefakts oder den AsP-Aufwand für den Anwender.“ streichen.

☞ **Seite 87, Wiederaufladen von Spruchspeichern:** Ersetze die beiden Sätze „Wenn der Zauberer, der das Artefakt erschaffen hat, es selbst neu auflädt, sind für ihn alle Proben auf die Wirkenden Sprüche wie bei der Erschaffung um 2 Punkte erschwert. Auch hier gilt, dass beim dreimaligen Scheitern einer Probe der entsprechende Zauber nicht mehr auszulösen ist.“ durch folgenden Satz: „Beim Wiederaufladen gelten ansonsten dieselben Regeln bezüglich des Speicherns von Wirkenden Sprüchen wie bei der Erschaffung.“ Ersetze den Satz „Will ein anderer Zauberer das Artefakt neu aufladen, so muss er entweder eine Abschrift der Thesis besitzen oder den Gegenstand mittels ANALYS vollständig entschlüsselt haben (siehe Seite 172).“ durch „Will ein anderer Zauberer außer der ursprüngliche Erschaffer das Artefakt neu aufladen, so muss er entweder eine Abschrift der Thesis besitzen oder den Gegenstand mittels ANALYS vollständig entschlüsselt haben (siehe Seite 172).“ Ersetze außerdem „In beiden Fällen gilt“ durch „Es gilt weiterhin“.

☞ **Seite 89, Kraftspeicher:** Ergänze bei der Überschrift „Aktivierung“ noch „und Kosten“. Die Überschrift heißt also „Aktivierung und Kosten“.

☞ **Seite 89, pAsP-Kosten von Kraftspeichern:** Der Verweis auf Seite 84 muss auf Seite 85 f. gehen.

☞ **Seite 89, Einschränkungen:** Ersetze den letzten Satz „Es ist möglich, Matrixgeber mittels Kraftspeichern zu betreiben, weswegen man die beiden Arten von Artefakten gut getrennt voneinander aufbewahren sollte.“ durch den Satz „Es ist außerdem möglich, Matrixgeber mittels Kraftspeichern zu betreiben. Hierzu muss man über die Expertenregel *Verschiedene Zauber und Auslöser kombiniert* (siehe Seite 97f.) ein Kombinationsartefakt aus beiden Artefaktgattungen erstellen.“

☞ **Seite 92, Zauberwaffen: Allgemeine Regeln & Magische Waffen:** Ergänze im Satz „Einige Waffen, wie zum Beispiel (...) die Faust eines Geweihten“ noch einen Zauberkundigen: „Einige Waffen, wie zum Beispiel (...) die Faust eines Zauberkundigen oder Geweihten“. Der letzte Satz vor der Aufzählung muss außerdem lauten: „Magiebegabte Wesen sind grundsätzlich als ‚natürliche magische Waffen‘ zu betrachten, Angriffe von ihnen richten also mTP (siehe Seite 93) an. Eine ‚künstliche‘ magische Waffe entsteht außerdem, wenn ein magischer Gegenstand mindestens eines der folgenden Kriterien erfüllt:“

☞ **Seite 94, Affinität, Material und Größe des Objekts:** Ersetze den ersten Abschnitt der rechten Spalte (also „Wenn Materialien für einen einmaligen ladungsbasierten Spruchspeicher in flüssiger Form nach ähnlichen Sympathieprinzipien wie bei der alchimistischen Herstellung eines Elixiers ausgewählt werden, kann die ARCANOVI-Probe um bis zu 3 Punkten erleichtert und für die Berechnung der pAsP ein Teiler von 25 verwendet werden.“) durch folgenden Abschnitt: „Ein *einmaliger ladungsbasierter Spruchspeicher in flüssiger Form* kann nach ähnlichen Sympathieprinzipien wie in der Niederen Alchimie hergestellt werden. Siehe hierzu den grauen Kasten auf Seite 29.“

☞ **Seite 95f, Gemeinschaftliche Artefakterschaffung:** Ersetze den ersten Punkt folgendermaßen: „Hierbei ist der *Bindende Spruch* pro zusätzlicher Person um weitere 5 Punkte erschwert; diejenigen *Wirkenden Sprüche*, die nicht vom eigentlichen Thaumaturgen stammen, sind jeweils zusätzlich um 5 Punkte erschwert.“ Im dritten Punkt muss das Wörtchen „separat“ gestrichen werden, außerdem muss es heißen: „(...) und es können keine Bonus-ZfP* für den *Bindenden Spruch* generiert werden; für einen *Wirkenden Spruch* nur dann, wenn obige Erschwernis von 5 Punkten vollständig getilgt wurde. Die Unterstützung *Wirkender Zauber* im Bund läuft dann wie beim UNITATIO (LCD 265) angegeben, wie gehabt mit der Obergrenze von 2xZfW des Bundführers (also dem, der zu diesem Zeitpunkt den *Wirkenden Spruch* zaubert). Diese Obergrenze bleibt auch in Kombination mit per SF *Stapeleffekt* potenzierten Sprüchen bestehen.“

☞ **Seite 97, Optionale Eigenschaft Selbstreparatur:** Die *Merkmalskenntnis Elementar (Erz)* als *Voraussetzung* wird auch bei vorhandener *Merkmalskenntnis Elementar (gesamt)* erfüllt.

☞ **Seite 97, Optionale Eigenschaft Unzerbrechlichkeit:** Ergänze im Satz ab „Gegen Schadensmagie“ zweimal das Wort „zusätzliche“, sodass er nun heißt: „Gegen Schadensmagie und elementarmagische oder dämonische Attacken besitzt es eine zusätzliche Härte in Höhe der doppelten pAsP und zusätzliche Strukturpunkte in Höhe der Gesamt-AsP.“ Im Trefferzonenmodell wird jedes Teil wie gehabt einzeln betrachtet, beim Gesamttrüstungssystem wird ausnahmsweise trotzdem per Würfelwurf bestimmt, ob ein entsprechend gerüsteter Körperteil getroffen wurde.



☛ **Seite 97, Optionale Eigenschaft Verzehrender Zauber:** Bei den *Voraussetzungen* muss die letzte Angabe lauten „nur bei einmalig wirkenden Artefakten mit nur einer Ladung; Trägermaterial maximal Strukturpunkte in Höhe des zehnfachen ARCANOVI-ZfW“; bei *Kosten* muss es heißen „je nach Material -1/5 bis -1/10 der StP des Gegenstandes in AsP (Meisterentscheid)“.

☛ **Seite 97, Mehrteilige Artefakte:** Füge als zweiten Punkt ein „Eventuell verwendete Optionale Eigenschaften müssen in das erste Teilartefakt eingebracht werden.“ Zusätzlich muss es im Punkt „Eventuelle Proben auf Versagensindex, Okkupation oder Nebenwirkungen werden pro Teilartefakt abgelegt.“ heißen: „werden für das Gesamtartefakt abgelegt“.

☛ **Seite 102, Agribaal:** Ersetze im Punkt *Dienste und Kosten* die Angabe „Beseelen von Artefakten (Probenerschweris + erforderliche ZfP* in AsP, mindestens 20 AsP, dazu 5 AsP pro Jahr; davon 1/20 permanent)“ durch „Beseelen von Artefakten (Komplexität des Artefakts [ARCANOVI-Probenerschweris + erforderliche ARCANOVI-ZfP*] in AsP, mindestens 20 AsP, dazu 5 AsP pro Jahr; davon 1/20 permanent)“

☛ **Seite 104, Artefaktkontrolle:** Inaktive Zauberzeichen (sowohl Runen als auch Arkanoglyphen) zählen als Artefakte mit einem pAsP, aktive Zauberzeichen (analog gemäß S. 160 für Runen) als Artefakte mit pAsP in Höhe ihrer halben Komplexität. Der Satz „Summieren Sie die pAsP aller mitgeführten (nicht nur der aktiven!) Artefakte auf. Elixiere, mitgeführte Objekte mit Zauberzeichen/Runen und Runen auf dem Träger werden als Artefakte mit 1 permanenten AsP gezählt, APPLICATUS-Artefakte zählen nur dann (mit 1 pAsP), wenn ihre Wirkungsdauer mit Satinavs Siegel verlängert wurde. Persönlich gebundene Ritualgegenstände (Zauberstab, Vulkanglasdolch ...) zählen in dieser Summierung nicht.“ muss also heißen: „Summieren Sie die pAsP aller mitgeführten (nicht nur der aktiven!) Artefakte auf. Elixiere, mitgeführte Objekte mit Zauberzeichen/Runen und Runen auf dem Träger werden als Artefakte mit 1 permanenten AsP gezählt, aktive Zauberzeichen (analog gemäß S. 160 für Runen) als Artefakte mit pAsP in Höhe ihrer halben Komplexität, APPLICATUS-Artefakte zählen nur dann (mit 1 pAsP), wenn ihre Wirkungsdauer mit Satinavs Siegel verlängert wurde. Persönlich gebundene Ritualgegenstände (Zauberstab, Vulkanglasdolch ...) zählen in dieser Summierung nicht.“

☛ **Seite 105, Kristallomanten:** Es wird auf „Experten-Regeln auf Seite 89“ verwiesen. Der richtige Verweis geht auf **SRD 31**.

☛ **Seite 104f, Thaumaturgie im Spiegel der Kulturen, Gildemagier:** Die Seitenangaben auf die Magierakademien-Spielhilfen lauten wie folgt: *Drachenei-Akademie zu Khunchom (HmW 72ff)*, *Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (HaM 166ff)*, *Schule der Variablen Form zu Mirham (HmW 104ff)*, *Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik (HmW 92ff)*. Bei Punin und Al'Anfa Verweis auf Horte magischen Wissens streichen.

☛ **Seite 109, Sonderfertigkeit Hypervehemenz:** Die Angabe hierzu muss lauten: „Bei der Nutzung dieser SF zwecks Einbindung des Stapeleffekts dürfen beliebig viele (statt nur drei) Anwendungen des Zaubers aufsummiert werden, ebenfalls jedoch maximal bis zum doppelten ZfW des Zauberers im Wirkenden Spruch.“

☛ **Seite 109, Sonderfertigkeit Meisterliche Zauberkontrolle I:** Diese Sonderfertigkeit muss in der Liste der nützlichen SFs ergänzt werden. Es muss dort dann heißen: „Mit dieser Sonderfertigkeit ist es möglich, auch den ARCANOVI gewollt abubrechen,

wenn die Menge der bei einer Probe erzielten ZfP* nicht gefallen. In diesem Fall zählt der abgebrochene ARCANOVI in allen Belangen als misslungener Spruch: Er kostet nur die reduzierte AsP-Zahl, wird nicht in die Gesamt-AsP des Artefakts eingerechnet, gilt dafür jedoch auch im Sinne des Versagensindex (siehe Seite 98f) oder des komplett verdorbenen Artefakts durch drei hintereinander gescheiterte ARCANOVI-Proben (siehe Seite 81) als misslungen.“

☛ **Seite 109, Sonderfertigkeit Stapeleffekt:** Die Beschreibung muss folgendermaßen lauten: „Die Erklärung dieser SF lautet vollständig: „Der Zaubernde kann bei der Herstellung eines Artefakts mittels ARCANOVI die ZfP* einzelner Wirkender Sprüche aufsummieren, um einen stärkeren Gesamteffekt zu erzeugen; spielt dabei auch der ZfW eine Rolle, dann wird hierfür pro zusätzlichem Spruch der effektive ZfW um eins erhöht (maximal drei Sprüche, maximal so viele ZfP*/ZfW wie sein doppelter ZfW im Wirkenden Spruch beträgt). „“

☛ **Seite 109, Sonderfertigkeit Vielfache Ladungen:** Die Erklärung der SF muss vollständig lauten: „Mittels dieser Verzauberungstechnik ist es einfacher, Artefakte mit vielen Anwendungen und Wirkenden Sprüchen zu schaffen. Die Anzahl benötigter ZfP* bei der ARCANOVI-Probe ändert sich im Punkt *Anzahl der Wirkenden Sprüche*: Es wird 1 ZfP* für jeden Wirkenden Spruch benötigt anstatt 0 ZfP* für den ersten, 1 ZfP* für den zweiten, 2 ZfP* für den dritten usw.; außerdem ändert sich die Anzahl der benötigten ARCANOVI-ZfP* im Punkt *Anzahl der Ladungen*: 1 statt 3 ZfP* pro Ladung über der ersten. Dieses Verfahren ist nur bei ladungsbasierten Spruchspeichern anwendbar.“

☛ **Seite 109ff, Register aventurischer Artefakte:** Bei folgenden Artefakten fehlt im Punkt **Komplexität** das „ZfP*“ hinter der zweiten Angabe (die Zahl hinter dem Schrägstrich), jeweils im grauen Kasten: Blutdorn (zugehöriger Kasten findet sich auf S. 111), Grandenretter (Kasten auf S. 114), Vescudors Phiolen der Wahrung (Kasten auf S. 117, zwei Mal), Sturmrufer (Kasten auf S. 120), Finger Uthars (Kasten auf S. 122), Helfende Hand (Kasten auf S. 123), Reif der Dünengeister (Kasten auf S. 124), Schimmerschild (Kasten auf S. 125)

☛ **Seite 111, Preise von Artefakten:** Ersetze den Satz „Bei Auftragsarbeiten an Zauberer kann ein permanenter AsP grob mit mindestens 50 Dukaten bewertet werden, anerkannte Experten nehmen auch bis zum Zehnfachen. Hinzu kommen Kosten für Forschungs- und Zeitaufwand, spezielle Umstände, Sonderwünsche und verwendete Materialien.“ durch den Absatz „Für bereits fertige Artefakte einen festen Preis zu veranschlagen ist schwer. Er richtet sich sehr nach Umständen wie der Dringlichkeit des An- oder Verkaufs sowie natürlich Angebot und Nachfrage, sodass einfache Artefakte in ‚Hochburgen‘ der Thaumaturgie recht erschwinglich sein können. Bei Auftragsarbeiten an Zauberer sieht das schon anders aus, dort kann ein permanenter AsP grob mit ungefähr 200 Dukaten bewertet werden, anerkannte Experten nehmen auch das Doppelte oder gar bis zum Dreifachen. Hinzu kommen Kosten für Forschungs- und Zeitaufwand, spezielle Umstände, Sonderwünsche und verwendete Materialien.“

☛ **Seite 113, Die Lebende Rüstung:** Der letzte Satz „Mehr hierzu finden Sie im Kasten auf dieser Seite.“ wird ersatzlos gestrichen.

☛ **Seite 115, Kraftgürtel:** Bei **Komplexität** müssen es 7 ZfP* sein (wahrscheinlich wurde der Punkt *Komplexität der Wirkenden Sprüche* übersehen).



☞ **Seite 125, Schutzamulette:** Am Ende des grauen Kastens muss es mit korrigierten Seitenverweisen heißen: „Eine solche Anfertigung ist auch der *Bannreif* des Khadil Okharim, wie er als Regelbeispiel auf den Seiten 81 bis 86 erschaffen wird.“

☞ **Seite 126, Kasten Wahrheitsamulett:** Ersetze bei **Komplexität** die Angabe in Klammern durch „(Fernauslöser mit SENSIBAR)“; bei **Wirkende Sprüche** muss es dann einfach heißen: „3x MANIFESTO“ (es sind laut **Kategorie** drei Ladungen).

☞ **Seite 131, Schwarze Augen:** Es waren *drei* Zauberschülerlinge, die beim Versuch, Hasrabal ein Schwarzes Auge zu stehlen, in Mäuse verwandelt wurden.

☞ **Seite 134, Oronische Traumsteine:** Der Text bei **Hintergrund und Besonderheiten** muss wie folgt abgewandelt werden:

„Die Traumsteine sind ein wichtiges Erzeugnis von überlebenden Alchimisten der ehemaligen Heptarchie Oron, die als einzige das Wissen um die Herstellung dieser gefährlichen Traumdroge besitzen. Ursprünglich sollten vor allem die Kristalle der Macht erzeugt werden, um wichtige Persönlichkeiten des freien Araniens und anderer Länder zu verderben oder zu töten. Allerdings hatten die Oronier das Potenzial dieser Geheimwaffe überschätzt, da sie fälschlicherweise annahmen, jeder sei so verdorben wie sie selbst und nur zu feige, es sich einzugestehen. Stattdessen haben überraschend viele unfreiwillige Testträger Träume voller Rechtschaffenheit und Götterfurcht erlebt. Aus diesem Grund hatten sich die Oronier vor allem auf die weit einfachere Herstellung der eigentlich als Nebenprodukt angefallenen Kristalle der Lust konzentriert. Die Droge wird seit einiger Zeit in viele Städte am Perlenmeer geschmuggelt, aber auch in einigen Städten des Lieblichen Feldes haben sich bereits gelangweilte Adlige als Abnehmer gefunden. Die Traumsteine können ihnen bieten, was es nirgendwo sonst gibt: die Erinnerungen, Gefühle, Träume – sogar das Leben eines anderen Menschen.“

Bei **Szenariovorschlügen** muss ein Satz wie folgt heißen:

„Die Kristalle der Lust können einen Helden selbst in Abhängigkeit bringen oder aber die Motivation für einen unfreiwilligen Agenten eines Alt-Oroniers sein, der nur für erfolgreiche Aufträge seine Dosis an Traumsteinen erhält.“

☞ **Seite 138 & 165f, Größe der Zeichen, Waffensymbole:** Abweichend von der Grundregel, dass sich Runen nicht verkleinern lassen, kann die *Waffensymbole* nach den (analog anzuwendenden) Regeln des *Zusatzzeichens Verkleinerung* (S. 153) minimiert werden, ohne dass der Zauberschüler die Kenntnis des Zusatzzeichens oder der SF *Zaubersymbole* benötigt.

☞ **Seite 138, Experte: Größe der Zeichen, Bann- & Schutzkreise:** Streiche den Halbsatz „aber auch sie lassen sich allerdings durch das *Zusatzzeichen Verkleinerung* modifizieren.“

☞ **Seiten 138f, SFs Spontanzeichen und Reaktivierungsgespür:** Beide SFs beinhalten in ihrer Ausprägung für Arkanoglyphen auch die entsprechenden Möglichkeiten bei Bann- und Schutzkreisen. Anders gesagt: Bannkreise und Schutzkreise können mittels der SF *Spontanzeichen (Arkanoglyphen)* in einer ‚Feldversion‘ hergestellt bzw. durch *Reaktivierungsgespür (Arkanoglyphen)* wiederverwendet werden.

☞ **Seite 145, Gezucht des Meisters:** Ergänze bei Wirkung hinter dem ersten Satz noch folgenden Satz: „Die Sigille wirkt nur gegen Wesen, deren MR nicht größer als die RkP* der Glyphen ist.“

Das Wesen muss außerdem über die gesamte Aktivierungsdauer in Reichweite der Glyphen sein.“

☞ **Seite 146, Hermetisches Siegel:** Das Siegel wirkt nicht auf lebendigen Inhalt. Der Satz bei Wirkung muss also heißen: „Diese Glyphen versiegeln ein Gefäß oder einen Raum mit maximal RkW/2 Schritt Radius und bewahren jeglichen nicht lebendigen Inhalt vor weiterem Verfall, bis das Siegel erbrochen wird oder die Wirkungsdauer der Glyphen endet (sie wird daher häufig durch *Satinavs Siegel* ergänzt).“

☞ **Seite 148, Siegel der zweiten Haut:** Ergänze bei Wirkung folgenden Satz: „Eine derart verzauberte Waffe gilt, solange das Siegel hält (bei parierten gegnerischen sowie eigenen Treffern werden die TP der jeweils attackierenden Waffe bestimmt und die Auswirkungen auf das Siegel ermittelt), als unzerbrechlich, nicht jedoch als magische Waffe; eine hiermit behandelte *starre* Rüstung/Rüstungsteil bietet einen um 20% erhöhten Rüstungsschutz, die TP senken dabei gleichzeitig die vom Siegel zur Verfügung gestellten Strukturpunkte; als starr gelten alle Plattenteile sowie Hartleder (Lederharnisch, Arm- und Beinschienen, Brustplatte, ...). Im Trefferzonenmodell wird jedes Teil wie gehabt einzeln betrachtet, beim Gesamtrüstungssystem wird ausnahmsweise trotzdem per Würfelwurf bestimmt, ob ein entsprechend gerüsteter Körperteil getroffen wurde.“

☞ **Seite 148f, Sigille des unsichtbaren Trägers:** Die Klammerangabe bezieht sich auf das verbleibende Gewicht des Gegenstands. Der Satz „sein Gewicht verringert sich um RkP*x2 Stein (mindestens 1 Stein)“ wird also umformuliert zu „sein Gewicht verringert sich um RkP*x2 Stein, solange es 1 Stein Gewicht nicht unterschreitet“. Ist ein Gegenstand (z.B. ein Beutel) leichter als 1 Stein, so profitiert er eben erst davon, wenn er mit etwas Schwerem befüllt wird.

☞ **Seite 150, Zeichen der Zauberschmiede:** Im letzten Satz bei der Wirkung muss es natürlich **WdZ 56** statt **WdT 56** heißen.

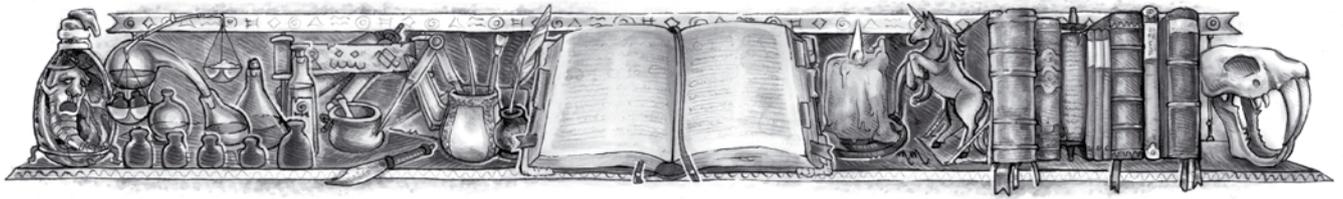
☞ **Seite 151, Zeichen des Handwerks:** Im Satz „Weitere RkP* stellen genau wie auch (...)“ muss das Ende lauten „(...) einen Bonuspunkt pro 2 RkP* auf die Probe zur Verfügung.“ Siehe hierzu auch die Beispielrechnungen. Drucke das Beispiel *kursiv*. Ergänze nach dem Beispiel den Absatz

„Bei kleinteiligen Werkzeugsets oder mehrteiligen Gegenständen müssen Objektsigillen sämtlicher Einzelteile (Pinsel, Scheren, ...) in einem Hauptsiegel auf einem größeren, möglichst zentralen Bestandteil (im Zweifel das Transportgefäß) beschrieben und jeweils eine relativ kleine ‚Verweissigille‘ auf jedem Einzelteil untergebracht werden. Die Teile mit Verweissigille können (z.B. bei Verschleiß) durch baugleiche Gegenstände ersetzt werden, ohne die Wirkung des Zeichens zu beeinträchtigen.“

☞ **Seite 151, Weitere Arkanoglyphen:** Im Halbsatz „diese werden in **WdZ 146** und **157** beschrieben“ muss der Verweis korrekterweise auf „**WdZ 146 f.**“ führen.

☞ **Seite 153, Satinavs Siegel:** Satinavs Siegel hat – wie in den Bildern auf den Seiten 117 und 142 zu sehen – acht Zacken, nicht dreizehn; dafür hat es dreizehn umschlossene Felder.

☞ **Seite 155, Bann- und Schutzkreise, Aufbau und Symbolik:** Ergänze vor dem Abschnitt „Weitere Angaben zu Komponenten“ folgenden Satz: „Da Bann- und Schutzkreisen jedoch Orts- oder Objektsigillen fehlen, sind sie nur eingeschränkt transportabel.“



Werden sie in aktivem Zustand mehr als nur unwesentlich von einem vorher gewählten, festen Fixpunkt (vgl. FORTIFEX in LCD 90) wegbewegt, endet die Wirkung.“

☞ Seite 155, Kasten ‚Schutzkreise gegen bestimmte Wesenheiten‘: Der letzte Satz ist unvollständig. Er muss wie folgt lauten: „Bei anderen Wesen gibt der Wahre Name pauschal einen Bonus von 3 Punkten (bzw. 7, falls die entsprechende Person den Nachteil *Wahrer Name* besitzt).“

☞ Seite 155, Kasten ‚Zusatzzeichen und Bann-/Schutzkreise‘: Ersetze die Überschrift dieses Kastens durch ‚Zusatzzeichen, Feldversionen und Reaktivierung bei Bann- & Schutzkreisen‘. Ergänze nach dem bisherigen Kasteninhalt noch folgenden Absatz: „Die Sonderfertigkeiten *Spontanzeichen* und *Reaktivierungsgespür* beinhalten in ihrer Ausprägung für Arkanoglyphen auch die entsprechenden Möglichkeiten bei Bann- und Schutzkreisen. Anders gesagt: Bannkreise und Schutzkreise können mittels der SF *Spontanzeichen* (*Arkanoglyphen*) in einer ‚Feldversion‘ hergestellt bzw. durch *Reaktivierungsgespür* (*Arkanoglyphen*) wiederverwendet werden.“

☞ Seite 165, Salzwasserrune: Der letzte Satz in der Wirkungsbeschreibung muss eigentlich heißen: „Pro Tag kann die Rune maximal RkP* Schank Wasser trinkbar machen.“

☞ 165f, Wafferrune: Ergänze am Ende den Punkt ‚Besonderheiten‘: Abweichend von der Grundregel, dass sich Runen nicht verkleinern lassen, kann die *Wafferrune* nach den (analog anzuwendenden) Regeln des *Zusatzzeichens Verkleinerung* (S. 153) minimiert werden, ohne dass der Zaubernde die Kenntnis des Zusatzzeichens oder der SF *Zauberzeichen* benötigt.“

☞ Seite 166, Wogensturmrune: Die Herleitung der Rune funktioniert über die Parameter 100/4x4/10.

☞ Seite 170, Zhayad-Schriftzeichen: In der Grafik fehlen die Übersetzungen der Zeichen in Buchstaben des bekannten Alphabets. Im Text werden 30 Lautzeichen genannt, dieses sind die letzten 30 in dem Bild. Die ersten 10 sind neu (und entsprechen den Ziffern 0-9). Die korrekte Beschriftung lautet (von links nach rechts):

Zhayad-Schriftzeichen

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	CH	SCH	TH	TZ
A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	
V	W	X	Y	Z	U	

☞ Seite 173, Tabelle ‚Detailgrad der Intensitätsbestimmung‘: Die mögliche Einschätzung von Alchimika unter Punkt „3–6 ZfP*“ in *schwach* (M, A, B, C, D) oder *stark* (M, C, D, E, F) wird geändert in *schwach* (M, A, B, C) oder *stark* (M, D, E, F).

☞ Seite 176 & 177, Anwendung der und Beispiel zur Laboranalyse: Bei den Ergebnissen ist von ZfP* statt TaP* die Rede, weil in der Strukturergbnis-Tabelle (S. 176 f.) von ZfP* die Rede ist.

☞ Seite 177, Kasten ‚Analyse von Alchimika‘, Strukturergbnis-Tabelle: Bei „4–7 ZfP*: Deutliches.“ heißt es: „Schätzung der Qualität (siehe Tabelle).“ Ersetze die durch die Angabe „Schätzung der Qualität (siehe Tabelle ‚Detailgrad der Intensitätsbestimmung‘ auf S. 173).“

☞ Seite 178, Beispiel zur Intensitätsbestimmung Artefakt: Die ODEM-Probe ist nicht um 8, sondern um 9 Punkte erleichtert: 5 statt 4 Punkte für die enthaltenen 75 AsP (es zählen die *angefangenen* 10 AsP über 30, siehe S. 173).

☞ Seite 180, Beispiel zur Analyse von Zauberzeichen: Im Satz „Nach Verrechnung besitzt er noch 4 TaP, von denen er nach der Probe einen übrig behält.“ sollten es nur 3 TaP sein.

☞ Seite 182, Affinität und Sympathetik (Fels/Erz): Füge bei *Allegorien* zwischen „Sumus Griff“ und „graue und schwarze Farben“ die magischen Spielarten „Kristallomantie, bisweilen auch Antimagie“ ein. Streiche bei *Materialien* die „Greifenfeder“.

☞ Seite 184, Toschkiril: Beim Punkt „Das silbrig glänzende *Toschkiril* (Zwergensilber)“ muss der zweite Satz lauten: „In reinem Zustand wird es nicht verwendet, auch die magiehemmenden Eigenschaften des Eisens lassen sich durch *Toschkiril* leider nur dämpfen (ARCANOVI +2, Proben wirkender Sprüche je +1; Gesamtkosten +2 AsP; Okkupation und Nebenwirkungen je +2) und nicht vollständig aufheben.“

☞ Seite 190, Tabelle, zweite Spalte: Die Überschrift lautet hier „assozierte Gottheit“.

☞ Seite 201ff, Tabelle ‚Alphabetische Liste der Artefakte‘: Die Angaben einiger Artefakte aus dem SRD müssen nach Neuberechnung durch die aktuellen Regeln angepasst werden. Die nötigen Änderungen lauten: *Heilwasser* | AsP/pAsP 20 / 0 | *Komplexität* +12 / 1 ZfP*; *Leuchtender Hut* | AsP/pAsP 62 / 3 | *Komplexität* +5 / 15 ZfP*; *Schreiender Beutel* | AsP/pAsP 26 / 2 | *Komplexität* +8 / 6 ZfP*; *Sklavennarmreif* | AsP/pAsP 110 / 11 | *Komplexität* +10 / 21 ZfP*.

Außerdem sollte die Liste ähnlich der alphabetischen Liste der Elixiere durch die Artefakte aus *Katakomben* und *Kavernen* vervollständigt werden: *Leuchtendes, klebendes Seil* | Wert 2 / 70 | AsP/pAsP 23 / 1 | *Thesis* verbreitet | *Komplexität* +2 / 2 ZfP* | Seite K&K 129; *Spinnenfinger* | Wert 2 / 250 | AsP/pAsP 67 / 3 | *Thesis* bekannt | *Komplexität* +3 / 8 ZfP* | Seite K&K 128 f.; *Xenos‘ Gürtel der Tiefe* | Wert 5 / 500 | AsP/pAsP 28 / 3 | *Thesis* selten | *Komplexität* +9 / 4 ZfP* | Seite K&K 128.

☞ Seite 203, Tabelle ‚Alphabetische Liste der Elixiere‘: Beim *Schlaftrunk* wird fälschlicherweise auf Seite 39 verwiesen, richtig ist Seite 59.



☞ Seite 207, Sonderfertigkeiten: Die nachfolgende Tabelle ist aus Platzgründen nicht in Wege der Alchimie enthalten. Allerdings wird sie Ihnen hier an dieser Stelle nachgereicht.

LISTE DER FÜR ALCHIMIE UND ARTEFAKTMAGIE HILFREICHEN SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Verbreitung	Kosten (AP)	Quelle
Berufsgeheimnis: Flüssigartefakte	TaW Alchimie 15, ZfW ARCANOVI 7	3	100	WdH 275 f., WdS 41 f., Seite 29
Meister der Improvisation	IN, FF je 12	7	200	WdH 276, WdS 42 f.
Schalenzauber ‚Allegorische Analyse‘	SF <i>Weihe der Schale</i>	5	125	WdH 289, WdZ 115
Schalenzauber ‚Chymische Hochzeit‘	TaW Alchimie 10, SF <i>Allegorische Analyse</i>	4	100	WdH 289, WdZ 116
Schalenzauber ‚Feuer und Eis‘	SF <i>Weihe der Schale</i>	4	150	WdH 289, WdZ 116
Schalenzauber ‚Mandricons Bindung‘	TaW Magiekunde 7, SF <i>Weihe der Schale</i>	4	75	WdH 289, WdZ 116
Schalenzauber ‚Transmutation der Elemente‘	TaW Alchimie 10, SF <i>Mandricons Bindung</i>	3	125	WdH 289, WdZ 116
Schalenzauber ‚Weihe der Schale‘	TaW Alchimie 7, Ritualkenntnis Ach, Alc, Hex oder Mag	6	100	WdH 289, WdZ 116
Talentspezialisierung: Kochen (Tränke)	TaW Kochen 7 / 14 / 21	4	40	WdH 277, WdS 43

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Verbreitung	Kosten (AP)	Quelle
Hypervehemenz	ZfW ARCANOVI 14, TaW Magiekunde 16, SF <i>Stapeleffekt</i>	2	300 (Hälfte mit SF <i>Merkmalskenntnis Metamagie</i>)	WdH 286, WdZ 55, Seite 109
Kraftspeicher	ZfW ARCANOVI 10	Ach 5, sonst 2	150 (Hälfte mit SF <i>Merkmalskenntnis Objekt</i>)	WdH 287, WdZ 55, Seite 109
Matrixgeber	ZfW ARCANOVI 14, TaW Magiekunde 14	Mag 4, Ach 7, sonst 3	200 (Hälfte mit SF <i>Merkmals-</i> <i>kenntnis Metamagie oder Objekt</i>)	WdH 287, WdZ 55, Seite 109
Matrixregeneration I	IN 14	3	200	WdH 287 f., WdZ 55
Matrixregeneration II	IN 16, CH 13, SF <i>Matrixregeneration I</i> , SF <i>Regeneration I</i>	2	500 (Hälfte mit SF <i>Merkmalskenntnis Kraft</i>)	WdH 288, WdZ 55
Meisterliche Zauberkontrolle I	Spruchzauberer, MU 12, KL 15, SF <i>Zauberkontrolle</i>	2	200	WdH 288, WdZ 16
Semipermanenz I	ZfW ARCANOVI 14, 20 ZfP in Zaubern mit Merkmal <i>Temporal</i>	3	200 (Hälfte mit SF <i>Merkmalskenntnis</i> <i>Metamagie oder Temporal</i>)	WdH 290, WdZ 55
Semipermanenz II	ZfW ARCANOVI (Semipermanenz) 10, TaW Magiekunde 16	1	300 (Hälfte mit SF <i>Merkmalskenntnis</i> <i>Metamagie oder Temporal</i>)	WdH 290, WdZ 55, Seite 109
Signaturkenntnis	KL, IN je 15, ZfW ANALYS, ODEM je 15 oder ZfW OCULUS 15	3	200	WdH 290, WdZ 55
Stapeleffekt	ZfW ARCANOVI 7	3	200 (Hälfte mit SF <i>Merkmalskenntnis</i> <i>Metamagie oder ZfW ARCANOVI 14</i>)	WdH 290, WdZ 55, Seite 109
Vielfache Ladungen	ZfW ARCANOVI 14	3	75	WdH 291, WdZ 55, Seite 109
Zauberspezialisierung: ZAUBER (Wirkender Zauber)	ZfW ZAUBER 7 / 14 / 21	je nach Zauber	20xAF	WdH 291 f., WdZ 17

Die nachfolgende Tabelle der alchemistischen Zutaten wurde ergänzt.

Preislisten für alchemistische Materialien

Die nachfolgenden Listen enthalten Preisangaben für Materialien, die häufiger in der Alchimie Verwendung finden (zusätzlich können auch noch Pflanzen und Kräuter eine Rolle spielen, deren Preise finden Sie in der **ZooBotanica**).

Klassische Metalle

Die folgenden Preise (jeweils pro Stein) gelten für *alchemistisch reinste Metalle* bzw. Legierungen. Etwas ‚unsauberere‘ Münzmetalle und recht reine Gebrauchsmetalle sind für etwa drei Viertel des Preises erhältlich.

Antimon	7 D
Blei	1 D
Bronze	4 D
Eisen	8 S
Gold	50 D
Kupfer	3 D
Messing	4 D
Mondsilber (Platin)	75 D
Quecksilber	75 D
Silber	25 D
Wismut	8 D
Zinn	3 D
Zwergengold	80 D
Zwergensilber (Toschkiril)	50 D



Andere Metalle und Legierungen

Preis pro Stein, falls nicht anders angegeben:

Banchaber Blende / phosphoreszierende Kristalle	7 D /15 S pro Unze
Elektrum	30 D
güldenländische Metalle	ab etwa 20 bis 60 D und mehr
Katzengold	5 S
Kobalt	15 S
Meteoreisen	5 D
Neckkupfer	1 D
Nickel	8 S
Orichalcum	30 D pro etwa erbsengroßer Perle
Unmetalle	min. 100 D

Magische Metalle

Mindorium	200 D pro Stein
Arkanium	50 D pro Unze
Endurium	12000 pro Stein
Titanium	5000 pro Unze
Eternium	Unbezahlbar

Gesteine und Mineralien

Preise pro Stein, falls nicht anders angegeben:

Alabaster	1 D
Alaun	2 D
Albenkristall (verarbeitet)	30 D
Bau- und Feingesteine	5 H bis 5 S
Blutstein	8 S
Gwen Petryl (etwa faustgroß)	100 D
Korallenstock	2 D
Lignolith	20 D
Neunaugenhaar	4 S
Pechblende	3 S
Salz	8 S
Sand	5 H bis 1 D
Tropfstein (klein)	1 S/Stück
Versteinerungen	2 K bis über 20 D pro Stück
Windkanter	3 S/Stück
Wüstenstern	2 D
Zinnober	12 D

Edelsteine

Preise pro Karat für ungeschliffene/ungeschnittene Steine; handwerklich gut verarbeitet doppelter (Rundschliff) bis fünf-facher (Brillantschliff) Preis. Zur Abschätzung der Größe können Sie annehmen, dass ein daumennagelgroßer Stein etwa 10 Karat besitzt.

Achat	16 K
Amethyst	15 K
Aquamarin	2 H
Aventurin	25 K
Baryt	14 K
Bergkristall	19 K
Bernstein	9 S
Chrysopras	23 K
Coelestin	18 H
Diamant	15 S
Feueropal	25 H
Granat	8 H
Jade, grüne	2 S
Jade, rote	4 S
Karneol	17 K
Koralle	5 H
Lapislazuli	17 H
Magnetit	26 K
Meerscham	5 H
Mondstein	12 K
Obsidian	1 H
Obsidian, roter	5 H
Onyx	13 K
Opal	2 H
Perle	7 S
Rauchquarz	25 K
Rosenquarz	2 H
Rubin	14 S
Saphir	12 S
Speckstein	1 K
Smaragd	11 S
Topas	2 S
Türkis	16 K
Turmalin	3 H
Zirkon	9 S

Hölzer

Die Preise variieren je nach Entfernung zum passenden Holzfäll-
ergebiet. Preise in Gareth, pro Stein für abgelagertes, ungearbeit-
etes Kernholz (größere Mengen bzw. ganze Baumstämme können
deutlich billiger sein):

Baum der Reisenden (seit der Besetzung Maraskans)	8 S
Blutulme	9 S
Bosparanie	15 H
Eisenbaum	12 S
	(seit der Besetzung Maraskans)
Geisterbuche	5 S
Mammutbaum	4 S
Mohagoni	7 S
Satuariensbusch	4 S
Steineiche	3 S
Walnussbaum	2 S
Zyklopenzeder	5 S



Exotica und Allegorisches

Wenn nicht anders angegeben, Preise jeweils pro Unze:

Alraune	8 S pro Stück
Brandöl	16 D
Brodem	6 D/Schank
Chorhoper Tinte	5 H/Unze
Erdharz/Asphalt	2 D
Federndes Zerrharz	15 S/Unze
Harzprodukte	5 S bis 10 D und mehr
Henna	6 D
Hesindigo	20 D
Holzkohle je nach Holzart	2 H bis 10 S
Königswasser	30 D
Leinöl	4 S
Lotos je nach Art	1 bis deutlich über 100 D/Unze
Malachit	6 S/Unze
Mastix	2 S/Unze
Orazal-Kleber	5 D/Unze
Pech	2 D
Pottasche	3 D
Purpur	3 D/Unze
Rauchendes Braunöl/Nitrol	12 D
Reiner Alkohol	5 D
Salbenfett	3 D (parfümiert bis 8 D)
Salzsäure	10 D
Schwefel (rein)	25 D
Schwefelquell	5 S/Schank
Schwefelsäure/Vitriol	6 D
Schwefliger Orazal	8 D/Unze
Steinöl	15 D
Stofffarben	1 bis 5 D
Unauer Salzlake	5 D
Zwergenkohle	4 S
Zwiedestillat	3 D

Alchemistische Stoffe

Preise pro Stein, falls nicht anders angegeben:

Alicorn	min. 300 D/Stück
Alprute	3 H
Ambra	4 bis 15 S
Archenharz	5 S
Bärenklau	3 H/Flux
Basiliskenteil	min. 10 D
Elfenbein	4 S (bei Tulamiden bis 1 D)
Eulengewölle	12 H/Stück
Feuerschlick	1 S
Galle	5 H
Gallenstein	1 S/Stück
Hexenbesen	2 S/Stück
Irrhalkenkot	7 S
Irrkraut	12 H/Stück
Kekeyatonba	5 D/Flux
Manna	3 S
Myridanium	200 D
Nachtschatten	9 H/Flux
Perle	7 S/Karat
Perlmutter	2 S
Sordulsapfel	3 S/Stück
Tabaschir	12 S
Theriak	min. 160 D/Schank
Totennüsse	7 H
Vampirblut	2 S/Flux
Weiselfuttersaft	15 D/Flux
Wermut	8 H/Flux
Wolfsmilch	4 H/Flux
Zyklopenauge	min. 100 D/Stück

☞ **Seite 211ff, Index:** Bei den Einträgen *Hypervohemanz*, *Kraftspeicher*, *Matrixgeber*, *Semipermanenz II*, *Stapeleffekt* und *Vielfache Ladungen* fehlen die Verweise auf Seite 109. Ergänzt werden muss dann jetzt auch, wenn man obige Errata einbaut, der Eintrag *Meisterliche Zauberkontrolle I* mit Verweis auf Seite 109.

☞ **Seite 212, Index:** Bei den *Drakhard-Zinken* wird fälschlicherweise auf Seite 160 verwiesen, richtig ist Seite 166.

☞ **Seite 212, Index:** Bei *Dunchaban ibn Nastraddon* wird fälschlicherweise auf Seite 41 verwiesen, richtig ist Seite 40.