

# ERRATA, ERLÄUTERUNGEN UND ERGÄNZUNGEN

Leider erst nach Drucklegung der Basisbox sind uns noch einige Fehler aufgefallen, die wir nicht mehr rückgängig machen konnten. Außerdem finden Sie auf den folgenden Seiten auch noch einige Ergänzungen und Erläuterungen, die wir aufgrund zahlreicher Rückfragen noch in diese Liste mit aufgenommen haben. Ebenso haben wir hier bereits jene Änderungen und Ergänzungen niedergelegt, die sich bei der Erstellung der Erweiterungsbox **Schwerter und Helden** ergeben haben.

Wenn Ihnen diese Liste sehr lang erscheint, bedenken Sie bitte, dass der geringere Teil hiervon wirkliche Errata sind – der Großteil entfällt auf Umformulierungen, Klärungen von Begriffen und auf Änderungen, die von Spielerseite gewünscht wurden.

Wir danken hiermit allen Beteiligten auf unseren Mailinglisten sowie allen Einsenderinnen und Einsendern von Korrekturvorschlägen und Änderungswünschen, insbesondere auch Norman Mauder für seine ausführliche Rezension und Kritik.

## DSA – DIE VIERTE

Bei Schritt 3 in der *Heldenkonvertierung* (vorletzte Seite) steht irrtümlicherweise bei der LeP-Berechnung:  $KO + KK + KK/2$ , richtig ist  $KO + KO + KK/2$ .

Wenn Sie Ihren Helden mit Hilfe der kompletten Neu-Generierung auf das neue System konvertieren wollen, gelten für die Steigerungen die in der SKT genannten Kosten, entsprechend dem gegenseitigen Lehren und Lernen bzw. dem Besuch bei einem Lehrmeister.

## ARCHETYPEN

**Krieger:** Auf dem Heldenbogen sind fürs Schwert falsche Werte angegeben. Statt Attacke 12 / Parade 8 muss dort Attacke 14 / Parade 10 stehen. Im Farbteil hat der Krieger Rüstungsgewöhnung I und Schildkampf II, richtig ist Rüstungsgewöhnung II und Schildkampf I – wie es auch auf dem Dokument steht.

**Zwergensöldner:** Sowohl im Farbteil als auch auf dem Bogen fehlen zwei Nachteile: Jähzorn 6 und Angst vor Spinnen 8. Außerdem beträgt seine GE 11, was in einem PA-Basiswert von 7 (und damit allgemein um 1 reduzierten PA-Werten) resultiert. Seine MR ist 4.

## HELDENDOKUMENT

Die Werte für die Behinderung in Gesellschaftlichen und Natur-Talenten gelten nur ausnahmsweise, nämlich genau dann, wenn die Rüstung in der Tat bei einer Probe hinderlich ist. Dies ist jeweils Meisterentscheidung.

## DER WEG INS ABENTEUER

**S. 14:** In der Rede des Geistes wird zweimal auf einen 'Efferd-Tempel' hingewiesen. Dies sollte durch generelle Hinweise auf einen 'Tempel' ersetzt werden.

**S. 46:** Hier wird den Orks eine Mut-Probe abverlangt; ihr MU-Wert beträgt 11.



# REGELBUCH

**Allgemein:** Wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, wird bei allen Berechnungen *echt gerundet*, d.h. Werte ab 0,5 werden aufgerundet, alle Werte darunter abgerundet. Insgesamt widersprüchlich sind die Aussagen über die *Steigerungskosten von Zaubern*. Es gilt: Magier steigern Gildenzauber nach A und bekannte Elfenzauber nach C; Elfen steigern Elfenzauber nach Spalte A und können vorerst keine Gildenzauber lernen oder steigern. Für die Aktivierung gilt jeweils die Formel  $5 \cdot \text{Stufe} \cdot \text{Aktivierungsfaktor}$ , wobei bei der Heldenerschaffung von Stufe 1 ausgegangen wird. Richtig sind also die Einträge auf **S. 31/32** (Heldenerschaffung), **S. 54** (Magierin) und **S. 131** (Startwerte), falsch jedoch die Einträge auf den **Seiten 58** (Vorteil Akademische Ausbildung Magier), **130** (Erfahrung für Zauberer) und auf dem inneren Rückumschlag (SKT). Weiterhin heißt die Sonderfertigkeit *Linkhand I* ab sofort nur noch *Linkhand*.

**S. 27, 36 und 63:** Bei der Generierung darf ein Held bis zu 30 GP aus Schlechten Eigenschaften erhalten; die Gesamtgrenze der Generierungspunkte, die aus Nachteilen stammen, beträgt weiterhin 50 GP.

**S. 27:** Folgende Einträge in der Tabelle der Vor- und Nachteile müssen geändert werden (siehe hierzu auch die Änderungen auf den **Seiten 58 bis 63**): *Besonderer Besitz* 7 GP, *Glück* 20 GP, *Gutes Gedächtnis* 7 oder 12 GP, *Herausragende Eigenschaft* 8 GP und mehr, *Hohe Magieresistenz* 3 GP pro Punkt, *Lebenskraft* heißt *Hohe Lebenskraft*, *Niedrige Magieresistenz* -3 GP pro Punkt.

**S. 28:** Im *Berechnungsbeispiel* für Lisas Einbrecherin muss es im letzten Satz heißen: »Neugier 8 und Goldgier 5 bringen genau die benötigten 13 GP.«

**S. 30:** In der *Tabelle der Talentkosten* hat sich ein Punkt eingeschlichen: In Spalte E kostet der achte Punkt 48 Talent-GP (entsprechend der Liste auf **S. 161**), nicht 49.

**S. 42:** Die *Rasse Zwerg* bringt einen Gewandtheits-Malus von 1 Punkt mit sich; außerdem beträgt ihr MR-Modifikator -4.

**S. 51 – 56:** Zur Erklärung: Die bei den Professionen unter 'Ausrüstung' aufgeführten Gegenstände sind automatisch mit der jeweiligen Profession verbunden und stehen einem Helden zu Spielbeginn zur Verfügung; die unter 'Besonderer Besitz' genannten Reittiere, Handwerkszeug etc. besitzt der Held nur dann, wenn er den Vorteil *Besonderer Besitz* (**S. 59**) gewählt hat.

**S. 54:** Magier dürfen aus Gründen des Standesrechtes üblicherweise nur Stäbe und Dolche verwenden. Dies sollte bei der Professionsbeschreibung der Magierin ergänzt werden.

**S. 58 – 61:** Es sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Vor-/Nachteile *Akademische Ausbildung Magier*, *Astrale Regeneration*, *Astralmacht* und *Astraler Block* nur von Helden gewählt werden können, die bereits den Vorteil *Zauberer* gewählt haben.

**S. 58:** Der Vorteil *Adlige Abstammung* verbilligt die GP-Kosten von Besonderem Besitz auf 3 GP.

**S. 58:** Der Vorteil *Akademische Ausbildung Krieger* verbilligt die Steigerungskosten von Kampftalenten nur bis zu einem TaW von 10. Gleiches gilt für die *Akademische Ausbildung Magier* in Bezug auf Wissenstalente.

**S. 58:** Der Vorteil *Akademische Ausbildung Magier* halbiert *nicht* die Kosten der Startzauber.

**S. 58/59:** Die Steigerungsboni für *Akademische Ausbildungen* (**S. 58**) und *Begabungen* (**S. 59**) sind nicht kumulativ; ein Held kann also vor seinem Start ins Heldenleben Vorteile aus einer *Akademischen Ausbildung* in einem bestimmten Talentbereich ziehen, nach dem Spielbeginn dagegen aus einer *Begabung*. Der 1-Punkte-Bonus bei der *Begabung* für ein einzelnes Talent bleibt jedoch bestehen.

**S. 59:** Der Vorteil *Ausrüstungsvorteil* bringt 10 Dukaten pro GP (anstatt 1 Dukaten/GP). Es dürfen maximal 50 GP für Ausrüstungsvorteil verwendet werden.

**S. 59:** Die *Begabung* für die Talentgruppen 'Körperliche Talente' bzw. 'Kampftalente' kostet nur jeweils 30 GP.

**S. 59:** Der Vorteil *Besonderer Besitz* kostet nur 7 GP.

**S. 59:** Der Vorteil *Glück* kostet nur 20 GP; bringt aber auch nur 1W3–1 mal pro Tag die Chance, misslungene Würfe zu wiederholen.

**S. 59:** Beim Vorteil *Glück im Spiel* muss es natürlich heißen: »... (und ob der Held *seine* Zeichen deuten konnte) ...«

**S. 59:** *Gutes Gedächtnis* kostet alle Helden, die in irgendeiner Weise zaubern können, 12 GP; alle anderen nur 7.

**S. 60/62:** Der Vorteil *Hohe Magieresistenz* (**S. 60**) und der Nachteil *Niedrige Magieresistenz* (**S. 62**) sind jeweils 3 GP pro Punkt MR-Veränderung wert.

**S. 60:** Der Vorteil *Immunität gegen Gifte* bringt 15 Bonuspunkte auf die erforderlichen KO-Proben, *Resistenz gegen Gifte / ... gegen Krankheiten* jeweils 7 Bonuspunkte.

**S. 60:** Der Vorteil *Lebenskraft* heißt korrekt *Hohe Lebenskraft*.

**S. 60:** Der Vorteil *Schlangemensch* gibt einen Bonuspunkt auf die Ringen-Parade, *Ringen* kann um eine Kategorie leichter gesteigert werden. Dieser Vorteil lässt sich nicht mit einer *Herausragenden Eigenschaft Körperkraft* kombinieren.

S. 61: Thorwaler erhalten durch *Bluttausch* 18 GP statt 15.

S. 63: Der Nachteil *Unfähigkeit für [Talent]* bringt nur 8 GP für körperliche Basistalente und 4 GP für andere Basistalente (anstatt 12 bzw. 6); *Schwimmen* und *Sich Verstecken* werden wie die in den Basisregeln bereits genannten Ausnahmen bei 'andere Basistalente' eingeordnet.

S. 70: Beim *Beispiel zur Verrechnung von Negativen Talentwerten* muss es heißen: »..., denn die KO-Probe + 3 misslingt (15 + 3 = 18), ...«

S. 73: Beim *Ableiten auf verwandte Fertigkeit* entfällt der letzte Halbsatz im ersten Abschnitt: »[...] sinkt dadurch der TaW unter 0, so kann der Held auch aus diesem Talent keinen Nutzen ziehen.« Der TaW der Ableitfertigkeit ist also egal.

S. 74 und 89/90: Bei dem Talent *Dolche* kann auch *Raufen* als verwandte Fertigkeit eingesetzt werden. Das gleiche gilt für *Zweihand-Hieb Waffen* als verwandte Fertigkeit für das Talent *Hieb Waffen* bzw. *Stäbe* als verwandte Fertigkeit von *Speeren*.

S. 74: Bei *Gaukeleien* ist als weitere verwandte Fähigkeit noch *Falschspiel* (+10) möglich.

S. 75: Die effektive Behinderung bei *Sinnenschärfe* ist im Einzelfall vom Meister zu entscheiden. Der angegebene Wert in Höhe von BE ist als Obergrenze zu verstehen.

S. 76 – 78: Bei allen Gesellschaftlichen und Natur-Talenten ist die effektive Behinderung von Fall zu Fall vom Meister festzulegen. Die angegebenen Werte sollten als Obergrenze verstanden werden.

S. 76: Das Talent *Menschenkenntnis* bezieht sich immer in erster Linie auf das Einschätzen von Angehörigen der eigenen Kultur. Aus Gründen der Vereinheitlichung haben wir darauf verzichtet, dieses Talent bei Zwergen 'Zwergenkenntnis' und bei Waldmenschen 'Waldmenschenkenntnis' zu nennen, obwohl eigentlich genau das gemeint ist. Das Einschätzen eines Angehörigen einer fremden Kultur hat immer Probenzuschläge nach Meistermaßgabe zur Folge.

S. 80: Bei dem Talent *Schätzen* ist *Steinschneider/Juwelier* ein verwandte Fertigkeit (+5).

S. 82: Die Dauer der Herstellung eines Geschosses beim Talent *Bogenbau* beträgt eine halbe Stunde. Die Tabelle zu diesem Talent muss wie folgt lauten:

	Herstellen	Geschoss
Kurzbogen	4 Proben	Probe +/-0
Langbogen	6 Proben	Probe +1
Kriegsbogen	7 Proben	2 Proben +3
Leichte Armbrust	4 Proben	2 Proben +/-0
Schwere Armbrust	12 Proben	2 Proben +1

S. 84: Bei der Ersten Hilfe (Talent *Heilkunde Wunden*) muss es heißen: »... Diese Probe dauert **doppelt** so viele KR, wie die LeP des Patienten unter Null liegen ...«

S. 90 und 108 – 110: eine Klärung zum Thema *Speere*: Alle einhändig führbaren Speere (S. 90; es sind Dreizack, Dschadra, Holzspeer, Jagdspieß und Speer) verlieren ihr 'z' in der Waffentabelle auf **Seite 108**; bei zweihändiger Führung gilt der in der Waffentabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch einen zusätzlichen PA-Abzug von 3 Punkten und einen Abzug von 1 TP auf die Schadenswirkung; Schwellenwert und Schadensschritte bei erhöhter TP-Zahl aus hoher Körperkraft steigen je um 1. Außerdem sinkt ihre DK bei einhändiger Führung auf N. Bei prinzipiell zweihändig geführten Speeren ergibt sich keine Veränderung.

S. 91: Bei dem Talent *Zweihandschwerter/-säbel* fehlt der Eintrag, dass *Anderthalbhänder* eine weitere verwandte Fertigkeit sind.

S. 92: einige Ergänzungen zu den möglichen *Aktionen*, die eine Kämpferin in einer Kampfunde ausführen kann: Die Aktion *Rennen* entfällt. Es ist nicht möglich, in einer Initiativphase zwei Freie Aktionen durchzuführen. *Sprinten* verbraucht zwei (gewöhnliche) Aktionen und erlaubt eine Bewegungsweite von 3 GS; es ist nicht möglich zu parieren oder auszuweichen, während man sprintet. Beim Bewegen und beim Sprinten gilt, dass eine Drehung um 90 Grad je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Um sich zu einem Gegner hinzubewegen und diesen anzugreifen, sind eine Aktion *Bewegen* und eine zu einer *Angriffsaktion umgewandelte Verteidigungsaktion* nötig (womit die Attacke um 4 Punkte erschwert ist). Einen Gegner anzugreifen und dann wegzulaufen ist hingegen nicht möglich.

S. 93: Die Optionalregeln zum Kampf mit mehreren Beteiligten wird folgendermaßen erweitert: Der Initiative-Bonus durch Überzahl kann höchstens 4 betragen, eine noch größere Überzahl fällt dann nicht mehr ins Gewicht. Außerdem muss ein einzelner Kämpfer, der mehrere Gegner hat, seinen PA-Basiswert um 1 Punkt pro überzähligen Gegner senken, höchstens aber um 2 Punkte. Die Kämpfer, die zu mehreren einem einzelnen Gegner gegenüber stehen, haben hingegen einen um 1 Punkt höheren Attacke-Wert.

S. 94: Die Sonderfertigkeit *Kampfreflexe* ist bis zu einer BE von 3 anzuwenden (Rüstungsgewöhnung wird angerechnet).

S. 94: Die SF *Aufmerksamkeit* erleichtert die IN-Probe bei Überraschung nur um 4 Punkte.

S. 96/97: Kettenhemden (lang, kurz, Kettenmantel, Kettenweste) sind mit so wenig Aufwand 'umzustricken' und auch ansonsten so flexibel, dass man beim Kauf 'von der Stange' bei 1–4 auf W6 eine passende (nicht behindernde) Größe findet, beim 'Finden am Wegrund' bei 1 – 3 auf W6.

S. 97: Ein Treffer von 15+ TP senkt nicht die Kampfwerte. Diese Regelung entfällt vollständig.

S. 98: Eine Wunde bringt zusätzlich noch einen GS-Verlust von 1 Punkt mit sich.

S. 98: Zu den *Auswirkungen niedriger LE und AU* kommt noch hinzu, dass bei weniger als 1/2, 1/3, 1/4 der LE die GS um 1, 2 bzw. 3 Punkte sinkt, jedoch nicht unter GS 1.



**S. 99:** Die Sonderfertigkeit *Linkhand* bringt nur einen Punkt PA-Verbesserung für Schildträger, sie kostet jedoch 300 AP und kann nur ab einer GE von mindestens 10 erlernt werden. Die Sonderfertigkeit *Schildkampf I* kostet nur 200 AP (gemeinsam mit *Linkhand* ergibt sich also ein PA-Bonus von 3 Punkten), *Schildkampf II* kostet 200 AP und ist auch für Piraten in voller Höhe zu bezahlen; die Mindest-KK beträgt 15 und der Gesamt-PA-Bonus 5 Punkte.

**S. 99:** Der Vollmetallbuckler wiegt nur 1,5 Stein, der Buckler wiegt 1 Stein und hat als WM die Werte 0/–1.

**S. 99/100:** Schilde, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, bewirken bei allen Talentproben auf Körperliche Talente eine BE in Höhe ihres AT-Malus (sie sind einfach schwer und sperrig).

**S. 100:** Bei dem Beispiel muss es in der vorletzten Zeile heißen: „...“, was bei einer 9 auch noch dazu führt, ...“

**S. 102:** Die Erklärung des Zurückspringens bei den *Distanzklassen* ist missverständlich. Das Entfernen vom Gegner gilt zeitlich sehr wohl als Angriffsaktion (wird also anstatt eines regulären Angriffs während der eigenen INI-Phase ausgeführt), ist aber kein Angriff, richtet also bei Gelingen keinen Treffer an, sondern ist nur nötig, um zu überprüfen, ob die Distanzklassen-Veränderung gelingt.

**S. 102:** Der Kampf gegen einen Unsichtbaren (siehe Tabelle) ist um +6/+6 erschwert, nicht um +8/+8.

**S. 104:** Die AT eines Unbewaffneten, der die DK verändern will, ist um 4 Punkte erschwert, nicht um 3.

**S. 106:** Um eine entspannte Bogensehne einzuhaken, benötigt man nur 6 Aktionen.

**S. 107:** In der Tabelle der Schuss- und Wurfaffen sind folgende Änderungen vorzunehmen: Ein Bordorn kostet 40 S, der Wurfdolch 30 S, das Wurfmesser 15 S, Wurfscheibe und -ring jeweils 35 S, der Balläster 200 S, der Eisenwalder 400 S, die Windenarmbrust 350 S, und der Elfenbogen ist unverkäuflich.

**S. 107:** Die Waffen Wurfmesser, Wurfbeil und Schneidzahn erzeugen nicht automatisch eine Wunde, die entsprechenden Sternchen in der Tabelle sind also zu streichen.

**S. 107:** Für die *SF Schnellladen* muss zusätzlich noch die Voraussetzung FF 12 erfüllt sein. Auch Waldläufer können diese Sonderfertigkeit zu den halben AP-Kosten erlernen.

**S. 108:** Im Kampf gelten grundsätzlich sowohl die Veränderungen der Kampfwerte durch die WM als auch die Modifikatoren nach Distanzklasse.

**S. 108/109:** In der Waffenliste haben wir einige Anpassungen vornehmen müssen, eine aktualisierte Liste finden Sie weiter unten.

**S. 111:** Hier fehlt die Beschreibung des *Warunker Hammers*: **Warunker Hammer (Talent Zweihand-Hiebaffen oder Infanteriewaffen):** *äußerst effektives Mehrzweck-Tötungsgerät, das eine lange Stoßspitze, einen flachen, recht großen Hammerkopf und eine gerade Axtklinge aufweist; diese Metallteile sind mit Eisenbändern am langen Stiel befestigt, so dass man mit der Waffe auch noch angemessen parieren kann. Ein Stich mit der Stoßklinge (Talent Speere, erschwert um 3) richtet 1W+5 TP an.*

**S. 113:** Die Summe für die Mindestsprungweite/-höhe beträgt GE+KK–BE. Beim Weitsprung fließen die übrigbehaltenen TaP aus einer *Athletik*-Probe mit fünf Fingern pro Punkt ein.

**S. 120/121 und innerer Rückumschlag:** Die *Aktivierungskosten für Talente* werden folgendermaßen berechnet: Um auf Stufe X ein Talent der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach. Es kostet also z.B. 65 Punkte, auf Stufe 12 ein unbekanntes körperliches Talent (Spalte D) zu aktivieren. Um ein Talent zu aktivieren, benötigt man eine spezielle Erfahrung oder die Hilfe eines Lehrmeisters; dies ist nicht im Selbststudium möglich.

**S. 122:** Bei der Steigerung von Eigenschaften werden die Kosten durch ein Selbststudium nicht verändert, es gilt also auch in diesem Fall die Spalte H.

**S. 122:** Die Regeln zu den drei Steigerungsarten sind undeutlich erklärt. Verwenden Sie besser den Text, den Sie in diesem Errata-Heft finden (siehe Seite 5 und 6).

**S. 123:** Es gibt keine speziellen Erfahrungen, die das Steigern von Ausdauer, Lebens- und Astralenergie verbilligen. Andererseits ist aber das Steigern im Selbststudium auch nicht teurer, es gilt also immer die angegebene Spalte (E für Ausdauer, G für Astral- und H für Lebensenergie). Im Gegensatz zu Talenten wird hier nicht der angestrebte Wert berechnet, sondern nur, wie viele Punkte bisher schon hinzugekauft wurden. Wenn also ein Held seinen dritten zusätzlichen LeP erwirbt, muss er 60 AP investieren, egal, wie hoch seine aktuelle Lebensenergie ist.

**S. 126 und S. 131:** Der Verweis auf die Box *Götter und Dämonen* ist an diesen beiden Orten falsch. Gemeint ist jeweils die Box *Zauberei und Hexenwerk*.

**S. 128/129:** Die *Berechnung der MR* in den Beispielen entspricht nicht dem neuesten Stand, da die Rassenabzüge noch nach einer Vorab-Regelversion berechnet sind. Bei Krieger Albion fehlt der Mittelländer-Abzug von –4, so dass er eigentlich 3, abzüglich der Ängste sogar –1 hat. Die Elfe sollte keinen Bonus von 2, sondern einen Abzug von 2 haben, so dass das Ergebnis 5 statt 9 ist. Auch die Wache auf S. 129 hat eine zu hohe MR.

**S. 130 und innere Umschlagseite:** Die *Aktivierungskosten für Zauber* entsprechen den Aktivierungskosten für Talente (s.o.): Um auf Stufe X einen Zauber der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach. Es kostet einen Gildenmagier also z.B. 29 Punkte, auf Stufe 8 einen ihm bis dato unbekannten Elfenspruch (Spalte C) zu aktivieren. Die Mindestkosten zur Aktivierung eines Zaubers betragen jedoch Aktivierungsfaktor x 5 AP.

S. 130: Anstatt für 500 AP einen Würfel zur *Steigerung der Astralenergie* mittels Ritualen zu kaufen, gilt: Magier erhalten KL/3 AsP zu ihrem Grundvorrat hinzu, Elfen IN/3 AsP; bei Gelingen der KL- bzw. IN-Probe erhalten sie zusätzlich 1 AsP

## ERGÄNZENDE TEXTE

Ersetzen Sie den Text zu den drei Steigerungsarten durch folgende Passage (beginnend auf S. 122, Mitte der linken Spalte):



[...] Gegenseitiges Lehren und Lernen ist kein 'gruppendynamischer Prozess', sondern es muss ebenfalls einen erklärten Lehrer und einen Schüler geben, weswegen wir das Gegenseitige Lehren und Lernen und den Besuch bei einem Lehrmeister hier gemeinsam abhandeln können. Der Lehrer muss einen TaW: *Lehren* von mindestens 7 aufweisen können und auch im gelehrten Talent einen TaW 7 haben. Er muss mit beiden TaW zudem besser sein als der Schüler im gelehrten Talent.

*Wenn Shafir also einem 'Kollegen' neue und spektakuläre Gaukeleien beibringen will und dieser Gaukeleien bereits auf einem TaW von 9 beherrscht, muss Shafir sowohl in Lehren als auch in Gaukeleien einen TaW von 10 aufweisen.*

Der benötigte hohe *Lehren*-Wert kann durch Lehrmaterialien, ruhige Umgebung und konzentriertes Lernen, eine gut ausgestattete Lehrstätte und dergleichen gesenkt werden – allerdings sind diese Bedingungen nur bei niedergelassenen Lehrmeistern, nicht jedoch am Lagerfeuer (also beim üblichen gegenseitigen Lehren und Lernen) zu erreichen.

**AP-Aufwand:** Die Steigerung eines Talents durch einen Lehrer kostet so viele Abenteurpunkte wie in der SKT angegeben (s. S.

120). Bei einem sehr guten Lehrer (*TaW Lehren* 15 oder mehr) kann der Schüler die nächst leichtere (linke) Spalte verwenden. Der **Zeitaufwand** beim gegenseitigen Lehren und Lernen oder beim Studium bei einem Lehrmeister beträgt so viele Zeiteinheiten, wie in der SKT als AP-Kosten angegeben sind. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden zum einen nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben. Wenn die Helden länger Zeit haben – weil sie z.B. auf die Genesung eines Kameraden warten müssen –, ist es natürlich auch möglich, mehr Zeit aufs Lehren und Lernen zu verwenden.

**Kosten:** Als Faustformel können Sie hier für das Salär eines Lehrmeisters so viele Heller rechnen, wie der in der Tabelle angegebenen Wert der AP-Kosten mal dem Lehren-Wert des Lehrmeisters beträgt. Lehrmeister, die ein Talent über einen TaW von 15 hinaus vermitteln können, sind nicht gerade häufig, und viele davon lassen sich ihre Lehrtätigkeit *wirklich* gut bezahlen (sie verlangen mindestens das Doppelte des o.g. Preises). Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

## SELBSTSTUDIUM

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Silber), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, Bibliotheksbesuch und/oder Disputen mit Gleichgesinnten besteht – die durchaus verbreitetste Methode, etwas zu lernen.

**AP- und Zeitaufwand:** Um ein Talent, eine Eigenschaft etc. im Selbststudium zu steigern, werden mehr Abenteurpunkte benötigt als in der SKT angegeben: Sehen Sie in der nächstschwereren (rechten) Spalte nach. Um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, müssen Sie sogar die Kosten aus der Spalte zwei weiter rechts verwenden. Für das Selbststudium benötigt man so viele Zeiteinheiten wie in der SKT in der erschwerten Spalte als AP-Kosten angegeben.

**Kosten:** üblicherweise keine, aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht, als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich kaum Silbertaler verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben ...

## OPTIONAL: LERNERLEICHTERUNGEN

Die bislang genannten Lernmethoden erfordern keinerlei Probenwürfe und sind daher schnell umzusetzen. Wenn Sie den Lernprozess jedoch detaillierter abhandeln wollen, können Sie den Erfolg der Lerntätigkeit natürlich in gewissem Rahmen auch dem Zufall überlassen.

Die folgenden Regeln ermöglichen es, je nach Erfolg einer Lehren-Probe, eine Talentsteigerung mit weniger AP-Aufwand durchzuführen als oben angegeben.

### Lehrmeister/Gegenseitiges Lehren und Lernen

Zum Abschluss der Lernzeit (die sich aus den AP-Kosten der SKT ergibt) legt der Lehrer eine Lehren-Probe ab; die übrigen Talentpunkte darf der Schüler von den AP-Kosten abziehen (es muss aber immer wenigstens ein AP übrig bleiben). Alternativ ist es auch möglich, die AP-Kosten unverändert zu halten und die Lernzeit mit einer Lehren-Probe zu senken; in



diesem Fall muss die Lehren-Probe natürlich vor der Lehrzeit gewürfelt werden. In beiden Fällen ist Probe um folgende Beträge erleichtert bzw. erschwert:

Summe aus KL und IN des Schülers über 30:	-3
Gut ausgestattete Lehrstätte:	-3
Niedergelassener Lehrmeister:	+/-0
Unzureichende Lehrmaterialien:	+3
Summe aus KL und IN des Schülers unter 20:	+3
Keine Lehrmaterialien / Lehren aus dem Gedächtnis:	+7

*Unzureichende Lehrmaterialien* ist der übliche Zustand beim gegenseitigen Lehren und Lernen, während *Gut ausgestattete Lehrstätte* der Normalzustand für etablierte Lehrmeister sein sollte.

Bei einem automatischen Erfolg der *Lehren*-Probe hat der Schüler während der Lehrzeit eine *Spezielle Erfahrung* im zu lernenden Talent gemacht (s.o.) und kann diese im Anschluss an die Lehrzeit ebenfalls verwerten. Bei einem automatischen Fehlschlag der *Lehren*-Probe sinkt der TaW des Schülers im gelehrteten Talent sofort um 1 Punkt. (Er hat offensichtlich falsche Techniken oder widersprüchliche Inhalte erlernt.)

### Selbststudium

Zum Abschluss der Lernzeit kann der Held je eine Klugheits- und eine Intuitions-Probe ablegen, die jeweils um den zu erreichenden Talentwert erschwert sind. Gelingt eine der beiden Proben, spart der Held 1/10 der errechneten AP-Kosten, gelingen sogar beide Proben, spart der Held 1/5 der errechneten Kosten. [...]

## AVENTURISCHE WAFFEN

Die Waffenliste auf S. 108/109 musste überarbeitet werden. Richtig sind folgende Werte:

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
<b>DOLCHE</b>										
Dolch	1W+1	12/5	20	30	2	0	20	0/-1	(w)	H
Drachenzahn	1W+2	11/4	40	40	0	0	120	0/0		H
Jagdmesser	1W+2	12/5	15	30	3	-1	50+	0/-2		H
Langdolch	1W+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0		H
Messer	1W	12/6	10	25	4	-2	10	-2/-3	i	H
Schwerer Dolch	1W+2	12/4	30	35	1	0	40	0/-1		H
Wurfdolch	1W+1	12/5	20	25	2	-1	30	-1/-2	w(i)	H
Wurfmesser	1W-1	12/6	10	20	2	-1	15	-2/-3	w(i)	H
<b>FECHTWAFFEN</b>										
Degen	1W+3	12/5	40	90	3	+2	150+	0/-1		N
Florett	1W+3	13/5	30	90	4	+3	180+	+1/-1		N
Rapier	1W+3	12/4	45	90	2	+1	120	0/0		N
<b>SÄBEL</b>										
Entermesser	1W+3	12/4	70	75	2	0	50	0/0		N
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Khunchomer	1W+4	12/3	90	80	2	0	130	0/0		N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0		N
Waqqif	1W+2	12/5	35	45	2	-2	60	-1/-3		H
<b>SCHWERTER</b>										
Kurzsword	1W+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1		HN
Kusliker Säbel	1W+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0		N
Sword	1W+4	11/4	80	95	1	0	180	0/0		N
<b>ANDERTHALBHÄNDER</b>										
Anderthalbhänder	1W+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS
Rondrakamm	2W+2	12/3	130	130	1	0	uvk.	0/0	z p	NS
Tuzakmesser	1W+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS
<b>ZWEIHANDSCHWERTER/-SÄBEL</b>										
Andergaster	3W+2	14/2	220	200	3	-3	350	0/-2	z	S
Boronssichel	2W+6	13/3	160	180	3	-2	400	0/-3	z	S
Doppelkhunchomer	1W+6	13/2	150	130	3	-2	250	0/-2	z	NS
Zweihänder	2W+4	12/3	160	155	2	-1	250	0/-1	z p	NS

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
<b>INFANTERIEWAFFEN</b>										
Glefe	1W+4	13/3	120	200	5	-1	45	0/-2	z	S
Hakenspieß	1W+3	13/4	120	250	5	0	70	-1/-1	z	S
Hellebarde	1W+5	12/3	150	200	5	0	75	0/-1	z	S
Partisane	1W+5	13/3	150	200	4	0	80	0/-2	z	S
Sense	1W+3	13/4	100	160	7	-2	30	-2/-4	i z	S
Sturmsense	1W+4	13/3	120	180	5	-1	40	-1/-2	z	S
Wurmspieß	1W+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
<b>SPEERE</b>										
Dreizack	1W+4	13/3	90	140	5	0	50	0/-1	i	S
Dschadra	1W+5	12/4	80	200	6	-1	120	0/-3		S
Holzspeer	1W+3	12/5	60	150	5	0	10	-1/-3	w	S
Jagdspieß	1W+6	12/4	80	200	3	-1	80+	0/-1	w	S
Speer	1W+5	12/4	80	190	5	-1	30	0/-2	w	S
Stoßspeer	2W+2	11/4	150	200	3	-1	100	0/-1	z	S
Wurfspeer	1W+3	11/5	80	100	4	-2	30	-1/-3	w (i)	N
<b>STÄBE</b>										
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	5	+1	40	0/0	z	NS
Magierstab	1W+1	11/5	90	150	-	0	uvk.	-1/-1	z	NS
Zweililien	1W+3	12/4	80	140	4	+1	200	+1/-1	z	NS
<b>HIEBWAFFEN</b>										
Beil	1W+3	11/4	70	50	5	-1	20	-1/-2	i	N
Brabakbengel	1W+5	13/3	120	90	1	0	100	0/-1		N
Fackel	1W	11/5	30	50	8	-2	0.5	-2/-3	i	HN
Fleischerbeil	1W+2	11/4	60	30	2	-1	20	-2/-3	i	H
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0	15	0/-2		N
Knüppel	1W+1	11/4	60	80	6	0	1	0/-2		N
Lindwurmschläger	1W+4	11/3	95	50	1	-1	120	0/-1		HN
Rabenschnabel	1W+4	10/4	90	110	3	0	130	0/0		N
Sichel	1W+2	12/5	30	50	6	-2	25	-2/-2	i	H
Skraja	1W+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0		N
Streitaxt	1W+4	13/2	120	90	2	0	50	0/-1		N
Streitkolben	1W+4	11/3	120	75	1	0	50	0/-1		N
Stuhlbein	1W	11/5	40	40	8	-1	-	-1/-1	i	HN
Wurfbeil	1W+3	10/4	60	40	2	-1	35	0/-2	w (i)	H
<b>ZWEIHAND-HIEBWAFFEN</b>										
Barbarenstreitaxt	2W+4	15/1	250	120	3	-2	150	-1/-4	z	N
Felsspalter	2W+2	14/2	150	120	2	-1	300	0/-2	z	N
Holzfälleraxt	2W	12/2	160	110	5	-2	80	-1/-4	i z	N
Kriegshammer	2W+3	14/2	180	100	2	-2	120	-1/-3	z	N
Orknase	1W+5	12/2	110	100	4	-1	75	0/-1	z	N
Spitzhacke	1W+6	13/2	200	100	5	-3	20	-2/-4	i z	N
Vorschlaghammer	1W+5	13/2	250	90	5	-3	30	-2/-4	i z	N
Warunker Hammer	1W+6	14/3	150	150	2	-1	150	0/-1	z	NS
Zwergenschlägel	1W+5	13/3	120	120	1	-1	150	0/-1	z	N
<b>KETTENWAFFEN</b>										
Morgenstern	1W+5	14/2	140	100	2	-1	100	-1/-2		N
Ochsenherde	3W+3	17/1	300	110	3	-3	250	-2/-4		N
Ogerschelle	2W+2	15/1	240	120	3	-2	180	-1/-3		N
<b>HANDGEMENGE-WAFFEN (RAUFEN)</b>										
Fausthieb/Tritt/Kopfstoß1W (A)*	10/3	-	-	-	0	-	-1/-2*			H
Stoß mit Schild	1W+1 (A)	11/4	----- je nach Schild -----					-2/0	i	H



# Das Schwarze Auge

## IMPRESSUM

### ILLUSTRATIONEN

ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZIKSZAI  
(AGENTUR KOHLSTEDT)

### LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN,  
THOMAS RÖMER

### SATZ UND HERSTELLUNG

FANTASY PRODUCTIONS

### GESAMTREDAKTION

BRITTA HERZ, INA KRAMER,  
THOMAS RÖMER

### DRUCK UND AUFBINDUNG

SIRIVATANA INTERPRINT PUBLIC CO., LTD.,  
THAILAND

## REGELFRAGEN?

Wenn Sie Fragen zu den Regeln haben oder irgendwelche Anregungen loswerden wollen, dann können Sie sich an unseren Regelservice wenden – entweder per e-Mail an [dsaregeln@fanpro.com](mailto:dsaregeln@fanpro.com) oder telefonisch jeweils **mittwochs von 18 bis 20 Uhr** unter der Telefonnummer **0211-9243408**.

Beachten Sie auch unsere Homepage [www.fanpro.com](http://www.fanpro.com); hier finden Sie in der DSA-Sektion Informationen, Updates, Errata und ergänzende Spielmaterialien zum Download.

DAS SCHWARZE AUG und AVENTURIEN  
sind eingetragene Warenzeichen von

Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,  
2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch  
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung  
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken  
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder  
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von  
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Fantasy Productions GmbH

Postfach 1517  
40675 Erkrath

