

4E: Errata, Erläuterungen, Ergänzungen und Erklärungen zu *Schwerter & Helden*

Version vom 08.07.2002

Mit besonderem Dank an das Team von WWW.DSA4.DE, das akribisch einlaufende Fehlermeldungen gesammelt und uns dadurch das Nachschlagen deutlich erleichtert hat, an Norman Mauder, Gernot Ohrner, Gregor Rot und noch einmal an die Teilnehmer der Regeldebatten-Mailingliste.

CHARAKTERBOGEN

In der Fassung, die mittlerweile auf unserer Homepage zum Download verfügbar steht, wurden einige kleinere Fehler korrigiert. Zum einen haben wir beim Talent *Singen* die geforderten Eigenschaften auf 'IN/CH/CH' geändert und die eBE bei *Sinnenschärfe* auf 'spez.' geändert (Seite 2). Des weiteren beträgt der Bonus für die SF *Schildkampf II* nicht 3, sondern 2 Punkte (Seite 3). Tierische Begleiter des Helden haben nun eine Spalte für ihre LE bekommen (Seite 4). Außerdem haben wir auf der ersten Seite ein Feld vorgesehen, in dem man angeben kann, mit wie viel GP man den Helden erschaffen hat.

AVENTURISCHE HELDEN

—AH 3: Impressum. Im Abschnitt 'Mit Beiträgen von' fehlen Heike Kamaris und Jörg Raddatz; Entschuldigung dafür.

—AH 10: Anmerkung zum Sozialstatus. Der Satz "Wenn der geforderte Mindest-Sozialstatus einer Profession höher liegt als das Maximum der Kultur, heißt das in der Regel, dass Profession und Kultur nicht vereinbar sind." muss ergänzt werden um: "Bei einigen als primitiv angesehenen Kulturen (mit einer geringeren SO-Spanne) kann dies für spezielle Professionen aufgehoben sein; namentlich gilt dies für die Archaischen Achaz." Ähnliche Anmerkungen zu den Stammeskriegern siehe unten.

—AH 14: Verweisfehler. Der erste Verweis bei den Sonderfertigkeiten muss lauten: "Mehr zu Sonderfertigkeiten finden Sie in **MFF ab Seite 41** und in **MBK ab Seite 78**."

—AH 21: Tulamiden. Bei der Rasse *Tulamiden* wurden die Eigenschafts-Modifikationen nicht vergessen (sondern die Zeile aus Platzgründen entfernt); sie haben keine Modifikationen.

—AH 31ff.: Volksredner und Spione. Die bei einigen Kulturen genannte Profession 'Volksredner' findet sich bei den Professionen als *Ausrufer*. Die bisweilen noch erwähnte Profession 'Spion' findet sich unter *Spitzelin (Geheimagentin)*.

—AH 42: Kultur Amazonenburg. Die Frauen auf der Amazonenburg bekommen nicht zwangsläufig *Prinzipientreue* eingebläut – das ist für die Profession *Amazonen* reserviert. Stattdessen müssen sie mit *Vorurteilen gegen Männer (5)* und *Arroganz (5)* leben. Ersetzen Sie also die *Prinzipientreue* durch diese beiden Nachteile.

—AH 54: Miniwatu und Hruruzat. Die Kultur der *Miniwatu* besitzt die Sonderfertigkeit *Waffenloser Kampfstil Hruruzat* nicht automatisch, sondern nur verbilligt. Der maximale SO eines Miniwatu beträgt 6.

—AH 57: Bei den Werten der Kultur *Maraskan* ist die vierte Zeile ('MR-Mod.: +1') zu streichen; der Wert findet sich eine Zeile vorher schon. Außerdem muss es bei Sprachen heißen: "Zweitsprache Tulamidya". (Da Maraskani ein Dialekt des Garethi ist, wäre es nicht sinnvoll, Garethi zusätzlich noch als Zweitsprache zu wählen.)

—AH 60: Nivesischer Stammeskrieger. Die bei der Kultur *Nivesenstämme* angegebene mögliche Profession *Stammeskrieger* gibt es bei den Nivesen nicht – im Stammesverband aufgewachsene Nivesen können keine kriegerische Profession wählen.

—AH 67: Olochtai. Die Ork-Kultur der Olochtai kostet nur 9 GP – der Vorteil *Kälteresistenz* ist bereits bei der Rasse Ork enthalten und fällt daher weg.

—AH 74: Erstprofessionen. Es ist möglich, insgesamt drei Professionen zu wählen, wenn die ersten beiden Erstprofessionen sind (und die dritte nicht zeitaufwendig, versteht sich). In diesem Fall muss der Vorteil *Breitgefächerte Bildung* zweimal (mit jeweils 5 GP) gewählt werden. Bei der zweiten und der dritten Profession werden die Boni bereits gesteigerter Talente jeweils zur Hälfte angerechnet, für verdoppelte Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten gilt das auf **AH 10** Gesagte. Siehe auch weiter unten zum Themenkomplex *Veteran/Breitgefächerte Bildung*.

Ist eine Profession eine Erstprofession, so sind auch alle Varianten dieser Profession Erstprofessionen, wenn nichts Gegenteiliges angemerkt ist.

—AH 75: Botenläuferin. Hier gilt, über das Gesagte hinaus, folgende zusätzliche Talent-Veränderung: Reiten –3, Schwimmen +2, Klettern oder Boote Fahren +1 (letzteres also insgesamt +3)

—AH 76: Bei der Talentaufzucht des Entdeckers ist die Zeile *Kampf* irrtümlich als Körper ausgewiesen. Gleiches gilt für die Variante Kartograph.

—AH 106f.: Begabung und Akademische Ausbildung. Diese Vorteile sind in der Tat nicht kumulativ – die

Hochbegabtenförderung ist in dieser Form noch nicht institutionalisiert. Begabte können aber bereits ihren Steigerungsvorteil beim Einsatz der Talent-GP uneingeschränkt einsetzen.

—**AH 107:** Ausrüstungsvorteil und Besonderer Besitz. Ja, es ist durchaus korrekt, dass der Gegenstand, den ein Held durch *Besonderer Besitz* erwerben kann, bisweilen weniger als 70 Dukaten wert ist. Wenn Sie keinen 'besonders', sondern einen 'gut' ausgestatteten Helden haben wollen, empfiehlt sich natürlich eher der *Ausrüstungsvorteil*.

—**AH 112:** Einäugig. Die Einschränkung verringert den Kontrollbereich des Einäugigen von einem 180°- auf einen etwa 150°-Winkel. Einzelheiten sind Meisterentscheidung; auf jeden Fall fällt das seitliche Kontrollfeld auf der Seite des fehlenden Auges weg.

—**AH 112:** Krankhaftes Ehrgefühl. Der bei einigen Professionen in **MBK** beschriebene empfohlene Nachteil *Krankhaftes Ehrgefühl* ist eine Ausprägung des Nachteils *Arroganz* (siehe **AH 112**).

—**AH 113:** Fettleibig. Die Beschränkung der GE- und FF-Werte ist etwas missverständlich formuliert; hier der korrigierte Satz: "Die Maximalwerte von GE und FF (ungeachtet der Regel, dass das Maximum ohnehin nicht höher sein kann als der anderthalbfache Startwert; siehe **MFF 49**) betragen nicht 21 (+/- Rassen-/Kulturbonus) sondern 16 (+/- Bonus)."

—**AH 129:** Aktivierungsfaktor. Bei der Berechnung der GP aus Talenten und Aktivierungen wird hier vom 'Wichtungsfaktor' gesprochen; korrekt ist die Bezeichnung 'Aktivierungsfaktor'. Der Verweis auf **MFF** bezieht sich konkret auf **S. 46**.

—**AH 140:** Konvertierung von Zauberern. Bei der AE-Berechnung (im Kasten in der rechten Spalte) müssen bei "+6" noch die Schamanen und Wolfskinder ergänzt werden.

—**AH 141:** Konvertierung und Berufsfertigkeiten. Am Ende von Schritt 4 der Konvertierung kann Folgendes ergänzt werden: "**Berufsfertigkeiten**. Einige Berufsfertigkeiten (namentlich *Apothekarius*) haben kein korrespondierendes Gegenstück in dieser Box gefunden. In diesen Fällen sollten sie die Punkte aus diesen Talenten auf die nächtpassenden (beim Apothekarius gleichmäßig auf *Pflanzenkunde*, *Kochen (Tränke)* und *Alchimie*) umverteilen."

—**AH 143:** Exemplarische Gegner. Die beiden vorgestellten höheren Erfahrungsstufen der Gardisten mit Schwert und Holzschild haben zu hohe PA-Werte (es wurde versehentlich auf den PA-Wert und nicht auf die PA-Basis aufaddiert); korrekt sind PA 15 für den erfahrenen Gardisten und PA 19 für den Veteran.

MIT BLITZENDEN KLINGEN

—**MBK 7:** Effektive Behinderung. Hier findet sich die falsche Aussage, dass der erste Punkt der eBE von der Attacke abgezogen wird. Richtig ist jedoch (**MBK 24**), dass der erste Punkt stets von der Parade abgezogen wird.

—**MBK 19:** Überraschung und Blindkampf. Die IN-Probe während einer Überraschung oder eines Hinterhalts ist für Kämpfer mit der SF *Blindkampf* um 2 Punkte erleichtert. Keine der genannten Sonderfertigkeiten erleichtert die *Gefahreninstinkt*-Probe.

—**MBK 26:** Alternativ-Regelung zu Wunden. Diese bezieht sich nicht nur auf die genannten Pfeile und Bolzen, sondern auch auf Treffer mit Kampfdiskussen, Wurfspeeren und Speeren aus Speerschleudern sowie auf Treffer aus den Manövern *Gezielter Schlag*, *Gezielter Stich* und *Todesstoß*.

—**MBK 31/34:** Kampf gegen mehrere Gegner. Hier gibt es einige kleinere Widersprüche zwischen den Aussagen, die kleine Korrekturen erfordern: Auf S. 31 muss in der Tabelle in der rechten Spalte die Aussage "AT+1" geändert werden in "AT-Basis +1"; in der Tabelle auf Seite 34 muss die Zeile "Gegner in der Überzahl ..." geändert werden zu: "Gegner in der Überzahl: PA/Ausweichen +1/zusätzlichem Gegner (max. +2)" und die Zeile "Freunde in der Überzahl ..." zu "Freunde in der Überzahl: AT-1".

—**MBK 38:** Fehler im Beispiel. Der Thorwaler im Beispiel in der linken Spalte muss 13, nicht 15 TP einstecken.

—**MBK 39:** Verweisfehler. Die Sonderfertigkeiten finden sich nicht, wie hier angegeben, auf den Seiten 76 bis 82, sondern korrekt auf **MBK 78–82**.

—**MBK 40/76:** Kettenwaffen und Hammerschlag. Bei der Beschreibung des Talents *Kettenwaffen* (**MBK 76**) ist nicht aufgeführt, dass man mit ihnen einen Hammerschlag ausführen kann, bei der Beschreibung des Manövers (**MBK 40**) sind Kettenwaffen jedoch aufgeführt. Die Aussage beim Manöver ist richtig: Mit Kettenwaffen kann man einen Hammerschlag durchführen; die Einschränkung bzgl. gegnerischer Schilde gilt jedoch auch für Kettenwaffen.

—**MBK 42/43:** Gezielter Stich und Todesstoß. Bei beiden Aktionen beträgt die Erschwernis durch die gegnerische Rüstung nicht jeweils RS Punkte, sondern RS/2; es sollte dann aber die Alternativregelung zu Wunden von **MBK 26** verwendet werden.

—**MBK 44:** Klingenturm und Kampfgespür. Hier findet sich im Beispiel ein Fehler; es muss heißen: "Wenn sie z.B. AT 18 hat, kann sie einen Räuber mit einer 13 angreifen, dessen Kumpanen dagegen nur mit AT 9 [...]".

—**MBK 46:** Defensiver Kampfstil. Der Abschnitt "Gelingt einer Kämpferin ..." wird durch folgenden Absatz ersetzt: "Für eine Kämpferin, die im Defensiven Kampfstil kämpft, sind Ausweichmanöver zum Lösen vom Gegner (siehe S. 23) um 2 Punkte erleichtert."

- MBK 49:** Raufen gegen Ringen. Dieser Abschnitt kann um den folgenden Satz ergänzt werden: "Wenn man von einem bei einem Kampfstil aufgeführten Manöver zu einem anderen ebenfalls dort genannten Manöver wechselt, ist kein Umorientieren nötig."
- MBK 49:** Waffenloser gegen Bewaffneter. Bei den Abzügen durch die falsche Distanzklasse (Waffenloser greift Bewaffneten auf DK: N an) muss es korrekt heißen: "[...] ist die Attacke wie üblich um 6 Punkte erschwert."
- MBK 51/52:** Block und Kreuzblock. Das Erlernen des Manövers *Block* kostet nur 12 AP; diese Kosten können beim Erlernen von *Kreuzblock* voll als Rabatt angerechnet werden.
- MBK 51:** Handkante. Eine Wunde entsteht nicht erst, wenn die echten SP die KO übersteigen, sondern bereits über einer Schwelle von KO/2.
- MBK 52:** Klammer. Beim Waffenlosen Manöver *Klammer* können bei den möglichen Manövern in der Umklammerung heraus ergänzt werden: *Schwitzkasten* und *Würgegriff*.
- MBK 52:** Schwitzkasten. Einige Erläuterungen zu diesem Manöver bedingen folgenden Text "[...] befreien kann. Die folgenden Ringen-AT des Angreifers sind um 1, 2, 3 usw. Punkte erleichtert und richten 1W+1, 1W+2, 1W+3 etc. TP(A) an (aber keinen echten Schaden); die Paraden des Verteidigers sind um 1, 2, 3 usw. Punkte erschwert. Ein Schwitzkasten endet, wenn dem Angreifer eine AT miss- oder dem Verteidiger eine PA gelingt. Der Verteidiger kann als einzige Angriffsaktionen *Biss*, *Knie* oder *Schwanzschlag* einsetzen, jedoch sind diese Manöver jeweils um 4 Punkte erschwert. Ein Charakter [...]"
- MBK 53:** Versteckte Klinge. Die abschließende Klammerbemerkung muss heißen: "... (mit den Einschränkungen und WM der Waffe)."
- MBK 55:** Aktionen von Reitern. Die im ersten Absatz genannte Aktion 'Rennen' existiert nicht; die entsprechenden Bezüge können gestrichen werden.
- MBK 55:** Kriegersreiterei. Helden mit dieser SF müssen sehr wohl *Reiten*-Proben ablegen, auch wenn sie auf ihrem Streitross sitzen. Aber keine dieser Proben ist erschwert.
- MBK 56:** Reiter mit Nahkampfwaffe gegen Fußkämpfer mit Stangenwaffe. Das gleiche Problem wie auf S. 49 – hier muss es zuerst heißen: "[...] und daher AT-Einbußen von 6 Punkten hinnehmen muss." und am Ende des Absatzes: "[...] (also AT/PA je –6; siehe oben)."
- MBK 67:** Gezielter Schlag. Der Gezielte Schlag richtet bei Gelingen sofort *Schadenspunkte* an. Ein Gezielter Stich oder ein Todesstoß, die als Gezielter Schlag geführt werden, erleiden nicht den vollen, sondern nur den halben Zonen-RS als Erschweris.
- MBK 67:** Parade eines Gezielten Schlages. Die Aussage, dass ein gezielter Schlag "gegen Kopf und Brust um 2 Punkte erleichtert" pariert werden kann, ist zu ersetzen durch "[...] gegen *Bauch* und Brust um 2 Punkte erleichtert [...]"
- MBK 67:** Berechnung von Wunden unter Einbeziehung des Trefferzonensystems. Diese Regelung ist vereinfachend und nicht realistisch, also kein Grund zur Panik ... Was man tun könnte, ist die getroffene Zone vom Schaden abhängig machen oder halt bei jeder AT die Zone auswürfeln (was wir halt explizit nicht wollten).
- MBK 68:** In der Tabelle sind die Werte von Eisenmantel und Fünflagenharnisch verwechselt worden (einschließlich des Sternchens).
- MBK 68:** RS/BE bei der Experten-Trefferzonen-Regel. Bei den Boni, die eine besonders passgenau oder aus besonders guten Materialien gefertigte Rüstung mit sich bringt (die mit Sternchen markierten Rüstungen bzw. Rüstungsteile), ist uns ein gravierender Denkfehler unterlaufen, der sich zu dem Kuriosum negativer Behinderung auswachsen kann. Richtig ist daher folgende Regelung zu Rüstungen mit und ohne Sternchen: "Den Gesamt-RS einer Helden ermitteln Sie, indem Sie die Werte in den einzelnen Zonen aufaddieren, dann diese Werte mit dem Faktor je nach Zone multiplizieren, diese wiederum addieren und das Ergebnis durch 20 teilen (wie üblich echt runden). Im Normalfall gilt, dass die Gesamt-Behinderung (BE) einer Rüstung ihrem Gesamt-Rüstungsschutz (RS) entspricht. Bei *Torsorrüstungen* und *Kompletrüstungen* kann die so errechnete BE um einen Punkt gesenkt werden, wenn die Rüstung durch Material oder Verarbeitung hier Vorteile gewähren kann; dies ist durch einen (*) markiert – jedes Sternchen senkt die BE um 1 Punkt. Bei *Rüstungsteilen* und *Helmen*, die mit einem (*) markiert sind, wird jedoch nur der halbe RS als BE gerechnet (bei z.B. einem Morion also nur 3/20 anstatt 6/20)." Demzufolge ist das Beispiel falsch (von der falschen Gewichtung des Kopf-RS ganz abgesehen) – die BE der angeführten Kombination beträgt 4. Bei der Berechnung der Zonenrüstung werden Wattiertes Unterzeug und Dicke Kleidung übrigens – im Gegensatz zu den Aussagen in **MBK 98** – wie andere Rüstungsteile auch angerechnet. In der Liste fehlt übrigens der *Baburiner Hut* (unter Helme). Er schützt den Kopf mit 4 Punkten und den Rücken mit 1 Punkt; außerdem hat er ein Sternchen.
Anmerkung: Wem RS und vor allem BE zu niedrig erscheinen, kann entweder die auf dieser Seite vorgeschlagene Lösung verwenden, die RS/BE-Summe durch eine kleinere Zahl als 20 zu teilen oder aber die effektive Behinderung (MBK 24, 74) zu erhöhen, so dass ein Schwertkämpfer mit eBE: BE–1 behindert wird (eBE: BE bliebe gleich).
- MBK 69:** Gezielter Schuss. Der Absatz "Wenn der Schuss trifft ..." ist zu ersetzen durch: "Wenn der Schuss trifft, das Opfer ihm nicht ausweichen kann und der Treffer mehr als KO/2 SP anrichtet, verursacht er

in der getroffenen Zone eine zusätzliche Wunde (siehe die Expertenregelung auf S. 26). Diese Wunde gilt eventuell zusätzlich zu einer durch die Art der Waffe verursachten Wunde (s.o. in der Waffenliste) und wenn die SP die KO-Schwelle überschreiten, ist eine weitere Wunde fällig. Die Regeln zur Zonenrüstung und zu Wunden in einzelnen Körperzonen (siehe jeweils oben) kommen in vollem Umfang zur Anwendung. Was bei Treffern in einzelnen *Organen* (nicht *Zonen*) genau passiert, bleibt Meisterentscheid."

—**MBK 74/83/86/U3**: Bastardschwert. Die beim Talent (S. 74) getroffene Aussage, dass nur Anderthalbhänder, Rondrakamm und Tuzakmesser ohne Einbußen in der DK: Stangenwaffe agieren können, ist richtig. Die in den Waffentabellen (S. 83 und S. 86) beim Bastardschwert aufgeführte DK: NS muss also in DK: N geändert werden.

—**MBK 79/82** und **MBK 45**: *Beidhändiger Kampf* und *Tod von Links*. Der Zusatz-Angriff aus *Tod von Links* ist nicht kumulativ mit der zusätzlichen Aktion/Reaktion, die *Beidhändiger Kampf II* gewährt. *Tod von Links* ist also in *Beidhändiger Kampf II* inbegriffen, und wer *Beidhändiger Kampf II* beherrscht, benötigt keinen *Tod von Links* mehr – weswegen es ja auch den AP-Rabatt gibt.

—**MBK 79**: Der Verweis im Kasten sollte nicht an die hintere, sondern an die vordere Umschlaginnenseite gehen.

—**MBK 82**: Sturmangriff. Ergänze wie folgt: "[...] Die GS des Angreifers *plus 4 weitere Punkte* können zu den TP addiert werden, wenn [...]".

—**MBK 83ff.** Einhändige Führung bestimmter Zweihandwaffen. Die Waffen *Bastardschwert*, *Gruufhai*, *Jagdspieß*, *Kriegshammer*, *Orknase*, *Schnitter* und *Speer* haben bei einhändiger Führung von ihren eigentlichen Werten differierende TP/KK-Werte. Dies sollte auch in den Waffentabellen entsprechend nachgetragen werden (z.B. beim Eintrag Bastardschwert unter der Rubrik Schwerer: TP/KK 12/4 INI –1)

—**MBK 86**: Kurzschwert. Auch als Säbel geführt gilt für das Kurzschwert bei TP/KK: 11/4.

—**MBK 87/U3**: Zweillien. Diese Waffe kann in der Distanzklasse Nahkampf ideal verwendet werden, nicht jedoch in der DK Stangenwaffen.

—**MBK 90**: Kurzschwert. Die Klammer-Bemerkung ist zu ersetzen durch ("Werte wie gewöhnliches Kurzschwert").

—**MBK 91**: Pailos. Welche Manöver mit einem Pailos möglich sind, entscheidet das Talent Zweihand-Hieb Waffen, auch wenn der Pailos als Infanteriewaffe geführt wird.

—**MBK 91**: Pike. Die bei der Beschreibung der Waffe erwähnte Sonderfertigkeit 'Pikenwall' existiert nicht; gemeint ist die Sonderfertigkeit *Formation*.

—**MBK 102**: Leibwächter und Kopfgeldjäger. Hier werden bei den Söldnervarianten der Leibwächter und der Kopfgeldjäger aufgeführt, jedoch falsch verwiesen. Richtig ist: Der Leibwächter als Söldnervariante findet sich in **MBK** auf **Seite 130**; einige Tipps zum Kopfgeldjäger finden sich dagegen in **AH** auf **Seite 125**.

—**MBK 105**: Alanfanischer Gladiator und Aufmerksamkeit. Hier wird die Sonderfertigkeit Aufmerksamkeit gleich zweimal genannt; richtig ist sie bei Sonderfertigkeiten untergebracht (nicht bei Verbilligte Sonderfertigkeiten). Dies ist ein Druckfehler; die GP ändern sich dadurch nicht.

—**MBK 111**: Honinger Fähnrich. Der Verweis, dass er im Gegensatz zu Festumer Infanteristen kein Skifahren erhält, kann gestrichen werden – auch in Festum erlernt man kein Skifahren ...

—**MBK 115**: Elenviner Krieger. Bei der Ausrüstung muss es natürlich heißen: "Schwert oder vergleichbare Waffe"

—**MBK 116**: Neersander Krieger. Der Krieger aus Neersand hat zusätzlich zu den angegebenen Werten noch Ringen +2 sowie die Verbilligte Sonderfertigkeit *Waffenloser Kampfstil Bornländisch*. Dafür kostet er auch 22 anstatt 21 GP.

—**MBK 120**: Ausrüstung von Kriegern. Sowohl Krieger aus Khunchom als auch aus Rashdul erhalten als Rüstung ein leichtes Kettenhemd und einen Baburiner Hut.

—**MBK 123/124**. BE-Schwelle bei Schwertgesellen. Die bei den ni-Uinin- und den al-Halan-Schülern getroffene Aussage, dass Rüstungen mit einer BE von 4 oder mehr sie doppelt so stark einschränken, muss korrigiert werden zu: "[...] Rüstungen mit einer BE von 3 oder mehr [...]".

—**MBK 125, 129**: Soldatinnen, Söldner und die Formation. Der Variante *Schweres Fußvolk* der *Soldatin* und des *Söldners* stehen jeweils die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit* und *Formation* zu. Die Soldatin (Schweres Fußvolk) kostet dadurch 3 GP, der Söldner (Schweres Fußvolk) 9 GP; beim Söldner sind dann natürlich die Angaben, dass Aufmerksamkeit und Formation verbilligt sind, zu streichen. Beide Gruppen von Infanterie müssen natürlich einen IN-Wert von 12 aufweisen, um die Sonderfertigkeiten nutzen zu können.

—**MBK 131**: Fjarninger Stammeskrieger. Vorurteile gegen Frauen und Andersgläubige sind mitnichten ein empfehlenswerter Nachteil; Vorurteile gegen Städter und Gebildete ist da schon besser geeignet ...

—**MBK 132**: Ferkina-Stammeskrieger. Dieser hingegen *hat* Vorurteile gegen Frauen und andere Kulturen und Städter und ...

—**MBK 132**: Gjalskerländer Stammeskrieger. Auch diese können (wie die Trollzacker) Schwerter mit dem Talent Hieb Waffen führen, richten dann jedoch einen TP weniger an.

—**MBK 132, 134**: Sozialstatus von Stammeskriegern. Der Sozialstatus des Ferkina-, Trollzacker- und Achaz-Stammeskriegers ist jeweils noch nicht auf die SO-Maxima der entsprechenden Kulturen (in **AH**) angepasst worden. Es gilt: Ferkina-S.: SO 3–5, Trollzacker-S.: SO 3–4; Achaz-S.: SO 3–4

MIT FLINKEN FINGERN

—**MFF 5:** Verweisfehler Index. Der Index findet sich im Anhang von **MBK** (S. 138ff.), nicht wie angegeben in **AH**.

—**MFF 7:** Fehlende Glückswürfe. Im Abschnitt 'Patzer und Glückswürfe' fehlen die Glückswürfe. Ergänzen Sie den Abschnitt bitte wie folgt: "Als Gegenstück dazu können Sie auch Glückswürfe zulassen: Eine gewürfelte 1 bei einer Eigenschaftsprobe würde dann bedeuten, dass die Probe auf jeden Fall gelungen ist, unabhängig davon, wie noch eventuelle Zuschläge waren. Sie müssen jedoch nicht unbedingt Würfe zulassen, die nur in der Hoffnung gemacht werden, dass auch eine 'scheinbar unmögliche' Situation in einem von zwanzig Fällen zu schaffen wäre."

—**MFF 18** und **MBK 73.** Ableiten von Fernkampffertigkeiten. Auch beim Ableiten von Fernkampffertigkeiten gilt der Abzug von 5 Punkten, der natürlich in vollem Umfang auf den FK-Wert der Ausweich-Waffe angerechnet wird.

—**MFF 21:** Selbstbeherrschung. Zur Erklärung der Spezialisierungen und der dort erwähnten 'Probenmodifikationen'. Es ist ja möglich, Wunden und sogar die Kampfunfähigkeit zu ignorieren (**MBK 27**), wobei die dort angegebenen Regeln verwendet werden. Es ist jedoch auch möglich, die durch Überanstrengung resultierende Zusatz-BE zu ignorieren (Spezialisierung Erschöpfung ignorieren; erfolgreiche Probe gilt für einen Kampf, danach 1W6 Punkte Erschöpfung). *Schmerz Unterdrücken* und *Störungen Ignorieren* sind in erster Linie für Zauberer interessant, die Proben-Erschwernisse hinnehmen müssen, wenn sie verletzt oder abgelenkt werden, können aber auch für Talentproben unter Stress verwendet werden.

—**MFF 35 / U3:** Beim Talent *Grobschmied* ist die Reihenfolge der Eigenschaften bei der Talentprobe falsch angegeben; korrekt ist FF/KO/KK.

—**MFF 37:** Wundenbehandlung mittels *Heilkunde Wunden*. Die angegebenen Probenzuschläge gelten jeweils für einzelne betroffene Körperzonen. Jede Körperzone muss einzeln versorgt werden. Das heißt: Um einen Helden mit Wunden am linken Bein und einer Kopfwunde komplett zu versorgen, sind eine Probe +7 und eine Probe +5 erforderlich.

—**MFF 43:** Rüstungsgewöhnung III. Hier muss es natürlich (wie auch korrekt in **MBK 81** aufgeführt) heißen: "BE-2 mit allen Arten Rüstung" (nicht, wie irrtümlich angegeben, BE -1)

—**MFF 44, MBK 50** und **innere Umschlagseite von MFF:** Hruruzat und Mercenario. Die korrekten Voraussetzungen zum Erwerb der Waffenlosen Kampfstile Hruruzat und Mercenario sind jeweils Raufen 10 und Ringen 7.

—**MFF 46:** Steigerungskosten Diskus. In der Erläuterung der SKT ist für den Diskus irrtümlicherweise die Spalte E angegeben; richtig ist D.

—**MFF 48:** Lehrmeister. Der Satz "Er muss mit beiden TaW zudem besser sein als der Schüler im gelehrten Talent." ist zu streichen und wird ersetzt durch: "Er muss im gelehrten Talent natürlich besser sein (einen höheren TaW aufweisen) als sein Schüler."

—**MFF 49** (und das Beispiel auf **AH 109**): Maximalwerte von Eigenschaften. Die Formulierungen sind etwas missverständlich geraten; deswegen gilt hier: Der Maximalwert einer Eigenschaft beträgt das Anderthalbfache des unmodifizierten Startwerts (also desjenigen Werts, der durch die Verteilung der GP auf die Eigenschaften bestimmt wird). Modifikationen durch Rasse, Kultur, Profession oder *Herausragende/Miserable Eigenschaft* werden also erst angerechnet, nachdem der Startwert mit 1,5 multipliziert wurde.

—**MFF 49:** Verweisfehler. Bei der Steigerung von Gaben sollte der Verweis nach **AH 105** gehen, nicht nach **AH 150**.

—**MFF 49:** Steigerung von Eigenschaften/Berechnung der AE. Hier wird in der Tabelle noch aufgeführt, dass die KL relevant für die AE sei; dies ist nicht richtig und kann gestrichen werden.

—**MFF 52:** Bogen- und Armbrustbau. Die Aussage, dass ein Bogenbau-Spezialist eine um 2 Punkte erschwerte Probe beim Bauen und Reparieren von Armbrüsten hinnehmen muss und umgekehrt, ist so richtig und ein Ausnahmefall der üblichen Spezialisierungsregel. Die genannte 2-Punkte-Erschwernis gilt zudem ja auf den unspezialisierten Teil des TaW, d.h. der effektive Talentwert unterscheidet sich um 4 Punkte.

—**MFF 53:** Pfeil- und Bolzenmacher. Als 'Pfeilmacher' (auch als 'ausgebildeter' und 'spezialisierter' Pfeilmacher) gilt ein Held, der das Talent Bogenbau und die Spezialisierung (Bolzen/Pfeile) hat. Spezialanfertigungen sollten jedoch erst ab einem TaW von 14 möglich sein.

—**MFF 53:** Rüstung herstellen. Die Zuschläge beim Neubau einer Rüstung betragen so viele Punkte wie der RS des geplanten Rüstungsstücks; es sind insgesamt so viele Proben erforderlich wie der RS des Rüstungsstücks beträgt (passend verteilt auf die benötigten Talente, also Grobschmied und Lederarbeiten oder Schneidern und Lederarbeiten oder gar Holzbearbeitung und Lederarbeiten). Für eine komplette Neuherstellung einer Rüstung sind die Spezialisierungen Grobschmied (Plättner), Holzbearbeitung (Hartholzarnisch), Lederarbeiten (Lederrüstungen) oder Schneidern (Tuchrüstungen) als jeweiliges Leit-Talent erforderlich; die meisten nötigen Lederarbeiten bei Nicht-Lederrüstungen beziehen sich auf lederne Unterkleidung, Gurte und Riemen und erfordern keine Spezialisierung (wiewohl sie helfen kann). Zur

Herstellung benötigt man auf jeden Fall eine entsprechend ausgestattete Werkstatt.

ÜBERGREIFENDE THEMEN

—Zum Thema **Linkshänder/Beidhändig** und **Sonderfertigkeiten (AH und MBK)**: Einige Verbilligungen von Sonderfertigkeiten, die von den Vorteilen *Beidhändig* oder *Linkshändig* herrühren, sind leider nicht aufgeführt. Richtig ist: Die Sonderfertigkeiten *Linkhand*, *Beidhändiger Kampf I* und *Beidhändiger Kampf II* sind für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* zur Hälfte der AP-Kosten zu erwerben, für Helden mit dem Vorteil *Linkshändig* zu drei Vierteln der Kosten. Die Sonderfertigkeiten *Schildkampf I* und *II*, *Parierwaffen I* und *II*, *Tod von Links* und *Doppelangriff* sind für Charaktere mit dem Vorteil *Beidhändig* zu drei Vierteln der Kosten zu erwerben; für Linkshänder sind sie nicht verbilligt. Alle genannten Verbilligungen sind kumulativ mit Verbilligungen, die die Profession mit sich bringt: Ein beidhändig begabter Gardist, der *Linkhand* erlernen will, muss also nur 75 AP (300 x 0,5 x 0,5) dafür ausgeben. Die beiden genannten Vorteile setzen keine GP aus Sonderfertigkeiten frei, die fest mit einer Rasse, Kultur oder Profession verbunden sind.

—Zum Thema **Reiten, Reiterkampf** und **Behinderung (MBK 53, MFF 19, MFF 21)**: Korrekt sind folgende Aussagen:
u Die Behinderung von AT/PA-Aktionen im Kampf zu Pferd beträgt BE/2. (Zur Berechnung der eBE ist davon wie üblich der entsprechende Wert je nach verwendeter Waffe abzuziehen.)
u Die effektive Behinderung des Reiten-Talents beträgt eBE: BE -2.
u Andere Talente, so sie überhaupt auf dem Pferderücken ausgeführt werden können, unterliegen ihrer üblichen, in MFF genannten Behinderung.

—Zum Thema **Talent- und Waffenspezialisierung (MFF U2, MFF 17f., MFF 42, AH 14, MBK 82)**: Hier finden sich einige widersprüchliche Aussagen sowohl zu den Schwellenwerten als auch zu den Kosten. Richtig ist: Die erste Talent-/Waffenspezialisierung kann ab einem TaW von 7 durchgeführt werden, die zweite ab einem TaW von 14. Die Kosten betragen Aktivierungsfaktor mal 20 AP. Die GP-Kosten betragen 1 GP für Talentspezialisierungen und 2 GP für Waffenspezialisierungen.

—Zum Themenkomplex **Veteran/Breitgefächerte Bildung/Erstprofession in Kombination mit doppelt oder mehrfach vergebenen Vorteilen/Nachteilen/Sonderfertigkeiten (AH und MBK)**: Für den Fall, dass eine Rasse, Kultur oder Profession gleiche Vor- oder Nachteile oder Sonderfertigkeiten vergeben, sind die entsprechenden Regeln bereits in **AH 11** bzw. **AH 15** niedergelegt. Für den Fall einer mehrfachen Profession gelten jedoch einige besondere Bedingungen:
u Vorteile und Nachteile mit *Zahlenwert* (Ausdauernd, Niedrige MR, Schlechte Eigenschaften) werden bei der zweiten und einer eventuell folgenden Profession nur mit der Hälfte des angegebenen Wertes hinzugezählt. Bei allen anderen doppelt auftretenden Vor- und Nachteilen werden GP frei (oder müssen, im Fall von Nachteilen, aufgewendet werden), und zwar in halber Höhe der in AH 11 angegebenen Werte. Wird bei 'gestuften' Vor- und Nachteilen (Balance / Herausragende Balance, Resistenz / Immunität, Unansehnlich / Widerwärtig etc.) die niedrige und die höhere Stufe vergeben, so werden die Hälfte der GP der niedrigeren Stufe frei (müssen aufgebracht werden).
u Wenn man durch mehrere Professionen mehrfach eine in *Stufen* vorliegende Sonderfertigkeit erhält (z.B. zweimal *Rüstungsgewöhnung I*), addieren sich die Stufen auf (in diesem Fall also zu *Rüstungsgewöhnung II*); überzählige Stufen verfallen (zweimal *Rüstungsgewöhnung II* gibt *Rüstungsgewöhnung III*, die letzte Stufe verfällt).
u Wenn man eine *Geländekunde* doppelt erhält, kann man die zweite *Geländekunde* frei (passend) wählen.
u Wenn man eine andere Sonderfertigkeit doppelt erhält (z.B. *Linkhand*), wird die Hälfte der GP gemäß der Tabelle auf **AH 14** frei.
u Wenn man durch mehrere Professionen oder durch Kultur und Profession einmal eine Sonderfertigkeit automatisch und ein zweites Mal verbilligt erhält, wird anstelle der verbilligten SF pauschal ein GP frei.
u Wenn man eine beliebige Sonderfertigkeit mehrfach verbilligt bekommt, so werden die Kosten eine entsprechende Anzahl von Malen halbiert. Die Sonderfertigkeit kann dann zum reduzierten Preis bei der Generierung erworben werden, wobei ein AP einem Talent-GP entspricht.
u Gardisten, Soldaten und Söldner können, wenn sie den Vorteil *Veteran* (5 GP + Professionskosten) wählen, eine andere Variante ihrer Profession als zweite Dienstzeit wählen. Es gilt in diesem Fall: LeP-, AuP-, SO-Modifikationen und Talentwerte, die durch die erste Dienstzeit bereits gesteigert sind, werden bei der zweiten Dienstzeit nur zur Hälfte angerechnet; für Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten gilt das oben Gesagte.

—Zu den **Generierungspunktkosten (AH 29 bis 102, Tabellen AH 8/9, AH 73/74)**: Einige vorherige Rechenfehler, ein neuer interner Berechnungsalgorithmus und einige kleinere Verschiebungen von Talent-

und SF-Werten führen dazu, dass sich die Generierungskosten bei einigen Rassen, Kulturen und Professionen (und speziell deren Varianten) leicht ändern (fast alle im Rahmen von +/- 1GP). Im einzelnen sind folgende Änderungen zu vermerken:

u Die Rasse *Achaz* ist um 5 GP billiger, was bedeutet, dass Echsensumpf-Achaz 9 GP kosten, Orkland-Achaz 8 GP und Waldinsel-Achaz 4 GP.

u Die Kultur-Variante *Bornland (Küstengebiete)* kostet +4 statt +5 GP, *Yaquirien (Landadel)* kostet +5 anstatt +6 GP, die Kultur *Amazonenborg* kostet 8 anstatt 10 GP, die Kulturvariante *Verlorene Stämme (Chirakah)* kostet -1GP anstatt +1 GP, und die Kultur *Miniwatu* ist für 16 GP zu haben (bisher 15 GP).

u Die Professionsvariante *Botenreiterin (Blaue Pfeile)* kostet +2 anstatt +1 GP, der *Fischer (Perlenfischer)* kostet +2 anstatt +1 GP, die Profession *Hirte* ist insgesamt um 1 Punkt teurer geworden (1 GP anstatt 0 GP), die Variante (*Karenhirte*) steigt von +2 auf +3 GP. Der *Karawanenführer* kostet jetzt 6 GP (bisher 7), der *Schiffer (Lotse)* nunmehr 4 (statt 5) GP, die Seefahrerin (Piratin) 6 GP statt 5, die *Straßenräuberin (Kutschenräuberin)* 4 statt 3, ihre Kollegin (*Wegelagerin*) 1 statt 0 GP. Die *Bardin (Erzählerin)* kommt nun auf 6 GP (bisher 5), die *Bardin (Skaldin)* auf 11 statt 10 GP; die *Einbrecherin* kostet nun 3 GP (anstatt 2). Bei den *Gauklern* sind (*Musikus*), (*Possenreißer*) und (*Vagant*) um je 1 Punkt teurer geworden (auf +3/+5/+4 GP), beim *Händler* der (*Fahrende Händler*), der (*Hausierer*) und der (*Großhändler*) ebenfalls um je 1 Punkt teurer (auf 3, 1 bzw. 1 GP). Der *Schriftsteller* kostet nun 2 GP (bisher 1), der *Domestik (Leibdiener/Zofe)* 2 anstatt 3 GP. Bei den *Gelehrten* kosten die (*Anatomin*) jetzt 9 GP (bisher 8), der (*Mawdli*) 11 (10), die (*Sternkundige*) 9 (8) und die (*Völkerkundlerin*) 7(6) GP; bei den Handwerkerinnen sind die Goldschmiedin und die Tätowiererin um je 1 Punkt auf jeweils 2 GP teurer geworden. Die *Tagelöhnerin* kostet jetzt 3 GP (bislang 0) und der *Wirt* 3 GP statt bisher 2.

—Zu den Generierungspunktkosten II (MBK 106 bis 134, Tabelle MBK 138 und Tabellen AH 9, AH

73/74): Auch bei den Kämpferischen Professionen ergeben sich hier leichte Änderungen bei etlichen Professionen. Der *Jahrmarktskämpfer* kostet 5 statt 6 GP, die *Knappin* 21 statt 20, der *Soldat (Schweres Fußvolk)* kostet 3 statt 0 GP (wegen neu verteilter SF; s.o.) und der *Goblin-Stammeskrieger* 9 statt 10 GP. Bei den *Fähnrichen* gibt es folgende Änderungen: *Harben (Marine)* kommt auf 19 GP anstatt 18 GP, *Al'Anfa (See)* und *Festum (See)* auf jeweils 21 statt 20, der *Vinsalter* dagegen auf 18 anstatt 19 GP. Für die *Krieger* gilt: *Mengbilla* kostet nur 20 (anstatt 21) GP, *Neersand* kostet 22 GP anstatt 21 (wegen Bornländischem Raufen; siehe oben) und *Xorlosch* kostet 19 anstatt 16 GP. Bei den *Schwertgesellen* sind *Adersin* (19 statt 20), *Fedorino* (20 statt 22) und *al-Halan* (23 statt 22) betroffen. Die Söldner sind durchgehend etwas teurer geworden: Schweres Fußvolk steigt von 6 auf 10 GP (wegen neu zugeteilter SF; s.o.), (Leichtes Fußvolk) von 12 auf 13; *Söldner (Schützen)* kosten 10 statt 9 GP, (*Sappeure*) 15 statt 14, (*Seesöldner*) 17 statt 16 und (*Leibwächter*) 19 GP anstatt 18 GP.

—Zur **Summen-SKT**: Hier auf Seite **AH 131** haben wir leider mehrere Böcke geschossen (Rechnen und Kürzen von Hand ...). Nicht, dass die Auswirkungen so dramatisch wären, aber korrekt soll's ja schon sein – hier also die überarbeitete ...

SUMMEN-SKT								
Wert	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	3	6	8	10	13	20	26	51
3	6	12	17	22	28	42	56	111
4	10	20	30	39	49	74	98	196
5	16	31	47	61	77	115	153	306
6	23	45	68	88	111	165	223	446
7	31	62	93	121	152	225	308	611
8	41	81	122	160	200	300	403	806
9	52	103	156	205	255	385	513	1026
10	65	128	194	255	320	480	638	1276
11	79	156	237	310	390	585	778	1556
12	95	188	284	375	470	705	938	1876
13	112	223	335	445	555	835	1113	2226
14	131	261	390	520	650	975	1303	2606
15	152	302	450	605	755	1130	1513	3016
16	174	347	515	695	865	1295	1733	3466
17	198	395	585	790	985	1475	1973	3946
18	224	446	660	895	1115	1670	2233	4456
19	251	501	740	1005	1250	1880	2503	5006
20	280	559	825	1120	1395	2100	2793	5586
21	311	621	920	1245	1550	2330	3103	6206
22	344	686	1020	1375	1715	2580	3433	6856
23	378	755	1125	1515	1885	2840	3773	7546
24	414	828	1235	1660	2065	3110	4133	8266
25	452	904	1350	1810	2255	3400	4513	9026
26	492	984	1470	1970	2455	3700	4913	9826
27	534	1068	1595	2135	2665	4010	5333	10656
28	578	1155	1725	2305	2885	4340	5773	11526
29	623	1246	1860	2485	3115	4680	6233	12436
30	670	1341	2000	2675	3355	5030	6713	13386
31+	je+50	je +100	je +150	je +200	je +250	je +375	je +500	je +1000
Akt.-Fakt	1	2	3	4	5	7,5	10	20