



## Offizielle Errata

Errata für die erste Auflage von 2005  
1. Mai 2010  
[www.zauberfeder-verlag.de](http://www.zauberfeder-verlag.de)



Hier schneiden, die Blätter zusammenheften und in das Phönix Regelwerk legen

### *Allgemein*

Jede Anwendung von Murnelproben kostet ungeachtet aller Modifikatoren durch z.B. Tempelboden, Dytril etc. immer mindestens 1 MP/CP/SP.

### *Allgemeines zu alchemistischen*

#### *Tränke/Pharmacieprodukte/Schriftrollen/Runen*

Es können keine regulären alchemistischen Tränke/Pharmacieprodukte/Schriftrollen oder Runen ausgecheckt werden. Charaktere mit der entsprechenden Fertigkeit können aber derartige Spielgegenstände im Gegenwert von 50 Prozent ihrer permanenten CP/MP (abgerundet, ohne Fähigkeitsmodifikationen/ Fähigkeitseinsatz) mit auf ein Spiel bringen. Natürlich können nur Dinge mitgebracht werden, die der Charakter auch herstellen kann. Spruchrollen kosten trotzdem die dreifachen MP. Somit könnte ein menschlicher Anfangscharakter z. B. eine Schriftrolle für 1 MP mit auf das Spiel bringen (bis zu 5 MP für Spruchrolle, Kosten der Rolle: 3\*1MP).

### *Magische Fähigkeiten „Überschreiben“ von Kontrollzaubern aller Art*

Falls mehrere Beherrschungen/Beeinflussungen magischer Natur auf eine Person wirken gilt das folgende: Es wirken immer beide Beherrschungen/Beeinflussungen solange sie sich nicht gegenseitig ausschließen. Wenn sie sich ausschließen wirkt der teurere Zauber (Grund-MP). Falls es der selbe Zauber ist gilt ein Orgaentscheid (die „Stärke“ der Magier könnte ein Richtwert sein, oder der Zeitpunkt der Verzauberung). Der Egel des Varkaz wird durch alles, der Mesmerismus durch nichts überschreiben, der Egel überschreibt nichts, der Mesmerismus überschreibt alles. Runen wirken immer. Hypnose wird immer überschrieben und überschreibt somit nie eine magische Beherrschung/ Beeinflussung.

### *Seite 11: Charaktererschaffung Elfen*

Bei den Fähigkeiten Meditieren und Klerikalmagie wurden die EP-Kosten vertauscht. Meditieren soll 3 EP, Klerikalmagie 9 EP kosten.

### *Seite 35: Kampffertigkeiten Scharfschütze/Vernichtender Schlag*

Beim Einsatz der Fähigkeiten Scharfschütze oder Vernichtender Schlag, sollte der Einsatz mit dem Ausruf: „Scharfschütze/ Vernichtender Schlag“ und nicht mit „Ohnmächtig“ angezeigt werden.

### *Seite 36: Kampffertigkeiten Zweihändige Waffen*

1 1/2 Hände werden mit der Waffenfähigkeit „Zweihändige Waffen“ geführt. Da 1 1/2 Hände regeltechnisch als Zweihändige Waffen zählen ist es mit einer solchen Waffe nicht möglich beidhändig zu kämpfen oder einen Schild zu führen.

### *Seite 38: Charaktererschaffung Foltern*

In den Fähigkeitstabellen der Rassen ist Foltern um den Appendix: „pro Stufe“ zu erweitern. Es kann also mehrfach erworben werden.

*Seite 41: Allgemeine Fähigkeiten Obduktion*

Voraussetzung: Medizin 3, Pharmacie

Nach eingehender Untersuchung kann der Charakter bei einem Toten Todesursache und Zeitpunkt des Ablebens bestimmen. Ferner kann er Substanzen wie Drogen und Gifte im Körper nachweisen. Allerdings wird mit zunehmender Verwesung die Datierung ungenauer.

*Seite 42: Allgemeine Fähigkeiten Schreiben/ Lesen*

Schreiben/Lesen der eigenen Sprache kostet die Hälfte der im Regelwerk angegebenen EP. Es wird abgerundet.

*Seite 44: Magische Fähigkeiten Astralblut*

Für die Verwendung von Astralblut müssen immer die eigenen permanenten LP genutzt werden. Man kann nicht auf temporär gewonnene zurückgreifen. Man kann durch diese aber z.B. die nötige Regeneration der entstandenen Verwundungen aufschieben.

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.

*Seite 53f: Charakterentwicklung Abbezahlen von Fähigkeiten*

Es ist möglich bis zu drei Fähigkeiten auf einem Spiel von einem Lehrmeister zu lernen, bevor man die nötigen EP hat, um diese zu erwerben. Es ist nicht möglich diese anzuwenden, bevor man sie abbezahlt hat. Das Abbezahlen muss in der Reihenfolge des Lernens und sobald möglich erfolgen. Es ist nicht möglich zwischendurch noch z.B. LP/MP/CP/SP oder eine andere Fähigkeit zu lernen. Die Fähigkeiten werden mit der Lehrmethode und dem Spiel im Charakterheft eingetragen und sollen erst abgestempelt werden, wenn die nötigen EP erworben wurden.

*Seite 55: Charakterentwicklung Waldläuferlehrmeister*

Der Waldläufer benötigt nicht Fälschen um Lehrmeister zu werden, sondern Fallen stellen (Stufe 1).

Charakterentwicklung Assasinenlehrmeister

Der Assasine kann auch Fälschen beibringen, falls er die Fähigkeit besitzt.

*Seite 54f: Charakterentwicklung Lehrmeister*

Für alle Lehrmeister gilt: Wenn eine in Stufen erwerbbar Fähigkeit, die benötigt wird um den Lehrmeisterstatus zu erhalten, im Regelwerk ohne Stufe angegeben wurde, ist immer die Stufe 1 gemeint. Jeder Lehrmeister kann, insofern nicht anders angegeben, jene Fähigkeiten bis zu der von ihm beherrschten Stufe lehren.

*Seite 57: Charakterentwicklung Lebenspunkte*

Der 15. LP fehlt, die Kosten lauten 3/5.

Die maximalen LP für einen Menschen sind 25, für Orks 30.

Auf dem Charakterheft soll, insofern nötig, ab sofort zusätzlich zu den permanenten LP noch ein Wert für „Rechnerische Lebenspunkte“ eingetragen werden (in Klammern direkt dahinter). Dieser Wert wird herangezogen wenn gekaufte LP abgerechnet werden und wird nicht vom Verlust von Lebenspunkten durch Nachteile oder andere Geschehnisse modifiziert.

Ein Beispiel: Tamir der Schwertbruder wurde durch das Wunder der Wiederbelebung ins Leben zurückgeholt. Vor seinem Tod hatte er 14 Lebenspunkte, bei der Wiederbelebung büsste er allerdings drei davon ein, kam danach also auf elf Lebenspunkte. Möchte er nun wieder einen zwölften Lebenspunkt erwerben muss er dafür 3 EP aufwenden, da seine rechnerischen Lebenspunkte weiterhin 14 betragen.

*Seite 69: Zauberei Metall zu Glut*

Der Zauber benötigt eine Wurfkomponente. Die Reichweite wird auf „so weit man kommt ...“ geändert, die Darstellung auf „Schaumstoffball“. Ein Schild bietet keinen Schutz gegen den Zauber. Ein Treffer auf den Schild gilt als Treffer des Zaubers.

*Seite 71: Zauberei Zerstöre Artefakt*

Bevor der Magier ein Artefakt zerstören kann, muss er sich 5 Minuten mit diesem beschäftigen und selbst die exakte Anzahl gebundener MP ermitteln. Zur Zerstörung des Artefakts muss die exakte Anzahl an MP aufgewendet werden, die in dem Artefakt gebunden ist (über Runenkenntnis/Spüre Magie). Ein „Überzaubern“ ist nicht möglich.

*Seite 72: Weiße Magie Bannkreis der Sterblichen*

Die Kosten sind 15+5 MP für jede weitere Person, die in dem Kreis gefangen gehalten werden soll.

*Seite 74: Weiße Magie Mentaler Schild*

Der Mentale Schild kostet nur 3 EP.

*Seite 75: Weiße Magie Prophezeiung*

Die Prophezeiung kostet 15 MP und 7 EP nicht umgekehrt.

*Seite 89: Artefaktmagie Knechtschaftsring*

Die Träger der Knechtsschaftsringe werden solange dominiert, wie der Meisterring existiert. Der Meisterring kann mit einem „Zerstöre Artefakt“ vernichtet werden. Ein Träger wird auch frei, wenn sein Knechtschaftsring per „Zerstöre Artefakt“ vernichtet wird. Nur die Zerstörung des Meisterringes gibt MP frei. Der Ring muss vom Meister nicht durchgängig getragen werden, muss sich allerdings an der Hand befinden, wenn neue Befehle gegeben werden sollen. Außerdem muss der Meister dann für den Sklaven sichtbar sein. Anders als etwa beim „Mein Sklave“, agiert der Ring-

sklave auch, wenn er gerade nicht aktiv kontrolliert wird, sondern nur eine Verhaltensdirektive bekommen hat („Ich will dies Artefakt.“). Er wird dann seine gesamten Ressourcen dafür einsetzen und innerhalb der Direktive normal und sinnig agieren (z.B. nicht andere absichtlich auf seine Kontrolle stoßen). Er wird sich nicht gegen die Interessen seines Meisters stellen (sofern er es weiß was diese sind). Diese Funktion ist der große Vorteil der Knechtschaftsringe gegenüber dem unflexibleren „Mein Sklave“ (plus natürlich die Dauerhaftigkeit).

*Seite 91: Schamanismus Ewige Verdammnis*  
Die Rituallänge ist 30 Minuten.

*Seite 98 Bardenmagie Gesinnungswandel*  
Die Dauer soll „bis zum nächsten Sonnenaufgang“ lauten.

*Seite 102: Klerikalmagie Altarschändung/Austreibung*  
Die Priester der Götter Varkaz, Suavis, Fardea, Ultor und Al-Machial erhalten die Möglichkeit das Wunder: „Expello alienum deum- Austreibung“ zu lernen. Die Kosten und die Wirkungsweise entsprechen dem Wunder „Altarschändung“. Somit können auch diese Priester eine Tempelsegnung aufheben.

*Seite 104: Klerikalmagie Blutsbrüder*  
Es werden nur die unmodifizierten aktuellen LP vermengt, nicht die RP und keine Boni durch Tränke, Zauber o.ä..

*Seite 108: Klerikalmagie Flickwerk*  
Nur Körperteile der Spielerrassen aus dem Regelwerk können für den Zauber verwendet werden. (Körperteile von Kreaturen können zwar verwendet werden, bringen aber niemals Vorteile)

Die Körperteile, die mit dem Zauber Flickwerk verwendet werden sollen, müssen im Spiel erlangt und frisch verarbeitet werden. Sie können nicht mit auf ein Spiel gebracht werden und sind unter keinen Umständen länger als vier Stunden lagerbar. Den Organspender lebend mitzunehmen, um auf einem anderen Spiel seine Körperteile zu verwenden, ist ebenfalls nicht möglich.

Somit funktioniert Flickwerk nur, wenn die Körperteile auf dem Spiel erlangt und auf dem gleichen Spiel mittels des Zaubers angebracht werden! Der Zauber Flickwerk muß künftig so dargestellt werden, das seine Auswirkungen für jeden sichtbar sind.

Die möglichen Auswirkungen sind folgende:

1. Elfen: Vorteil: hübscher; Verwendbare Körperteile: Ohren; Sichtbare Auswirkung: Elfenohren
2. Schattenelfen: Vorteil: bei Nacht oder im Schnee verdoppeln sich die aktuellen Magiepunkte; Verwendbare Körperteile: Haut und Ohren;

- Sichtbare Auswirkung: weiß geschminkte Haut und Elfenohren
3. Zwerge: Vorteil: Widerstandsfähigkeit; Verwendbare Körperteile: Herz; Sichtbare Auswirkung: Bart von min. 10 cm Haarlänge
  4. Halblinge: Vorteil: Giftimmunität; Verwendbare Körperteile: Magen; Sichtbare Auswirkungen: Charakter MUSS zukünftig immer barfuß laufen und haarige Füße haben.
  5. Draxe: Vorteil: Wechselwärme; Verwendbare Körperteile; Herz; Sichtbare Auswirkung: Reptiliennase
  6. Lemuren: Vorteil: +1 Schaden Nachts und -1 Schaden bei magischen Angriffen auf den Charakter, -1 bei magischer Heilung; Verwendbare Körperteile: Augen; Sichtbare Auswirkungen: Lemurenhörner und die Lichtempfindlichkeit der Lemuren geht auf den Charakter über, so dass er einen Sichtschutz benötigt.
  7. Oger: Vorteil: +1 Schaden; Verwendbare Körperteile: Arme; Sichtbare Auswirkungen: Ogerhorn und braun geschminkte, gepolsterte Arme.
  8. Trolle: Vorteil: +1 Schaden und Regeneration; Verwendbare Körperteile: Arme + Herz; Sichtbare Auswirkungen: Klauenhand und Arme schminken
  9. Orks: Vorteil: Widerstandsfähigkeit; Verwendbare Körperteile: Orkzähne; Sichtbare Auswirkung: Orkzähne
  10. Menschen: Menschen sind zwar verwendbar, haben aber keinen nutzbaren Vorteil.

*Seite 109: Klerikalmagie Gegenzauber*  
Der Gegenzauber kostet 5 EP.

*Seite 110: Klerikalmagie Göttliche Aureole*  
Die Göttliche Aureole kostet 4 EP.

*Seite 111f: Klerikalmagie Heilung/Ich befehle dir ...*  
Bei beiden Zaubern ist hinter der jeweiligen Reichweite die 7 zu streichen.

*Seite 126: Klerikalmagie Wurzeln schlagen*  
Das Wunder fehlt in der Tabelle Fardeas, die Werte bleiben: 4 MP, 3 EP.

*Seite 131: Klerikalmagie Egel des Varkaz*  
Der Egel stirbt mit dem Herrn. Er immunisiert nicht, entgegen alter Ansagen des Regelwerkes, gegen weitere Geistesbeeinflussung.

*Seite 152: Unmenschliches Doppelgänger*  
Es soll nicht 20 SP, sondern 20 MP heißen.