

Inoffizielle Liste der Unterschiede zwischen den drei Auflagen des Regelwerkes „Wege der Helden“

Stand: 04. Aug 2013

Die Liste ist im Rahmen der Umstellung der Helden-Software auf die dritte Auflage des Regelwerkes „Wege der Helden“ entstanden. Hierbei hat uns die DSA-Redaktion freundlicherweise durch Bereitstellung der drei Auflagen des Regelwerkes in elektronischer Form geholfen.

Für dieses Dokument gelten die jeweils aktuellen Fanrichtlinien der Firma Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

Solltet ihr Fehler finden, also Unterschiede, die ich übersehen oder falsch dargestellt habe, so meldet sich bitte an Sven Bursch-Osewold (helden@helden-software.de).

Da ich die Liste bei Fehlern in der Übersicht aktualisieren werde, bitte ich immer auf die ursprüngliche Liste zu verlinken und sie nicht lokal auf eurem Webspaces abzulegen.

Alle mit ♦ markierten Änderungen wurden in der zweiten Auflage eingearbeitet und betreffen somit nur die erste Auflage.

Alle mit ♦♦ markierten Änderungen wurden in der dritten Auflage eingearbeitet und betreffen somit die erste und zweite Auflage.

Teilweise wurden einige Dinge mehrfach geändert. In diesem Fall gilt die neuste Änderung. Die älteren Änderungen sind nur der Vollständigkeit halber angegeben

♦ Begabung (Sprachen) / Sprachgefühl

Bei den folgenden Professionen muss der nicht mehr existierende Vorteil Sprachgefühl durch die Begabung (Sprachen ersetzt werden):

Achaz (S. 37f), Zahori (S. 57), Fernhändler (S. 124), Karawanenführer (S. 129), Ausrufer (S. 134), Bardin (S. 135), Herold (S. 138), Privatlehrer (S. 141), Schriftsteller (S. 141), Wirt (S. 144), Gelehrter / Sprachenkundler (S. 149), Schreiberin (S. 151), Magier / Belhanka (S. 176), Magier / Festum (S. 181), Zibilja (S. 205), Praios-Geweihter / Hüterorden (S. 208), Geweihte der Hesinde (S. 216), Prediger vom Bund des Wahren Glaubens (S. 225), Nandus-Geweihter (S. 228), Priester der H'Szint (S. 231), Tairach-Priester (S. 239)

♦ Zeitaufwendig

Bei den folgenden Professionen bzw. Varianten muss ergänzt werden, dass sie Zeitaufwendig sind:

Fähnrich (S. 97f.), Söldner / Leibwächter (S. 117), Durro-Dûn (S. 161), Ferkina-Besessene (S. 166), Kristallomant (S. 171), Magier (S. 174), alle Schelm-Varianten außer Vagabund (S. 203), Krieger vom Orden des Schwarzen Raben (S. 215), Geweihter des Swafnir (S. 229), Wanderpriester von Rur und Gror (S. 231)

Bei den folgende Professionen bzw. Varianten muss ergänzt werden, dass sie nicht Zeitaufwendig sind:

Knappe (S. 108), Entdecker (S. 123f), Entdecker Variante Kartograph (S. 123f.), Ordensgeweihte von Rhodenstein (S. 210), Geweihte der Tsa (S. 219); Geweihte der Peraine (S. 222)

◆◆ Zeitaufwendig

„Professionen sind zeitaufwendig, wenn dies angegeben ist, sie mehr als 15 GP kosten oder sie eine Akademische Ausbildung beinhalten.“

◆◆ S.12, Leiteigenschaft

Die Leiteigenschaft kennzeichnet die Struktur der angewandten Zauberei und die Art der Wissensvermittlung. Sie ist für jede magische Tradition unterschiedlich und entweder ...

Klugheit: Alchimisten, Borbaradianer, Druiden, Geoden (Herren der Erde), Gildenmagier Scharlatane, Zibiljas *oder*

Intuition: Kristallomanten, Derwische, Elfen, Ferkina-Besessene, Geoden (Diener Sumus), Hexen, Schamanen, Schelme, Zaubertänzer

◆ S.12, Doppelte Vor- und Nachteile

Es muss im ersten Absatz der Aufzählung heißen: "Beide Nachteile bringen jeweils 1 GP pro Punkt."

◆ S.15, Sonderfertigkeiten

Bei der Generierung können die Sonderfertigkeiten durch den Einsatz von Start-AP (s.u.) oder durch GP (1/50 der genannten AP; Verbilligungen sind vor dem Teilen anzurechnen) erworben werden. Dies gilt jedoch nur für Sonderfertigkeiten mit einer Verbreitung von 4 oder höher.

◆◆ S.18, Start AP

Ergänze:

„Wenn Ihr Held über einen der Vorteile Breitgefächerte Bildung, Gebildet oder Veteran verfügt, darf er die daraus resultierenden Abenteuerpunkte zu den eben errechneten hinzuaddieren; besitzt er den Nachteil Ungebildet, muss er die entsprechenden Punkte von der oben errechneten AP-Anzahl abziehen. [...] (Die aus den Vorteilen resultierenden AP sind etwas eingeschränkt; siehe jeweils dort)“

Die genannten AP bilden den Grundstock für das spätere AP-Guthaben des Helden und können zu Spielbeginn unter Eingesetzte AP auf dem Charakterbogen notiert werden, sofern sie aufgewendet wurden. Nicht aufgewendete Abenteuerpunkte gelten als AP-Guthaben.

◆◆◆ S.18, Tabelle der Talentkosten

Die Tabelle lautet korrekt:

Wert	A	A	B	C	D	E	F	G	H
	+								
Akt.	1	1	2	3	4	5	8	10	20
1	1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	1	2	4	6	7	9	14	18	35
3	1	3	6	9	12	15	22	30	60
4	2	4	8	13	17	21	32	42	85
5	4	6	11	17	22	28	41	55	110
6	5	7	14	21	27	34	50	70	140
7	6	8	17	25	33	41	60	85	165
8	8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	9	11	22	34	45	55	85	110	220

10	11	13	25	38	50	65	95	125	250
11	12	14	28	43	55	70	105	140	280
12	14	16	32	47	65	80	120	160	320
13	15	17	35	51	70	85	130	175	350
14	17	19	38	55	75	95	140	190	380
15	19	21	41	60	85	105	155	210	410
16	20	22	45	65	90	110	165	220	450
17	22	24	48	70	95	120	180	240	480
18	24	26	51	75	105	130	195	260	510
19	25	27	55	80	110	135	210	270	550
20	27	29	58	85	115	145	220	290	580

A+: Sprachen, wenn Begabung Sprachen als Vorteil gewählt; durch Merkmalskenntnisse, Hauszauber oder Begabungen erleichtert erlernbare Zauber der Steigerungsschwierigkeit A.

A: Sprachen und Schriften; bestimmte Zauber

B: Gesellschaftliche Talente; Naturtalente; Wissenstalente; Handwerkliche Talente; bestimmte Zauber

C: Waffentalente: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspeere; bestimmte Zauber

D: Körperliche Talente; Waffentalente: Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihand-Hieb Waffen; bestimmte Zauber

E: Waffentalente: Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel; bestimmte Zauber; Ritualkenntnis

F: Gaben; E-Talente bei entsprechender Unfähigkeit; bestimmte Zauber; Übernatürliche Begabungen; Liturgiekenntnis

Allgemein ist zu beachten, dass der Vorteil Begabung das Erlernen eines Talents/einer Talentgruppe um eine Spalte erleichtert. Der Nachteil Unfähigkeit erschwert (verteuert) das Erlernen um eine Spalte.

◆ S.19, Steigern von Zaubern in einer Fremdrepräsentation

Ergänze: „Spaltenverschiebung nach links bzw. rechts zur Folge haben kann. Zauber, die der Held in einer Repräsentation lernen will, von der er keine Repräsentationskenntnisse hat, sind um 2 Spalten schwieriger zu steigern. Ausnahmen hierzu bilden die Professionen Scharlatan (Seite 201) und Schelm (Seite 203): Bei Schelmen erfolgt die Verschiebung jeweils um drei Spalten (sowohl wenn Schelme Sprüche aus fremder Repräsentation erlernen, als auch wenn andere Zauberkundige Sprüche in schelmischer Repräsentation steigern); Scharlatane erlernen Gildenmagier-Sprüche nur um eine Spalte erschwert (und umgekehrt) und Schelmen-Sprüche um zwei Spalten (und umgekehrt). Ob ein Zauber nicht in der eigenen Repräsentation vorliegt, aber trotzdem gelehrt wird, ist jeweils bei der Aufzählung der Zauber in der Professionsbeschreibung vermerkt.“

◆◆ S. 20, Die Basiswerte für den Kampf

Ergänze:

„Dazu kommt der Ausweichen-Basiswert, der sich aus dem PA-Basiswert, eventuellen Vor- und Nachteilen und den Sonderfertigkeiten Ausweichen I–III berechnet.“

◆ S. 23, rechts

Die Klammerbemerkung, dass nur die Hälfte der Start-AP für Zauber aufgewendet werden dürfen, entfällt.

- ◆ S. 23 Berechnung des Initiative-Basiswert
Ersetze „+ eventuell Sonderfertigkeit Kampfreflexe“ durch „+ eventuelle Modifikationen“
- ◆◆ S. 23 Berechnung des Initiative-Basiswert
Ersetze „+ eventuelle Modifikationen“ durch „+eventuell SF Kampfreflexe/-gespür“
- ◆ S. 25, Mittelländer
Ersetze bei den Üblichen Kulturen Yaquirien durch Almada und Horasreich
- ◆ S. 26, Tulamiden
Ersetze bei den Möglichen Kulturen Yaquirien durch Almada
- ◆ S. 26, Thorwaler
Ersetze Jähzorn 5 durch Jähzorn 6
- ◆ S. 28/29, Waldmensen
Ersetze bei den Möglichen Kulturen Yaquirien durch Horasreich
- ◆◆ S. 29, Waldmensen / Tocamuyac, Utulus
Ersetze bei den Möglichen Kulturen Yaquirien durch Horasreich
- ◆ S. 30, Auelfen
Ersetze bei den Möglichen Kulturen Yaquirien durch Almada
- ◆ S.30, Firnelfen
Streiche den empfohlenen Nachteil Blutrausch
- ◆◆ S. 31, Elfen
Alle magischen Professionen, die den Vorteil Vollzauberer vergeben, sind für Elfen um 6 GP günstiger zu erwerben, wenn sie in einer menschlichen Kultur aufwachsen, die diese Profession ermöglicht
- ◆ S. 31, Halbelfen
Ersetze bei Übliche Kulturen Yaquirien durch Almada, ergänze bei Mögliche Kulturen Horasreich
- ◆◆ S. 34, Zwerge, Brillantzwerg und Ambosswerg
Ersetze bei den Kulturen Yaquirien durch Almada und Horasreich
- ◆ S. 34, Wilde Zwerge
Streiche bei den Eigenschafts-Modifikationen FF+1; setze Kosten auf 16 GP.
- ◆ S. 41f, Mittelländische Städte, Flüchtlinge
die korrekte Schreibweise der Sprache ist „Zhulchammaqra“
- ◆ S. 45ff., Kulturen und Professionen
Die Profession Händler (Tauschhändler) ist für folgende Kulturen zugänglich: Svellttal und Nordlande, Mhanadistan, Ferkina, Gjalskerland, Fjarninger, Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Waldinsel-Utulus, Miniwatu, Tocamuyac, Bukanier, Nivesenstämme, Nuanaä-Lie, Norbardensippe, Trollzacken, Brobim, Orkland (Drasdech), Svellttal (Drasdech), Goblinstamm, Festumer Ghetto, Stammes-Achaz. Die Profession Alchimist ist ebenfalls in den Kulturen Andergast und Nostria, Svellttal und Nordlande, Almada, Horasreich und

Zyklopeninseln zugänglich.

- ◆ S. 46, Svellttal und Nordlande
bei der Sonderfertigkeit Kulturkunde muss es heißen „Svellttal oder Nordlande“
- ◆ S. 47, Almada
Streiche mögliche Profession Seefahrer; ergänze Profession Straßenräuber,
füge Adlig als Voraussetzung bei der Variante Städtischer Adel hinzu
- ◆◆ S. 47, Almada
Ergänze die Profession Botenreiterin
- ◆ S. 48, Horasreich
ergänze "Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Horasreich)", ergänze mögliche Profession Seefahrer
- ◆◆ S. 48, Horasreich
Ergänze SO-Max: keines; ergänze die Profession Botenreiterin; der korrekte Name der
Spielhilfe ist „Reich des Horas“
- ◆◆ S. 49, Horasreich
Der korrekte Name der Spielhilfe ist „Reich des Horas“
- ◆◆ S. 54, Novadis / Männer oder Achmad’Sunni
Ändere die GP-Kosten auf 2 GP, Jähzorn 6, Raumangst 6
Ergänze als mögliche Profession Stammeskrieger der Beni Dervez
- ◆◆ S. 54, Novadis / Frauen
Ändere die GP-Kosten auf 0 GP, Jähzorn 6, Raumangst 6
- ◆ S. 55, Kultur Novadi
Ersetze bei den Männern die mögliche Profession Novadischer Stammeskrieger durch
Novadischer Wüstenkrieger und bei den Männern und den Frauen den Arbeiter durch
Tagelöhner
- ◆◆ S. 57, Zahori
Ersetze den ungeeigneten Vorteil Titularadel durch Amtsadel
- ◆ S. 60ff., Kulturen und Professionen
Die Profession Handwerker (archaische Handwerker je nach Region) ist auch folgenden
Kulturen zugänglich: Gjalskerland, Nivesenstämme, Nuanaä-Lie, Orkland (Drasdech),
Svellttal-Besitzer (Drasdech). Bei Gjalskerland, Nivesenstämme, Orkland (Drasdech) und
Svellttal-Besitzer (Drasdech) sind daher die 'zivilisierten' Handwerker-Professionen zu
streichen.
- ◆◆ S. 62, Darna
Füge Amtsadel als ungeeigneten Vorteil hinzu
- ◆◆ S. 63, Verlorene Stämme
Die korrekte Kulturkunde bezieht sich auf Südaventurien
- ◆ S. 66, Miniwatu
Ergänze als mögliche Profession Söldner (Sklavenaufseher)

- ◆◆ S. 66, Miniwatu
streiche den ungeeigneten Vorteil Titularadel

- ◆ S. 68, Südaventurien Variante Selem
ersetze „Schriften (statt obiger Angaben)“ durch „Sprachen (statt obiger Angaben)“

- ◆ S. 72, Nuanaä-Lie Variante Nauoke
ergänze „Vorteile: Wolfskind“ durch „Vorteile: Wolfskind (willentliche Verwandlung; erfordert Viertelzauberer)“

- ◆ S. 76, Verweltliche Elfen
ergänze „In einigen Gemeinschaften haben die Elfen sich so weit vom Ideal des Lebens in Traum und Salasandra entfernt, dass sie die Elfische Weltsicht ganz abgelegt haben. Mehr hierzu finden Sie in der Spielhilfe Aus Licht und Traum (u.a. auf Seite 137). Es gelten folgende Modifikationen: Der Nachteil Elfische Weltsicht entfällt, ebenso die Sonderfertigkeit Große Meditation und die verbilligte Sonderfertigkeit Regeneration I. Die AsP sinken um 3 Punkte, die Magieresistenz um 1 Punkt. Diese Modifikation ist nur bei den Kulturen Elfische Siedlung, Auelfische Sippe oder Firnelische Sippe möglich und kostet 5 GP.“

- ◆◆ S. 75, Auelfische Sippe
Ergänze bei den möglichen Zaubern: Eigenschaften wiederherstellen (C)

- ◆ S. 76, Kasten Allgemeine Zauberkenntnisse
Zauber, die bei Elfen wenigstens mit Verbreitung 4 (mit Sternchen: Verbreitung 5) bekannt sind
Abvenenum (C)*, Adlerauge (B)*, Adlerschwinge (D)*, Aeolitus (B)*, Armatruz (B)*, Attributo (B)*, Axxeleratus (C)*, Balsam (C)*, Band und Fessel (C)*, Bannbaladin (B)*, Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C)*, Blick in die Gedanken (D)*, Blitz (B)*, Chamaelioni (C)*, Eigenschaften wiederherstellen (C)*, Einfluss bannen (B), Exposami (B)*, Falkenauge (B)*, Flim Flam (A)*, Fulminictus (C)*, Gedankenbilder (B)*, Haselbusch (D)*, Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), Motoricus (C), Movimento (A)*, Nebelwand (C)*, Objectovoco (C), Odem (A)*, Penetrizzel (C), Pfeil der Luft (C)*, Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B)*, Sanftmut (B), Sensibar (C)*, Silentium (B)*, Solidirid (D), Somnigravis (B)*, Spurlos (C)*, Tiergedanken (C)*, Unitatio (B)*, Verständigung stören (C)*, Visibili (C)*, Wasseratem (C)*, Windstille (C)*

- ◆ S. 76, Kasten Leittalente
Es muss heißen: "Alle [...] Sonderfertigkeiten, die nicht mit (L) gekennzeichnet sind, werden zu 150% der üblichen Kosten erworben."
Außerdem muss ergänzt werden, dass doppelt vergebene Leittalente nur einmal gewertet werden.
Bei den 'durch Kultur oder Profession aktivierten' Leitzaubern handelt es sich um die Hauszauber und die jeweils 3 bei Kultur und Profession nach eigenem Wunsch benannten Zauber.

- ◆ S. 77, Elfische Siedlung
Ergänze bei den Möglichen Professionen "Wildnisläufer, Kämpfer";
ergänze bei Sonderfertigkeiten: "Kulturkunde (üblicherweise Auelfen)"

- ◆◆ S. 77, Elfische Siedlung
Ergänze bei den möglichen Zaubern: Eigenschaften wiederherstellen (C)
- ◆ S. 77, Waldelfisch beeinflusste Siedlung
Der Verweis auf die Auswahlliste der Zauber muss sich auf die Waldelfische Sippe und Seite 79 beziehen.
- ◆ S. 77, Elfen mit menschlicher Profession
Hier fehlt eine Anmerkung zu Elfen, die keine elfische Profession und keine magische menschliche Profession ausüben. Es gilt: „Diese Elfen haben 60 Punkte zur Verfügung, die sie auf die Auswahlliste der Zauber der Elfischen Siedlung verteilen dürfen. Von diesen Zaubern können vier zu Hauszaubern erklärt werden.“
- ◆ S. 78, Steppenelfische Sippe
Ergänze bei Sonderfertigkeiten: "Kulturkunde (Steppenelfen)";
bei Ausrüstung ergänze 'erprobtes' Elfenpony;
das beim Besonderen Besitz genannte 'geschulte' Pony ist die nächsthöhere Ausbildungsstufe,
kein separates Tier
- ◆◆ S. 78, Steppenelfische Sippe
Ergänze bei den möglichen Zaubern: Eigenschaften wiederherstellen (C)
- ◆ S. 79, Waldelfische Sippe
Ergänze "Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Waldelfen)"
- ◆◆ S. 79, Waldelfische Sippe
Ergänze bei den möglichen Zaubern: Eigenschaften wiederherstellen (C)
- ◆ S. 81, Firnelfische Sippe
Ergänze "Sonderfertigkeit: Kulturkunde (Firnelfen)"
- ◆◆ S. 81, Waldelfische Sippe
Ergänze bei den möglichen Zaubern: Eigenschaften wiederherstellen (C)
- ◆ S. 82, Ambosszwerge
ersetze die mögliche Profession Arbeiter durch Tagelöhner
- ◆◆ S. 82, Ambosszwerge
ergänze SO-Maximum: keines
- ◆ S. 83, Erzzwerge, Hügelzwerge, Brillanzzwerge
streiche bei den Ausnahmen für den Gelehrten die nicht existierende Variante Meereskundiger
- ◆◆ S. 86, Orkland-Orks / Ergoch
Der Sozialstatus muss zwischen 1 und 2 liegen
- ◆◆ S. 89, Svellttal-Besitzer
Ersetze die verbilligte Kulturkunde (Svellttal und Nordlande) durch Kulturkunde (Svellttal);
der Sozialstatus für die Variante Ergoch muss zwischen 1 und 2 liegen
- ◆◆ S. 91, Goblins aus dem Festumer Ghetto

Der maximale Sozialstatus beträgt 7

- ◆ S. 92, Stammes-Achaz
ersetze den geeigneten Vorteil Richtungssinn durch Innerer Kompass
- ◆◆ S. 94, Kasten / Zeitaufwendig
Professionen sind zeitaufwendig, wenn dies angegeben ist, sie mehr als 15 GP kosten oder sie eine Akademische Ausbildung beinhalten.
- ◆◆ S. 94, Kasten / Talentpunkte
Steigt durch die vergebenen Talentpunkte der Wert einer Schrift über deren Komplexität, können die überschüssigen Punkte auf andere, bereits aktivierte Schriften oder Sprachen umverteilt werden
- ◆ S.96, Amazone
Ersetze den nicht existenten, empfohlenen Vorteil Lebenskraft durch Hohe Lebenskraft;
ergänze den ungeeigneten Vorteil Adelig
- ◆◆ S.96, Amazone
Streiche den empfohlenen Vorteil Akademische Ausbildung (Krieger)
- ◆ S. 97, Fähnrich
Der Fußkämpfer-Fähnrich aus Oberfels verwendet die Werte der Variante Gareth
- ◆ S. 97f., Fähnrich
Bei allen Fähnrich-Arten muss es heißen "Arroganz (Krankhaftes Ehrgefühl)" anstatt der Aufteilung in zwei verschiedene Nachteile.
- ◆◆ S. 101, Stadtgardist
Die Rüstungsgewöhnung I bezieht sich auf Wattierter Waffenrock oder Lederharnisch;
Bei der Ausrüstung muss es „Rüstung (Wattierter Waffenrock / Lederharnisch; RS/BE 2/2 oder 3/3, in den Farben der Stadt)“ heißen
- ◆◆ S. 101, Dorfbüttel
Bei der Ausrüstung muss es „Rüstung (Lederharnisch)“ heißen
- ◆◆ S. 101, Straßenwächter
Die Rüstungsgewöhnung I bezieht sich auf Gambeson oder Lederrüstung
Bei der Ausrüstung muss es „Rüstung (Gambeson oder Lederharnisch)“ heißen
- ◆◆ S. 101, Schließer
Bei der Ausrüstung muss es „Rüstung (Lederharnisch)“ heißen
- ◆◆ S. 102, Akademiegardist
Bei der Ausrüstung muss es „Rüstung (Lederharnisch)“ heißen
- ◆ S. 102, Aranischer Sippenkrieger
ergänze: "Ausrüstung: ein Satz einfache Kleidung, ein Satz Festtagskleidung, Stiefel, einfache Rüstung (bis RS 2), passende Einhandwaffe, Dolch, lederne Umhängetasche;
- ◆◆ S. 102, Aranischer Sippenkrieger
Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd

- ◆◆ S. 103, Krieger / Standard-Akademie
Kriegerakademien sind auch in Nostria und Andergast möglich.
- ◆ S. 104, Krieger aus Baliho
Bei den Sonderfertigkeiten muss es „kein Schildkampf I“ heißen
- ◆ S. 105, Krieger aus Hylailos
Ersetze „Rüstungsgewöhnung“ durch „Rüstungsgewöhnung I“
- ◆◆ S. 105, Krieger aus Neersand
AuP +1 gilt zusätzlich zu den Modifikatoren aus dem Standard-Krieger
- ◆◆ S. 106, Krieger aus Prem
korrekt heißt es „Lesen/Schreiben [Hjaldingsche Runen] +4 statt [Kusliker Zeichen] +4“
- ◆◆ S. 106, Krieger aus Thorwal
korrekt heißt es „Lesen/Schreiben [Hjaldingsche Runen] +4 statt [Kusliker Zeichen] +4“
- ◆ S. 106, Krieger aus Vinsalt
Ersetze „Rüstungsgewöhnung“ durch „Rüstungsgewöhnung I“.
- ◆ S. 108, Schwertgesellen
Ergänze bei den empfohlenen Vor und Nachteilen: „Adelig (auch Amts- oder Titularadel)
- ◆ S. 112, Maraskanischer Schwertgeselle
ergänze "Zusätzliche Ausrüstung: Tuzakmesser oder Nachtwind oder Schnitter, Diskus, Maraskanischer Hartholzarnisch"
- ◆ S. 113, Soldat
ergänze bei den ungeeigneten Vor- und Nachteile: „Adlig (außer für Reiterei)“,
- ◆◆ S. 113, Soldat
Bei der Ausrüstung muss es „Rüstung (Lederharnisch)“ statt „Rüstung (Lederwams)“ heißen
Dieses betrifft auch ein Teil der Varianten
- ◆ S. 115, Soldat / Thinskari
Ergänze: "Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Wattierter Waffenrock oder Lederrüstung), Stiefel, passende Hauptwaffe, passende Seitenwaffe, Wasserschlauch, Brotbeutel"
- ◆◆ S. 115, Soldat / Thinskari
Ergänze: "Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Wattierter Waffenrock oder Lederharnisch), Stiefel, passende Hauptwaffe, passende Seitenwaffe, Wasserschlauch, Brotbeutel"
- ◆ S. 118, Stammeskrieger der Fjarninger
Ersetze den nicht existenten, empfohlenen Vorteil Lebenskraft durch Hohe Lebenskraft,
- ◆ S. 119, Gjalskerländer Stammeskrieger
Streiche den empfohlenen Vorteil Kälteresistenz

- ◆ S. 121, Goblin-Stammeskrieger
Streiche den empfohlenen Vorteil Gefahreninstinkt;
ersetze den nicht existenten, empfohlenen Vorteil Lebenskraft durch Hohe Lebenskraft,
- ◆ S. 121, Orkischer Stammeskrieger
streiche den empfohlenen Vorteil Zäher Hund; ersetze den nicht existenten, empfohlenen Vorteil Lebenskraft durch Hohe Lebenskraft,
- ◆◆ S. 121, Orkischer Stammeskrieger
der empfohlene Nachteil Vorurteile richtet sich gegen Frauen und gegen Unbehaarte
- ◆ S. 135, Bettler
streiche den ungeeigneten Vorteil Titularadel und füge als ungeeigneten Vorteil Herausragendes Aussehen hinzu
- ◆ S. 136, Dieb
streiche den ungeeigneten Vorteil Titularadel
- ◆◆ S. 136, Dieb
Die Ortskenntnis bezieht sich auf einen Stadtteil oder eine Kleinstadt
- ◆ S. 138, Händler / Großhändler
Es muss heißen: "... Modifikationen: SO 7–13; ...", SO+2 entfällt
- ◆◆ S. 139, Hofkünstler / Kalligraph
Der Kalligraph kostet nur 4 GP
Der automatische Vorteil Gutes Gedächtnis entfällt
- ◆ S. 140, Höfling
ergänze „Besonderer Besitz: nach Wahl“
- ◆◆ S. 140, Höfling
Der Sozialstatus muss zwischen 6 und 12 liegen;
ersetze „Besonderer Besitz: Reittier oder weiterer Luxus“
- ◆ S. 142, Schriftsteller / Pamphletist
Ergänze „Verbilligte Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation (anstatt des Nandusgefälligen Wissens der Grund-Variante)
- ◆◆ S. 142, Spitzel
Der Vorteil Gefahreninstinkt entfällt
Ergänze: „Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit oder Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis“
- ◆ S. 143, Streuner
Streiche empfohlenen Vorteil Soziale Anpassungsfähigkeit (ist bereits automatisch);
ergänze bei den ungeeigneten Nachteilen „diverse Moralkodizes und Prinzipien“
- ◆ S. 143, Taugenichts
Streiche empfohlenen Vorteil Gefahreninstinkt (ist bereits automatisch); ergänze bei den empfohlenen Vorteilen „Adlig (auch Adliges Erbe)“
- ◆◆ S. 143, Taugenichts
Der Taugenichts kostet nur 4 GP; der automatische Vorteil Gefahreninstinkt entfällt;

Gefahreninstinkt wird wieder ein empfohlener Vorteil

- ◆ S. 146, Bauer / Feldsklave
Die Sonderfertigkeit Akklimatisierung (Hitze/Kälte) kann je nach Region gewählt werden
- ◆ S. 146, Bergmann
Streiche Sonderfertigkeit Akklimatisierung (Hitze) (bereits durch Vorteil Hitzeresistenz abgedeckt), Setze Talent Athletik auf +3, setze Kosten der Grundprofession auf 1 GP.
- ◆ S. 147, Domestik / Hausdiener
ersetze beim den Schriften „Sprache des Haushalts“ durch „Schrift des Haushalts“
- ◆◆ S. 147, Domestik / Hausklave
Sozialstatus liegt zwischen 2 und 7
Erhält den Nachteil Unfrei
Selbstbeherrschung +2
Sich Verstecken +2
Statt 4 können 5 Punkte verteilt werden.
- ◆ S. 149, Gelehrter
streiche bei Empfohlene Vorteile Akademische Ausbildung (Gelehrter);
die Sonderfertigkeit Nandusgefälliges Wissen ist automatisch, nicht verbilligt
- ◆◆ S. 149, Gelehrter / Zahlenmystiker
Der Zahlenmystiker kostet 0 GP.
Die Gabe Prophezeien entfällt.
Philosophie +5,
Rechnen +4,
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I
- ◆◆ S. 150, Handwerker
Falls es keine Talentspezialisierung im Haupttalent gibt, liegt die Entscheidung beim Meister
- ◆◆ S. 151, Handwerker / Archaische Handwerker der Orks
Streiche „(+/- 0 GP)“
- ◆ S. 152, Schreiber / Kontoristin
Ersetze „kein Geschichtswissen -1“ durch „kein Geschichtswissen“
- ◆◆ S. 152, Schreiber / Kontoristin
Die zusätzliche Voraussetzung ist FF 13
- ◆◆ S. 153, Wundarzt
Streiche Krankheitsanfällig als ungeeigneten Nachteil.
- ◆ S. 156, Magiebegabte Alchimistin
Die Übersicht über die Übernatürlichen Begabungen befinden sich auf Seite 155;
Ergänze die möglichen Sonderfertigkeiten um den Apport
- ◆◆ S. 156, Magiebegabte Alchimistin
wenn nichts anderes angegeben, ist die Schale bei Spielbeginn noch nicht geweiht
Mögliche Sonderfertigkeiten und Rituale für magiebegabte Alchimisten:

Apport, Aura verhüllen, Blutmagie, Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie I, Schalenzauber, Verbotene Pforten, Zauberzeichen

- ◆ S. 157, Alchimist / Methumis
Ersetze den ungeeigneten Nachteil schwaches Gehör durch eingeschränkter Sinn (Gehör)
- ◆ S. 157, Alchimist / Festum
Ersetze die Auswahl der Wissens- oder Handwerkstalent durch „zwei weitere künstlerische Wissens- oder Handwerkstalente (auch Schriftlicher Ausdruck) nach Wahl je +2“
- ◆ S. 158, Derwisch / Rufer der Macht Rastullahs
Die korrekte Wissensauswahl lautet „Brett-/Kartenspiel oder Sternkunde +4, das jeweils andere Talent +1“
- ◆ S. 160, Konzilsdruide
Lehrsprache ist Tulamidy, nicht Bosparano
- ◆◆ S. 161, Konzilsdruide
Bei den bekannten Sprüche ist zu ergänzen: „Den WELLENLAUF kennen sie in eigener Repräsentation.“
- ◆ S. 162, Tierkrieger Fischotter
ersetze Sonderfertigkeit Finte durch Ausweichen II
- ◆ S. 164ff., elfische Professionen
der Textabschnitt " ... besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche ..." muss jeweils auf die Profession angepasst werden.
- ◆ S. 164, Kämpfer
es muss 'Empfohlene Vor- und Nachteile' heißen;
ersetze den nicht existenten, empfohlenen Vorteil Lebenskraft durch Hohe Lebenskraft;
Die Sonderfertigkeit Scharfschütze bezieht sich auf Bögen oder Wurfspeere
- ◆ S. 164f, Legendensänger
Ergänze bei der Professionsbeschreibung „ ... Dabei kommt er auch in Berührung mit dem Menschenvolk. (Legendensänger, die sich auf letzteres spezialisiert haben, verwenden die Variante Unterhändler.)“

Unterhändler (+2 GP)
Talente: Raufen +2, Tanzen -1, Geographie oder Heraldik oder Rechtskunde +3 statt Sternkunde +3, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen oder Hjaldingsche Runden oder Rogolan-Runen oder Unauer Glyphen +4; empfohlene Zauber:
Attributo, Armatrutz, Plumbumbarum
- ◆◆ S. 164f, Legendensänger
Der Sozialstatus liegt zwischen 3 und 10
- ◆◆ S. 165, Wildnisläufer
Der Sozialstatus liegt zwischen 3 und 10
- ◆ S. 165, Wipfelläufer
ergänze „Heilkunde Gift wird Leittalent (L)“

- ◆ S. 165, Zauberweber
ergänze bei der Professionsbeschreibung „... Und in seltenen Fällen verschlägt es einen dieser Zauberweber auch zu den Menschen. Einige Zauberweber der elfischen Siedlungen haben die Aufgabe übernommen, ihre Mitelfen durch subtilen Einsatz von Zauberei vor menschlichen Übergriffen zu schützen; diese Beschützer sind eine eigene Variante der Profession.“

Variante Beschützer (+3 GP)
Zus. Voraussetzungen: KK 11, Kultur Elfische Siedlung; Talente: Raufen +2, Schleichen +1, Sich verstecken +1, Überreden +2 (L anstelle von Lehren), Kriegskunst +2 anstatt Geschichtswissen +2 (außerdem L anstelle von Sternkunde), Rechtskunde +3 statt Sternkunde +3 (kein L), kein Sprachen Kennen Asdharia; verb. SF: Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich; empf. Zauber: Band und Fessel, Nebelwand, Schadenszauber Bannen, Armatruz, Plumbumbarum, Somnigravis
- ◆ S. 166, Ferkina Besessene
Neben den beliebtesten Tiere, die in der Tabellen aufgeführt sind, sind folgende Tiere möglich: Wildkatze, Sandlöwe, Höhlenpanther, Mungo, Khoramswühler, Gepard, Sandwolf, Hengst, Warzennashorn und Gebirgsbock;
- ◆ S. 168, Brobim-Geode
Die Vor- und Nachteile gelten statt denen der Basis-Geoden
- ◆ S. 171, Hexe / Schwester der Fahrenden Gemeinschaft
ersetze die Liste der weiteren empfohlenen Vor- und Nachteile durch die folgende Liste: Balance, Glück im Spiel, Schlangenmensch / Gesucht, Kein Vertrauter, Neugier
- ◆◆ S. 171, Hexe / Verschwiegene Schwester
Streiche bei den gelehrten und bekannten Sprüche den Adlerauge, der bereits erlernt wird
- ◆◆ S. 171, Hexe / Seherin von Heute und Morgen
Streiche bei den möglichen Sprüchen Verständigung stören, da er bereits erlernt wird
- ◆◆ S. 172, Kristallomant
Bei den Zaubern muss es folgendermaßen heißen: „Unter diesen muss sich entweder der ARCANOVI oder der APPLICATUS (oder auch beide) befinden. Mindestens die Hälfte aller Zauber sollte das Merkmal Objekt haben.“
- ◆ S. 174, Magier
ergänze "Besonderer Besitz: Zauberstab als persönliche Waffe oder ein einfaches magisches Buch (im Wert von 100 bis 150 Dukaten)";
- ◆ S. 176, Magierakademie Bethana
Ist bis vor dem Krieg der Drachen eine Akademie der Rechten Hand, nach dem Thronfolgekrieg eine graue Schule.
- ◆ S. 177, Magierakademie Brabak
Brabaker starten mit +16 AsP ins Heldenleben (+18 AsP minus 2 AsP für das Bannschwert); ersetze den besonderen Besitz durch „Kenntnis der Wahren Namen drei Niederer und zwei Gehörnter Dämonen (Verbreitung 3 oder mehr; jeweils Qualität 5)“

- ◆◆ S. 177, Magierakademie Brabak
ersetze den besonderen Besitz durch „Kenntnis der Wahren Namen drei Niederer und zwei Gehörnter Dämonen (Verbreitung 3 oder mehr; Summe der Qualitäten maximal 25; aus der Liste in WdZ 206ff.; zusätzlich zu den Kenntnissen aus den Beschwörungszaubern gemäß WdZ 191)“
- ◆◆ S. 179, Konzil der Elemente zu Drakonia
Der Zauber Nebelwand ist magischer Repräsentation erlernbar
- ◆◆ S. 179, Konzil der Elemente zu Drakonia / Wasserelementarist
Der Hauszauber Nebelwand wird in druidischer Repräsentation erlernt
- ◆ S. 179, Magierakademie Elenvina
die Höhe der Prinzipientreue beträgt 10;
Überzeugen +5 statt +6
- ◆◆ S. 179, Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth
Korrigiere bei den Voraussetzungen „... oder Geweihten (mindestens SO 9) oder ...“
- ◆◆ S. 182, Schule des direkten Weges zu Gerasim
Die Zauber Chamaelioni, Firnlauf, Haselbusch, Ruhe Körper und Tiergedanken aus „Zauberkräfte der Natur – Magie der Nichtmenschen“ werden in elfischer Repräsentation gelehrt
- ◆ S. 184, Magierakademie Khunchom
Neben der Thesisabschrift des Aerogelo kann auch die Thesisabschrift des Caldofrigo für 250 Goldstücke erworben werden.
- ◆ S. 185, Magierakademie Antimagie Kuslik
Ersetze bei den Üblichen Kulturen Mittelländische Stadtstaaten durch Mittelländische Städte.
- ◆ S. 186, Magierakademien Lowangen
Bei beiden Akademien ergänze bei Übliche Kultur Mittelländische Städte
- ◆◆ S. 186, Magierakademien Lowangen
ersetze bei den Voraussetzungen „keine Rachsucht“ durch „kein Jähzorn“
- ◆◆ S. 187, Akademie des Magischen Wissens zu Methumis
Ergänze am Ende von „Gelehrte und bekannte Sprüche“ „(Der Impersona wird nur 'zu Studienzwecken' gelehrt.)“
- ◆◆ S. 188, Schule der Variablen Form zu Mirham
Streiche den Transversalis bei den Ausnahmen, da er in der betroffenen Liste gar nicht auftaucht
- ◆◆ S. 190, Halle des Windes zu Olport
die korrekten Voraussetzungen lauten: „KL 13, MU, IN, CH je 12; FF, GE, KO, KK je 11“
- ◆◆ S. 191, Schule der Austreibung zu Perricum
Traumgestalt wird in hexischer Repräsentation gelehrt.
- ◆ S. 191, Magierakademie Punin

Im letzten Absatz des Fließtextes muss es heißen, dass Salandrion Finkenfarn Lehrmeister der Akademie war (nicht ist).

- ◆◆ S. 195, Schule der Hellsicht zu Thorwal
Der Dispens gilt nur für Entermesser und Kusliker Säbel, da das Kurzschwert von Magiern getragen werden darf.
- ◆ S. 198, Magierakademie Ysilia
Es sollte noch erwähnt werden, dass die Akademie von 23 bis 27 Hal Mitglied der Grauen und nicht mehr der Weißen Gilde war.
- ◆ S. 201, Scharlatanin
Hier fehlt eine Anmerkung bzgl. dem Steigern von Zaubern, wie sie zu S. 19 dargelegt wurde.
- ◆ S. 203, Schelmin
Hier fehlt eine Anmerkung bzgl. dem Steigern von Zaubern, wie sie zu S. 19 dargelegt wurde.
- ◆◆ S. 203, Schelmin
Die GP Kosten betragen 13 GP; ersetze „Talentspezialisierung Stimmen Imitieren (Bauchreden)“ durch „Talentspezialisierung Gaukeleien (Bauchreden)“ füge Lockeres Zaubern als verbilligte Sonderfertigkeiten hinzu
- ◆◆ S. 205, Zibilja
ersetze „Ritualkenntnis (Zibilja) auf +3“ durch „Ritualkenntnis (Zibilja) +1“
- ◆ S. 214, Ordenskrieger der Golgariten
der empfohlene Nachteil Stumm entfällt;
Statt Hieb Waffen +4 kann auch Säbel +4 gewählt werden
- ◆ S. 214, Ordenskrieger der Golgariten / Nicht geweihtes Mitglied
Statt Hieb Waffen +1 kann auch Säbel +1 gewählt werden; ergänze bei der +4 Auswahl noch Schwerter und Kettenwaffen
- ◆ S. 215, Krieger vom Orden des Schwarzen Raben
Ersetze die ungeeignete Vorteile Adliges Erbe und Titularadel durch Adelig.
Die Rüstungsgewöhnung I bezieht sich auf Leichte Platte oder Kusliker Lamellar.
- ◆◆ S. 216, Hesinde-Geweihter / Pastori
Ersetze die Talentauswahl durch „ein passendes Handwerks- oder Wissenstalent +2“
- ◆◆ S. 218, Draconiterin, Profaner Zweig
Die verbilligte Sonderfertigkeit muss „Akoluth (Hesinde)“ lauten
- ◆ S. 219, Geweihte der Tsa
Der ungeeignete Vorteil Titularadel entfällt
- ◆◆ S. 219, Geweihte der Tsa
Füge Amtsadels als ungeeigneten Vorteil hinzu
- ◆◆ S. 219, Geweihte der Tsa / Koboldfreundin
Voraussetzung: Ersetze GE 11 durch FF 12

- ◆ S. 220, Phex-Geweihter
Bei der Beschreibung ist der Satz "In diesem Fall können jedoch keine Varianten des Geweihten-Typus zusätzlich gewählt werden." zu streichen.
- ◆ S. 224, Säbeltänzer
Übliche Kulturen: Mhanadistan, Tulamidische Stadtstaaten, Aranien;
Mögliche Kulturen: Almada, Ferkina
- ◆ S. 224, Rahja-Kavalier
Übliche Kultur: Horasreich;
Mögliche Kulturen: Mittelländische Städte, Almada
- ◆◆ S. 226, Prediger vom Bund des Wahren Glaubens
Der empfohlene Vorteil Geweiht (Zwölfgöttliche Kirche) entfällt
- ◆ S. 228, Nandus-Geweihter
Die Liturgie Nandus' Schriftkenntnis ist falsch als Grad II gelistet, korrekt ist Grad III. Daher muss der Mindest-SO auf 5 abgesenkt werden.
- ◆◆ S. 232, Tempelpriester von Rur und Gror, Wanderpriester von Rur und Gror
„Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Tulamidya oder Garethi, das nicht über die Kultur gelernte] +8“ wird durch „Sprachen Kennen [frei auf Tulamidya oder Garethi zu verteilen] +10“ ersetzt
- ◆◆ S. 232, Wanderpriester von Rur und Gror
„Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Tulamidya oder Garethi, das nicht über die Kultur gelernte] +6“ wird durch „Sprachen Kennen [frei auf Tulamidya oder Garethi zu verteilen] +8“ ersetzt
- ◆◆ S. 232, Hadjinim
Ergänze Novadi bei der Kultur
- ◆ S. 234, Kaskjua
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Luft, Feuer, Eis
- ◆ S. 235, Medizinmann
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Humus, Wasser, Luft
Die Tocamuyac erhalten den Vorteil Innerer Kompass statt dem Vorteil Richtungssinn, da die Kultur Tocamuyac bereits den Vorteil Richtungssinn hat.
- ◆ S. 236, Nuranshâr
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Erz, Luft, Eis
- ◆ S. 237, Brenoch-Dûn
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Humus, Luft, Wasser
- ◆◆ S. 237, Brenoch-Dûn
Ergänze „der automatische Nachteil Totenangst der Kultur Gjalskerland wird aufgehoben und muss durch eine passende Schlechte Eigenschaft ersetzt werden“

- ◆ S. 238, Shochzul
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Erz, Luft, Wasser
- ◆ S. 239, Tairach-Priester
Kulturen sind Orkland oder Svellttal-Besitzer
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Luft, Erz, Feuer
- ◆◆ S. 239, Tairach-Priester
Streiche Schutzgeist bei den empfohlenen Vorteilen
- ◆ S. 240, Gravesh-Priester
Kulturen sind Orkland, Svellttal-Besitzer oder Mittelländische Städte (Siedlerstädte des Nordens: Uhdenberg);
Streiche Gutes Gedächtnis bei den empfohlenen Vorteilen.
- ◆ S. 240, Rikai-Priester
Kulturen sind Orkland oder Svellttland-Okkupanten
- ◆ S. 242, Goblin-Schamanin
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Humus, Luft, Erz; streiche den empfohlenen Vorteil Früher Vertrauter
- ◆ S. 243, Schamane der Achaz
Die betroffenen Elemente für die eingeschränkte Elementarnähe lauten korrekt: Wasser, Feuer, Humus
- ◆◆ S. 243, Schamane der Achaz
Ersetze „Rat der Ahnen“ durch „Weckruf“
- ◆ S. 247, Vorteil Akademische Ausbildung (Gelehrter/Magier)
Es sind nicht nur die Steigerung von Sprachen aus fremden Sprachfamilien, sondern auch aus der eigenen verbilligt.
- ◆ S. 247, Vorteil Altersresistenz
Der Vorteil ist natürlich nicht mit dem Nachteil Schneller Alternd (S. 269) kombinierbar.
- ◆ S. 248, Vorteil Begabung [Sprachen]
Dieser Vorteil gilt auch für Schriften.
- ◆◆ S. 248, Begabung für [Talent] / [Talentgruppe]
Ergänze, dass der zusätzliche TaP bzw. die Aktivierung des Talents vor Verteilung der Start-AP erfolgt
Korrekt muss es heißen „Die Steigerungserleichterung einer Begabung für Talente oder Talentgruppen ist nicht kumulativ mit Steigerungserleichterungen aus anderen Vorteilen (Ausnahme: Gutes/Eidetisches Gedächtnis und Begabung Sprachen und Schriften), Sonderfertigkeiten oder Professions-Boni.“
- ◆ S. 248f., Vorteil Begabung für [Zauber]
Der ZfW-Bonus gilt nur für Zauber, die der Held aus Kultur oder Profession automatisch

mitbekommen hat, nicht für selbst gewählte, neu aktivierte Sprüche.

- ◆◆ S. 248f., Vorteil Begabung für [Zauber]
Lernboni aus diesem Vorteil sind jedoch kumulativ mit solchen aus 'Haussprüchen' (den besonders intensiv gelernten Sprüchen einer Profession), aus der Sonderfertigkeit Merkmalskenntnis oder dem Vorteil Gutes/Eidetisches Gedächtnis. Handelt es sich bei diesen Sprüchen um 'Grundkenntnisse' (also Hauszauber oder Zauberfertigkeiten, die der Held bei Spielbeginn aus Kultur oder Profession erhält), so steigt der ZfW vor Verteilung der Start-AP in diesem Zauber um 1 Punkt.
- ◆ S. 249, Vorteil Beidhändig
Die verbilligte Sonderfertigkeit muss Linkhand, nicht Linkhand I, heißen.
- ◆ S. 249, Vorteil Breitgefächerte Bildung
Der Mindest-SO, den man beim Durchlaufen zweier Profession erhält, ist der höhere der beiden;
Verbilligte Sonderfertigkeiten der zweiten Profession bleiben verbilligt (können also mit der Hälfte der AP des Listenpreises erworben werden);
Um eine zweite Profession mittels Breitgefächertes Bildung zu erwerben, müssen natürlich auch die Voraussetzungen für diese Profession erfüllt werden.
- ◆ S. 250, Vorteile Eidetisches Gedächtnis und S. 252, Gutes Gedächtnis
Beide genannten Vorteile lassen sich nicht mit dem Nachteil Vergesslichkeit kombinieren. Es ist möglich, ein Gutes Gedächtnis für 23 bzw. 28 GP zu Eidetischem Gedächtnis aufzuwerten.
- ◆ S. 250, Vorteile Eidetisches Gedächtnis
Ergänze bei der Auflistung noch die Bann- und Schutzkreise
- ◆◆ S. 250, Vorteile Eidetisches Gedächtnis
Ergänze bei der Auflistung Schamanenrituale
Außerdem gilt, dass der Vorteil die Voraussetzung Lesen/Schreiben bei allen Wissens- und Handwerkstalenten ersetzt
- ◆ S. 251, Vorteil Flink und S. 261, Nachteil Behäbig
Der Vorteil und der Nachteil schließen sich natürlich gegenseitig aus.
- ◆ S. 251, Vorteil Geweiht
Der Absatz zu den nichtmenschlichen Priestern muss lauten: "Für die H'Ranga-Priester von H'Szinth und Zsahh sowie Geweihte von Angrosch bzw. Gravesch kostet der Vorteil 16 GP; die liturgischen Fertigkeiten dieser Geweihten sind bei den entsprechenden Professionen genannt."
Außerdem ist hier noch von 'Verrechnungspunkten' die Rede, die es nicht mehr gibt; gemeint sind 14 bzw. 10 Liturgiegraden.
- ◆ S. 251, Vorteil Glück
korrekt muss es lauten „Alternativ kann er auch vom Meister verlangen, dass dieser einen Wurf wiederholt, beispielsweise eine Attacke oder den Schadenswurf eines Gegners, und das für den Spieler günstigere Ergebnis wählt.“
- ◆◆ S. 252, Gut Aussehend und Guter Ruf
Hier muss ergänzt werden, dass die Probenerleichterung nur gesellschaftliche Talente nur gilt, wenn das Talent passend ist.

- ◆ S. 252, Gutes Gedächtnis
Übernatürliche Begabungen profitieren nicht vom diesem Vorteil;
Ergänze bei der Auflistung noch die Bann- und Schutzkreise
- ◆◆ S. 252, Gutes Gedächtnis
Ergänze in der Auflistung Schamanenrituale.
Ersetze „können für drei Viertel der angegebenen Kosten gesteigert werden“ durch „können für drei Viertel der angegebenen Kosten erworben bzw. gesteigert werden“
Für Schamanen kostet der Vorteil ebenfalls 12 GP
- ◆ S. 252, 258, Vorteile Halbzauberer und Vollzauberer
Die Verweise auf 'Eigenbau' müssen jeweils auf die Seite 306 führen.
- ◆◆ S. 253, Herausragendes Aussehen
Hier muss ergänzt werden, dass die Probenerleichterung nur gesellschaftliche Talente nur gilt, wenn das Talent passend ist.
- ◆ S. 254, Vorteil Kräfteschub / Talentschub
Die genannte 'Spielrunde' bedeutet, dass die mögliche Wertesteigerung so lange anhält, maximal jedoch bis zum Ablegen der Probe. Handelt es sich um eine Serie direkt aufeinanderfolgender Proben derselben Eigenschaft (z.B. bei einem Armdrücken-Wettstreit), so sind alle Proben dieser Serie erleichtert. Durch diese Gabe(n) wird jeweils die Probe erleichtert, nicht der Eigenschafts- oder Talentwert erhöht; es können also auch keine zusätzlichen TaP* übrig behalten werden.
- ◆ S. 255, Natürliche Waffen
Der Krallenhieb muss in der Auflistung gestrichen werden.
- ◆◆ S. 255, Schlangemensch
Der Vorteil verbilligt nicht alle waffenlose Kampfstile, sondern nur die Unauer Schule.
- ◆◆ S. 256, Schutzgeist
Ersetze „V“ durch „V(H*)“, da der Vorteile für einige ausgewählte Halbzauberer wählbar ist
- ◆ S. 257, Vorteil Veteran
Der Besondere Besitz kostet einen Helden, der sowohl Veteran als auch Adlig ist 2 GP pro Stufe des Vorteils. Bei der Wahl einer anderen Professionsvariante (z.B. bei der Soldatin) erhält ein Veteran die eventuell zusätzlichen, bislang noch nicht vergebenen Sonderfertigkeiten verbilligt.
- ◆◆ S. 257, Vorteil Viertelzauberer
Entferne die Invocatio Integra bei den möglichen Sonderfertigkeiten.
- ◆ S. 263, Elfische Weltsicht / Optional 1
Ersetze Seefischerei durch Seefahrt
- ◆ S. 267, Niedrige Astralkraft
Hier muss bei der GP-Anzahl noch „Magischer Nachteil; ZHV“ ergänzt werden.
- ◆◆ S. 269, Schlechter Ruf
Hier muss ergänzt werden, dass die Probenerschwernis nur gesellschaftliche Talente nur gilt, wenn das Talent passend ist.

- ◆ S. 269, Schneller Alternd
Die Bemerkung bzgl. der Proben zur Vermeidung von Alterungseffekten muss gestrichen werden
- ◆ S. 272, Nachteil Unansehnlich
Hier muss ergänzt werden, dass die Probenerschwernis nur für passende gesellschaftliche Talente gilt
- ◆ S. 272, Nachteil Unfrei
hier muss es heißen "... empfiehlt sich dieser Nachteil eher für ..."
- ◆ S. 276, SF Kulturkunde
Falls die Kulturkunde doppelt verbilligt ist, betragen die Kosten 38 AP und nicht 40 AP
- ◆ S. 276, SF Ortskenntnis
Ersetze „ ... Dieser Vorteil kann mehrfach ... mehrfach gewählt werden. „ durch „ ... Dieser Vorteil kann mehrfach ... gewählt werden. „
- ◆ S. 277, SF Standfest
Im letzten Satz der Beschreibung muss es heißen: "Weiterhin hilft Standfest im Kampf, ..."
- ◆ S. 277, SF Aufmerksamkeit
Die Verbreitung beträgt 5
- ◆ S. 279, SF Formation
Die Verbreitung beträgt 4
- ◆ S. 279, SF Halbschwert
Die Verbreitung beträgt 4
- ◆ S. 280, SF Linkhand
ergänze bei Kosten: "verbilligt (150 AP) für Helden mit dem Vorteil Beidhändig"
- ◆◆ S. 280, SF Linkhand
ergänze bei Kosten: "verbilligt (225 AP) für Helden mit dem Vorteil Linkshändig"
- ◆ S. 280, SF Parierwaffen II
Es muss heißen: "Erlaubt eine zusätzliche Abwehraktion mit der Parierwaffe."
- ◆ S. 281, SF Tod von Links
Hier muss es heißen: "Nicht kumulativ mit einer Zusatzaktion aus Parierwaffen II oder Beidhändiger Kampf II."
- ◆ S. 282, SF Unterwasserkampf
Die Verbreitung beträgt 2
- ◆ S. 283, SF Waffenlose Kampftechnik
Die Kosten halbieren sich für Schlangemenschen
- ◆ S. 283, Magische Sonderfertigkeiten
Die Liste der magischen SF, die durch Gutes/Eidetisches Gedächtnis verbilligt werden, muss

lauten: alle Objektrituale, Bann- und Schutzkreise, Exorzist, Invocatio Integra, Kraftlinienmagie I/II, Matrixkontrolle, Ritualkenntnis (auch Schamanen), Runenkunde, Signaturkenntnis, Zauberspezialisierung, Zauberzeichen, Zibilja-Rituale

◆◆ S. 283, Magische Sonderfertigkeiten

Die Liste der magischen SF, die durch Gutes/Eidetisches Gedächtnis verbilligt werden, muss lauten: alle Objektrituale, Bann- und Schutzkreise, Exorzist, Invocatio Integra, Kraftlinienmagie I/II, Matrixkontrolle, Ritualkenntnis (auch Schamanen), Runenkunde, Schamanenrituale, Signaturkenntnis, Zauberspezialisierung, Zauberzeichen, Zibilja-Rituale

◆ S. 283, SF Apport

Streiche das iama aus der Liste

◆ S. 284, SF Bann- und Schutzkreise

Bei den Voraussetzungen muss ergänzt werden, dass die Kreise gegen niedere/gehörnte Dämonen keine Kenntnis der SF Zauberzeichen benötigen, wenn die Sprüche Invocatio Minor/Maior auf ZfW 7+ beherrscht werden.

Bann- und Schutzkreis gegen Traumgänger (50 AP; V: Zib 5, Mag 2)

◆◆ S. 284, SF Bann- und Schutzkreise

Ergänze:

Bannkreise gegen Chimären (75 AP; V: 1)

◆ S. 284, SF Druidische Dolchrituale

Die Voraussetzungen müssen folgendermaßen lauten:

Gespür (25 AP; V3; IN 12)

Bann (100 AP; V3; Merkmal Antimagie oder Geisterwesen; RkW 7, nur Druiden)

Leib (25 AP; V4; KO 12; RkW 7, nur Druiden)

Schutz (75 AP; V3; RkW 11, Wildnisleben 10)

Opferdolch (100 AP; V3; SF Blutmagie; RkW 7, nur Druiden)

Schneide (150 AP; V2; Merkmal Erz oder Feuer; RkW 11)

Weisung (50 AP; V2; SF Kraftlinienmagie I; RkW 11, Magiekunde 10)

◆◆ S. 284, SF Druidische Dolchrituale

Weihe (Kosten 100 AP; Verbreitung 7; RkW 3), Gespür (25 AP; V5; RkW 5), Licht (50 AP; V5; RkW 7), Bann (100 AP; V3; Merkmal Antimagie oder Geisterwesen; RkW 7, nur Druiden), Leib (25 AP; V4; KO 12; RkW 7, nur Druiden), Schutz (75 AP; V3; RkW 11, Wildnisleben 10), Weg (25 AP; V5; RkW 7), Ernte (25 AP; V4; RkW 7), Lebenskraft (100 AP; V4; RkW 5), Opferdolch (100 AP; V3; SF Blutmagie; RkW 7, nur Druiden), Schneide (150 AP; V2; Merkmal Erz oder Feuer; RkW 11), Weisung (50 AP; V2; SF Kraftlinienmagie I; RkW 11, Magiekunde 10).

◆ S. 285, SF Druidische Herrschaftsrituale

Die Druidische Herrschaftsrituale haben als Voraussetzungen RK Druide oder Geister Binden für Ferkina-/Trollzacker-Schamane

Es gilt:

Wachs der Herrschaft (Kosten 100 AP; Verbreitung 5; RkW 7)

Miniatur der Herrschaft (150 AP; V4; RkW 7)

Kristall der Herrschaft (150 AP; V4; RkW 11)

Amulett der Herrschaft (200 AP; V3; RkW 7 nur Druiden)

Wurzel des Blutes (100 AP; V3, nur im Umfeld der Trollzacker; RkW 7)

- ◆ S. 286, SF Gefäß der Sterne
Die Formel zur Berechnung der AE-Basis muss lauten: $(MU+IN+CH+CH)/2$.
- ◆ S. 286, SF Golembauer
streiche die geforderte Voraussetzung Merkmalskenntnis Dämonisch (Asfaloth)
- ◆◆ S. 286, SF Invocatio Integra
Ersetze „(ZHV)“ durch „(ZH)“
- ◆◆ S. 286, SF Keulenrituale
Die Opferkeule erfordert die Kenntnis der SF Blutmagie
- ◆ S. 288, SF Matrixregeneration II
Ergänze bei Verbreitung: "... Thaumaturgen, ansonsten nur bei Achaz-Kristallomanten"
- ◆ S. 288, SF Matrixverständnis
Ergänze „Er ist zudem in der Lage, auch bei Zaubern in Fremdrepräsentationen Spontane Modifikationen anzuwenden, was ihn jedoch die üblichen Zuschläge auf die Zauberdauer kostet.“
- ◆ S. 288, SF Meisterliche Regeneration
Ersetze (Z) durch (ZH)
- ◆◆ S. 288, SF Meisterliche Regeneration
Die Auflistung der Leiteigenschaft wird durch einen Verweis auf S.12 ersetzt
- ◆ S. 289, SF Ritualkenntnis
Der Schluss des ersten Absatzes muss lauten: "... die Spalte E verwendet, für die RK Alchimie und die RK Scharlatan jeweils die Spalte D. Für Ritualkenntnisse, deren Repräsentation dem Helden nicht bekannt ist, wird eine um zwei Spalten teurere Steigerung verwendet."
- ◆ S. 289, SF Runenkunde
Für die einzelnen Runden siehe SRD 70ff
- ◆◆ S. 291, SF Traumgänger
Es muss ergänzt werden, dass die Proben um 3 Punkte erleichtert, wenn er an den Träumen seines Patienten teilhaben konnte.
- ◆ S. 291, SF Zauberkontrolle
Die Verbreitung beträgt 5
- ◆ S. 291, SF Zauberroutine
Die Verbreitung beträgt 4
- ◆ S. 292, SF Zauberzeichen
Für die einzelnen Arkanoglyphen siehe SRD 65ff
- ◆ S. 293, SF Kontakt zum Großen Geist und SF Spätweihe
Es muss heißen: "Er erhält 8 Liturgiegrade zum Erwerb passender Liturgien.";

analog bei Spätweihe 16/8 Liturgiegrade

- ◆ S. 303ff., Eigenbau
Es ist nicht erlaubt, die Vorteile Astralmacht, Ausdauernd, Hohe Magieresistenz, Hohe Lebenskraft oder die Nachteile Kurzatmig, Niedrige Astralkraft/Lebenskraft/Magieresistenz in eine Rasse/Kultur oder Profession einzubauen. Die Werte AE, AU, LE und MR werden über die festen Modifikatoren aus Punkt 4 geregelt.
- ◆ S. 306, Eigenbau / Kosten von Sprachen
Fremdsprachen werden immer nach Spalte A berechnet.
- ◆ S. 306, Magische Rassen / Kulturen / Professionen und verfügbare Zauber
Der letzte Satz muss folgendermaßen lauten "Die Sonderfertigkeit Karmalqueste und ein MR-Bonus von einem Punkt sind ebenfalls Teil des Weihe-Vorteils."
- ◆ S. 315, Körperliche Talente
Die Probe beim Singen ist (IN/CH/CH) oder (IN/CH/KO)
- ◆ S. 315, Natur-Talente
Die Probe bei der Fährtensuchen ist (KL/IN/IN) oder (KL/IN/KO)
- ◆ S. 315, Wissenstalente
Statt „Brettspiel“ heißt das Talent „Brett-/Kartenspiel“
- ◆◆ S. 315, Wissenstalente
Für Geschichtswissen gilt „10+: Lesen/Schreiben 4“
- ◆ S. 316, Handwerkstalente
Die Probe für Feuersteinbearbeitung ist (KL/FF/FF)
- ◆ S. 318, Zaubersprüche
Die Probe für den Arcanovi ist KL/KL/FF
Die Probe für den Corpofesso ist KL/KO/KK +MR
- ◆◆ S. 323, Liturgien der Zsahh-Kirche
Füge Wundsegen als Stufe 2 Liturgie hinzu

Übernahmen aus der ersten WdH-Errata, da sich diese Anmerkungen weder in der zweiten noch in der dritten Auflage finden:

S. 108ff, Schwertgesellen

Die bisherigen regeltechnischen Besonderheiten der Schwertgesellen fehlen nicht, sie wurden ersatzlos gestrichen.

S. 184, Bordmagier der Sulman al-Nassori

Sie erhalten in der Tat die SF Weihe der Schale, obwohl ihr Alchimie-Wert eigentlich zu niedrig ist.

S. 235, Medizinmann

Die Angabe zur SF Zaubersymbolen ist so korrekt; Varianten der Zaubersymbole sind auch bei den Waldmenschen bekannt.

S. 249, Vorteil Breitgefächerte Bildung

Für diejenigen, die es ganz detailliert haben wollen: Es werden zuerst die Start-AP für die Verbesserung der Werte (Steigerung von Talenten, Erwerb von Sonderfertigkeiten) der ersten Profession eingesetzt, dann die AP aus Breitgefächerter Bildung zur Verbesserung der Werte der zweiten Profession. Talente, in denen der Held eine Unfähigkeit aufweist, dürfen trotzdem (um eine Spalte verteuert) vor Spielbeginn um maximal die bei der zweiten Profession genannte Punktzahl gesteigert werden.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.