



OFFIZIELLE ERRATA

ERRATA FÜR DIE 2. ÜBERARBEITETE UND
ERGÄNZTE AUFLAGE VON 2010
1. JANUAR 2024
WWW.ZAUBERFEDER.DE



HIER SCHNEIDEN, DIE BLÄTTER ZUSAMMENHEFTEN UND IN DAS PHÖNIX REGELWERK LEGEN

Allgemeines zur Wirkungsdauer „Für einen Kampf“

Für Zauber, Wunder (vgl. Magie-Legende S. 67) und Tränke (vgl. Trank-Legende S. 138), deren Wirkungsdauer mit „Für einen Kampf“ angegeben ist, wird die Dauer einheitlich auf „30 Minuten“ festgelegt, die Formulierung „Für einen Kampf“ entfällt.

Betroffene Zauber, Wunder und Tränke:

Drachenhaut (Zauberei, vgl. S. 68)
Geschossschild (Zauberei, vgl. S. 69)
Kraft der Bedrängnis (Weiße Magie, vgl. S. 74)
Kristallpanzer (Weiße Magie, vgl. S. 74)
Berserkerwut (Schamanismus, vgl. S. 92)
Schutz der Felsengeister (Schamanismus, vgl. S. 96)
Schutz der Waldgeister (Schamanismus, vgl. S. 96)
Blutsbrüder (Klerikalmagie, vgl. S. 106)
Göttliche Aureole (Klerikalmagie, vgl. S. 112)
Klauenhand (Klerikalmagie, vgl. S. 114)
Segnen (Klerikalmagie, vgl. S. 117)
Drachenhauttrank (Alchemie, vgl. S. 138)
Eisenhauttrank (Alchemie, vgl. S. 139)
Ogerstärketrank (Alchemie, vgl. S. 139)

Allgemeines zur Wirkung von „Gegenzauber“

Gegenzauber (vgl. Zauberei S. 69, Bardenmagie S. 100 und Klerikalmagie S. 111) wirken nicht bei Zaubern, die „Augenblicklich“ wirken, beschworenen Kreaturen und Artefakten. Sie wirken außerdem nicht bei Ritualen mit der Wirkdauer „Permanent“.

Betroffene Zauber und Wunder:

Ewige Verdammnis (Schamanismus, vgl. S. 93)
Dogma (Klerikalmagie, vgl. S. 106 f.)
Erschaffe Glaubenssymbol (Klerikalmagie, vgl. S. 107)
Exorzismus (Klerikalmagie, vgl. S. 110)
Flickwerk (Klerikalmagie, vgl. S. 110 f.)
Heiliges Wasser (Klerikalmagie, vgl. S. 113)
Tempelsegnung (Klerikalmagie, vgl. S. 118)
Weihwasser (Klerikalmagie, vgl. S. 120)
Wiederbelebung (Klerikalmagie, vgl. S. 120)

Allgemeines zur Ritualkomponente „Wunderkerze“

Falls erforderlich kann eine andere geeignete Lichtquelle statt einer Wunderkerze genutzt werden. Hierbei wird die Brenndauer auf ca. 30 Sekunden (langsam bis 30 zählen) festgesetzt.

Betroffene Zauber und Wunder:

Unantastbar (Zauberei, vgl. S. 70)
Schutzengel (Weiße Magie, vgl. S. 75)
Unantastbar (Klerikalmagie, vgl. S. 118)

Allgemeines zum Verhalten bei Zaubern des „Schamanismus“

Auch für die Rituale im Bereich des Schamanismus (vgl. S. 91) gelten die allgemeinen Grundlagen für das Spiel miteinander. Klärt bitte mit Euren Mitspielern vor der Durchführung eines Rituals ab, in wie fern ihr Requisiten wie Kunstblut einsetzen dürft und inwieweit eventuelle Berührungen okay sind.

Betroffene Zauber:

Bann des Plagegeistes (Schamanismus, vgl. S. 92)
Blutopfer (Schamanismus, vgl. S. 92)
Berserkerwut (Schamanismus, vgl. S. 92)
Ewige Verdammnis (Schamanismus, vgl. S. 93)
Lebender Tod (Schamanismus, vgl. S. 95)
Voodoo (Schamanismus, vgl. S. 97)

Allgemeines zur Reichweite von Bardenmagie, vgl. S. 98 ff

Für alle Bardenlieder mit einer Reichweite „Umkreis von ... m“ wird einheitlich „Umkreis mit Radius 10 m“ festgelegt. Lautstärke des Bardenspiels spielt keine Rolle, Bardenmagie wirkt auch, wenn man sie nicht hören kann (vgl. S. 99).

Betroffene Zauber (vorher 5 m)

Friedensbann (Bardenmagie, vgl. S. 99)
Marsch des Mutes (Bardenmagie, vgl. S. 101)
Trauerlied (Bardenmagie, vgl. S. 102)

Seite 31: Nachteil Schizophrenie

Dieser Nachteil wird umbenannt in „Gesplante Persönlichkeit“

Seite 44: Magische Fertigkeit Astralblut

Folgender Passus zur LP-Regeneration wird gestrichen: „Durch Astralblut verlorene Lebenspunkte müssen auf natürliche Weise, also Erholung durch Ruhe oder die Fähigkeit Regeneration regeneriert werden. Keine andere Heilung irgendeiner Form ist möglich.“

Die Nutzung der Fertigkeit wird begrenzt: Es dürfen je Tag (ab Sonnenaufgang) Lebenspunkte in Höhe der Basis LP (ohne temporäre LP) durch Astralblut umgewandelt werden.

Darüber hinaus gilt: MP, die aus LP gewonnen wurden, können nicht mit normalen MP kombiniert werden, werden nicht als Murmeln gezogen und können nicht für die Erschaffung von Artefakten und das Anfertigen von Runen oder Schriftrollen verwendet werden.

Seite 49 (Tabelle): Verteilung der Rüstungspunkte

Körperzone	Gambeson	Hartes/ Beschlagenes Leder	Kettengeflecht/ Metallschuppen	Platte
Kopf	-	1	2	3
Kragen	-	1	1	2
Torso	2	3	4	5
Oberarme	1	1	2	3
Unterarme	1	1	2	3
Schenkel	1	1	2	3
Schienbeine	1	1	2	3
Hände*	-	1	2	3
Max. RP.**	6	10	17	25

* Die Ausnahme für die Körperzone Hand wird aufgehoben. Charaktere sind in genau dem Maß gerüstet, wie sie Rüstungsteile an den entsprechenden Körperzonen tragen.

** Der Begriff der Vollrüstung wird aufgehoben. Charaktere sind in genau dem Maß gerüstet, wie sie Rüstungsteile an den entsprechenden Körperzonen tragen.

Seite 50 (Fußzeile zur Tabelle): ** Armbrüste und Langbögen

Der Rüstungsdurchschlag und Direktschaden gilt nur für zweihändige Armbrüste und Langbögen ab 1,40 m Länge.

Seite 69: Zauberei, Halte Abstand

Der Spruch ermöglicht es dem Zaubernenden, mit jeder Hand je einen Feind auf Abstand von drei Metern zu seinen Handflächen zu halten, die er ihm entgegenstreckt.

Seite 71 (Tabelle): Weiße Magie

Die MP Angabe von Kraft der Überzeugung muss „5+“ statt „5“ lauten, vgl. S. 74.

Die MP Angabe von Mentaler Schild muss „4+“ statt „4“ lauten, vgl. S. 74.
Die MP Angabe von Zone des Todes muss „8“ statt „8+“ lauten, vgl. S. 81.

Seite 85: Runenmagie, Leimschleim

Die Wirkdauer wird von 1 Stunde auf 20 Minuten reduziert.

Seite 93: Schamanismus, Ewige Verdammnis

Es genügt, den Vornamen des Toten irgendwo „auf den Leichnam“ zu schreiben.

Seite 103 (Tabelle): Klerikalmagie, Austreibung

Zeile fehlt: Austreibung / MP 5 / EP 3

Seite 112 (Tabelle): Klerikalmagie, Gehorche

Saat des Varkaz: -

Die Saat des Varkaz ist immun gegen Magie (vgl. Errata zu Saat des Varkaz, S. 116).

Seite 114: Klerikalmagie, Klauenhand

Der von der Klauenhand verursachte Schaden ist nicht magisch.

Seite 119: Klerikalmagie, Waffenweihe

Die Rituallänge wird auf 5 Minuten festgelegt. Es können mehrere Waffenweihen in einem Ritual verbunden werden. Je weiterer Waffe verlängert sich die Rituallänge um 5 Minuten und benötigt zusätzliche 3 MP.

Die Weihe der Sehnenwaffe genügt, um mit ihren Projektilen geweihten Schaden zu verursachen.

Bei der Zeremonie spricht der Priester sein Gebet nicht über „die Waffe“, sondern „die Waffe und den Träger“. Die Wirkung der geweihten Waffe ist auf den bei der Weihe anwesenden Träger begrenzt. Die Fertigkeit Magieimmunität verhindert, eine Waffenweihe empfangen zu können.

Seite 149 und 150 (neue Tabelle): Ansteckungswege der Krankheiten

krankheit	Infektion*	Infektionsweg
Fleischfäule	Kann	Bei Verletzung durch infizierte Kreatur (z.B. Ghule)
Sumpffieber	Muss	Bei Hautkontakt mit Infizierten
Garangitis	Muss	Bei Berührung mit der Garanga-Blume
Schwindsucht	Kann	Fauliges Wasser, schimmelige Nahrung, Berührung bereits Erkrankter, u. a.
Die Pest	Kann	Ratten, brackiges Wasser, bereits Infizierte, u. a.
Astralschwäre	Kann	Verwundung des Zauberers durch einen Dämon

* Beim Infektionsgrad „Kann“ ist die Infektion durch Orga-Anweisung zu entscheiden.

Seite 116: Klerikalmagie, Saat des Varkaz

Das Wunder wurde vollständig überarbeitet.

Voraussetzung: Wurm des Varkaz

Spruchformel: „Satio benedicta semino – Saat des Varkaz!“

MP: 15 / **EP:** 8 / Reichweite: – / **Dauer:** 3,5 + 3 Std. / **Rituallänge:** 30 Min.

Darstellung: Filmblut, ein Opfer, Gummiwurm o. ä., Maske für Kreatur.

Zeremonie: Der Priester zeichnet mit seinem Blut (1 LP) einen sechszackigen Stern auf die Stirn des zukünftigen Wirtes. Sodann setzt er den „Wurm des Varkaz“ in die Mitte des Sterns – der Wurm bohrt sich sogleich durch den Kopf in den Körper. Währenddessen intoniert der Priester die Spruchformel.

Wirkung:

Phase 1 - Der Wurm: In der ersten halben Stunde nach dem Ritual mutiert der Wurm im Körper des Wirtes. Das Leben des Wirtes kann nur gerettet werden, wenn vor Ablauf der halben Stunde der „Wurm des Varkaz“ durch einen Medicus (Medizin 4) entfernt wird.

Phase 2 - Die Saat: Eine halbe Stunde nach dem Ritual bricht aus dem Wirtskörper eine mutierte Kreatur, die Saat des Varkaz, hervor und der Wirt stirbt. Die Saat ist intelligent, magieimmun und dem beschwörenden Priester gegenüber wohlgesonnen. Sie wird von einem vorherrschenden Trieb begleitet: „Fressen!“. Allerdings ernährt sich die Kreatur ausschließlich von Quintessenz – Magiepunkten. Bei Berührung zieht das Wesen bis zu 10 MP ab (vgl. „Magiesog“). Die Saat zerfällt nach Ablauf von drei Stunden, sofern sie bis dahin nicht 60 MP gefressen hat.

Phase 3 - Niederer Dämon des Varkaz: Sobald die Saat 60 MP gefressen hat, verwandelt sich die Saat zu einem Niederen Dämon des Varkaz. Die Saat verliert dabei ihre Magieimmunität, behält die ursprünglichen Lebenspunkte und erhält die Fähigkeit „Klerikale Wunder Varkaz“ statt „Klerikale Wunder Chaos“. Der Dämon ist dem Priester wohlgesonnen und muss nicht mit einem „Gehorche“ unter Kontrolle gezwungen werden. Ab dann gelten die Regeln Seite 154 > Niederer Dämon. Der Dämon verlässt diese Welt nach weiteren 3 Stunden und hinterlässt einen verrottenden Kadaver.

Saat des Varkaz

Beschreibung: Durch das Klerikale Wunder „Saat des Varkaz“ aus dem Wirt mutierende Kreatur.

LP: Ursprüngliche LP des Wirts werden verdoppelt / **Rüstung:** Nein / **Schaden:** Waffe +1 TP

Besonderheiten: Magieimmun, Unheilige Kreatur, Magiesog, Fertigkeiten des Wirts werden nicht übernommen.

Neues Wunder und Suavis Kreatur „Erscheine, Weiser aus dem Madran Talamir“

Spruchformel: „Citatio ex Madran Talamir – Erscheine Weiser aus dem Madran Talamir!“

MP: 40 / **EP:** 15 / **Reichweite:** Berührung / **Dauer:** Max. 1 Std. / **Rituallänge:** Max. 1 Stunde

Darstellung: 3 Weihrauchgefäße, Weihrauch, 3 Helfer, NSC

Zeremonie: Der Priester zeichnet ein eingekreistes Suavis-Symbol von 5 Metern Durchmesser auf den Boden. In jede Ecke des Symbols stellt sich ein Ritual-Helfer mit einem Weihrauchgefäß. Damit sollen die 3 Aspekte der Göttin (Liebe, Wissen, Weisheit) symbolisiert werden. Während des Rituals ruft der Priester Suavis an und bittet um Beistand bei seinem Problem, bevor er die Spruchformel rezitiert.

Wirkung: Ist das Ritual erfolgreich, sendet Suavis dem Hilfesuchenden eine reine Seele aus dem Madran Talamir, also eine verstorbene sehr weise Person, die das 127. Madra überschritten hat. Sie soll dem Rufenden helfen, sich selbst zu helfen. Je nach Problem wird also ein Charakter erscheinen, der in seinen früheren Leben ein großer Mediziner, Gelehrter oder Diplomat war. Geschlecht und Rasse der Gestalt, die der Weise annimmt, können variieren. Anders als andere Kreaturen braucht der Weise nicht mit einem „Gehorche“-Wunder dazu gebracht werden, Beistand zu leisten. Der Priester kann den Weisen bitten, eine seiner Fähigkeiten einzusetzen (siehe Beschreibung) oder allgemeinen Beistand (z.B. als Vermittler) zu leisten. Die Gewährung der Bitte liegt allein im Ermessen des Weisen. So kann er etwa beschließen, einen Krieger nur vor dem Tode zu retten, anstatt ihn voll zu heilen und somit wieder kampffähig zu machen. Der Weise kann den Ritualkreis nicht verlassen. Seine Kräfte wirken nur auf Personen, die sich zu Beginn des Rituals im Kreis befunden haben. Für die Dauer seiner Anwesenheit kann der Ritualkreis aufgrund der Friedensaura nicht von außen durchbrochen werden (siehe Beschreibung). Verlässt eine Person den Ritualkreis, endet das Wunder.

Suavis-Kreatur - Weiser aus dem Madran Talamir

Beschreibung: Der Weise ist eine reine Seele aus dem Madran Talamir, also eine verstorbene sehr weise Person, die das 127. Madra überschritten hat. Sie wird von Suavis gesandt, um als ihr Avatar die Gläubigen zu leiten, ihren Willen kund zu tun, Wissen und Weisheit zu vermitteln oder kann von einem Priester der Suavis angerufen werden, um Hilfe zu erlangen. Je nach Situation wird also eine Seele erscheinen, die in ihrem früheren Leben ein großer Mediziner, Gelehrter oder Diplomat war. Geschlecht und Rasse der Gestalt, die der Weise annimmt, können variieren.

LP: 50 / **MP:** 60 / **Rüstung:** Nein / **Schaden:** Nein

Besonderheiten: Magische Kreatur, immun gegen Mentalmagie, immun gegen Vitalmagie, immun gegen Gifte, Drogen, Krankheiten, nur durch magischen oder geweihten Waffen verwundbar, Friedensaura (5 m Durch-

messer, innerhalb der Aura können keinerlei aggressive oder schädigende Handlungen ausgeführt werden; wird der Weise beschworen verhindert die Aura, dass der Ritualkreis von außen durchbrochen wird), erkennt, ob jemand im Sinne der Suavis ein guter oder schlechter Mensch ist, erkennt Absichten (analog dem Zauber „Erkenne Absicht“).

Fähigkeiten: Vollheilung – Der Weise kann bis zu 9 Lebewesen pro Tag vollständig von allen Verwundungen und Krankheiten heilen.

Lehrmeister: Der Weise kann als Lehrmeister für bestimmte allgemeine und magische Fertigkeiten dienen (keine Waffenfertigkeiten, kein Foltern, Stehlen o.ä. und keine magischen Disciplinae außer Klerikalmagie Suavis).

Wissen: Der Weise kann zu einem Sachverhalt Auskunft geben. Je präziser die Fragestellung, desto präziser die Antwort des Weisen. Der Weise ist nicht allwissend und kann nur auf die Erfahrungen seines Lebens und das Wissen, welches Suavis ihm gewährt, zurückgreifen. Die Spielleitung entscheidet, ob und in welchem Umfang die angefragten Informationen dem Weisen bekannt sind.

Magie: Klerikalmagie Suavis