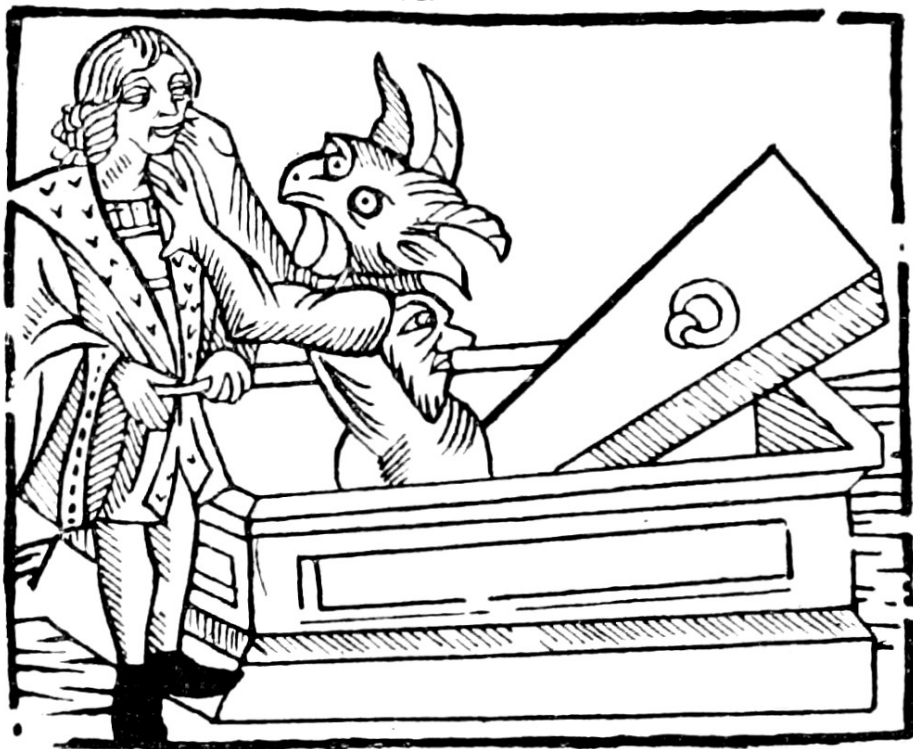


DER FEHLERTEUFEL



ERRATA
FÜR
DER SCHATTEN DES DÄMONENFÜRSTEN

Lieber Leserinnen und Leser,

wir tun unser Bestes, um ein Buch möglichst fehlerfrei zu drucken, aber die Übersetzung und das Lektorat eines Rollenspielbuches sind ein komplexes Unterfangen. Ganz fehlerfrei wird es nie, denn der Fehlerteufel hat immer seine Klauen im Spiel. Anbei also die Orte, an denen der Fehlerteufel bei ***Der Schatten des Dämonenfürsten*** sein Werk verrichtet hat.

Mein Tipp: Druckt euch den *Fehlerteufel* als Broschüre aus und legt ihn hinten ins Buch, dann habt ihr ihn immer parat. Wer mit seinem Rollenspielbuch arbeitet, kann auch einen weichen Bleistift nehmen und die Änderungen direkt im Buch eintragen (so hab ich es gemacht).

Mit dämonischen Grüßen

Daniel

Stand 27.05.2019

REGELWERK

WESEN ODER LEBEWESEN?

Es gibt im englischen Text die Unterscheidung zwischen:

creature
living creature
object

Im deutschen haben wir:

Wesen
(im Grunde alles was läuft, schwimmt oder fliegt)
Lebewesen
(z.B. keine Untoten oder Konstrukte aber Orks,
Wechselbälger, Uhrwerke etc.)
Gegenstand
(z.B. leblose Objekte wie Türen, Tische oder ausgeschaltete
Uhrwerke)

Den Begriff „Kreatur“ gab es in einer frühen Fassung als Unterscheidung, wurde aber in der letzten Fassung des PDFs (vom 25.09.18) herausgenommen. Kreatur wird nur noch in Hintergrundbeschreibungen, wie beispielsweise beim Mauler verwendet: „Glänzende Schleimspuren verraten, wo ein Mauler entlanggegangen ist. Es sind sinnlose Kreaturen, seltsam, fremdartig und ihre Existenz ist von Grund auf falsch.“ (siehe DSDD, S. 311) Die Spielwerte einer „Kreatur“ sind die Spielwerte eines „Wesens“ (siehe DSDD, S. 280).

Die Unterscheidung „creature/living creature“ also „Wesen/Lebewesen“ findet man gerade bei Zaubern, den Wesen in

Kapitel X: Bestiarium und bei einigen Pfaden (z.B. beim Paladin).
Leider sind mir in **Kapitel I** und **Kapitel II** tatsächlich ein paar
Lebewesen durchgerutscht, die eigentlich Wesen hätten sein müssen.
Im Einzelnen sind das:

Seite 19

Davonspringen: Wenn ein Lebewesen, das du sehen kannst,
Lebewesen = Wesen

Seite 24 & Seite 25

Solange diese aufgezogen ist, bewegen, denken und handeln
Uhrwerke wie andere Lebewesen.

Lebewesen --> Wesen

Alle weitere Lebewesen im Text des Uhrwerkes durch Wesen
ersetzen

Seite 47

Lebewesen verfügen über Eigenschaften

Lebewesen = Wesen

Seite 56

Lebenspunkte und Schaden

Gegenstände erhalten genauso Schaden wie Wesen

Intelligente Gegenstände zählen als Wesen

Seite 55

Benommen und Erschöpft

Lebewesen = Wesen

Seite 61

Ein Lebewesen, das sich für einen Langsamen Zug entscheidet
Lebewesen = Wesen

VERLETZT ODER VERWUNDET?

Der Zustand *verletzt* wird beschrieben auf S. 47:

Verletzt

Du zählst als *verletzt*, wenn der erlittene Schaden gleich oder höher der Hälfte deiner Lebenspunkte ist. Das schränkt deine Fähigkeiten normalerweise nicht ein, allerdings können manche Talente, Merkmale und Effekte mit diesem Zustand interagieren.

Der Zustand *verwundet* taucht im Regelwerk fünfmal, im Zusammenhang mit Regeltexten, auf. Hier muss *verletzt* stehen.

Seite 120

Marodeur der 10. Stufe

Aus Schmerzen erwächst die Kraft Solange du verwundet bist, führst du Stärke-Angriffe und Stärke-Proben mit 1 Vorteilswürfel durch.

Seite 305

Gruftskarabäus

Mandibeln (Nahkampf) +3 mit 1 Vorteilswürfel (2W6 plus *Invasion*, oder nur 1W6, falls der Schwarm *verwundet* ist)

Seite 308

Kettenscheusal

Belebte Leichen hervorbringen Wenn ein Kettenscheusal *verwundet* wird, stößt es sofort 1W3 Belebte Leichen ab.

Seite 343

Meute

Gemenge Bei einem Erfolg verursacht der Angriff 2W6 Schaden zusätzlich, falls die Meute nicht *verwundet* ist.

Überwältigen Falls die Meute nicht *verwundet* ist, muss jedes Wesen in ihrem Bereich, das nicht selbst eine Meute oder Schwarm ist, eine Gewandtheits-Probe durchführen.

WEITERE ERRATA

Seite 35

Bei **Ausrüstung** heißt es:

Du besitzt einen Dolch, einen Stock, einen Knüppel oder eine Schleuder mit 20 Steinen

Es muss heißen:

Du besitzt einen Dolch und dazu entweder einen Stock, einen Knüppel oder eine Schleuder mit 20 Steinen

Seite 51

Untere **Schnellere und langsamere Wesen** heißt es:

Das bedeutet, dass ein Orkcharakter sich in einer Minute etwa 108 Meter im Marsch bewegen kann.

Es muss heißen:

[...] in einer Minute etwa 72 Meter im Marsch bewegen kann.

In der Tabelle **Zurückgelegte Entfernung nach Tempo** müsste bei **Marsch pro Stunde** nicht 4,5 km stehen, sondern 3 km.

Seite 54

Beim Schicksalswurf unter **Ausgeschaltet** heißt es:

Sobald du *ausgeschaltet* bist, würfelst du am Ende jeder Runde, solange der Zustand anhält, mit 1W6. Bei einer 1 liegst du *im Sterben*, bei einer 6 heilst du 1 Schaden und bist nur noch *beeinträchtigt*. Jedes andere Ergebnis hat keine Auswirkung.

Es muss heißen:

[...] bei einer 6 heilst du 1 Schaden und bist nur noch für 1 Minute *beeinträchtigt*

Weiterhin heißt es unter **Ausgeschaltet**:

Bist du nach drei aufeinanderfolgenden Runden immer noch *ausgeschaltet*, wirst du für 1W3 Runden *bewusstlos* und setzt in dieser Zeit den Schicksalswurf aus.

Es muss heißen:

Bist du nach drei aufeinanderfolgenden Runden immer noch *ausgeschaltet*, wirst du für 1W3 Stunden *bewusstlos* und setzt in dieser Zeit den Schicksalswurf aus.

Seite 74

In der Tabelle **Religiöse Schulen** bei **Zwergenahnen** steht „Krieg“ als Schule. Es muss heißen: „Schlacht“

Seite 141

Der Giftmischer braucht Materialien im Wert von 5 K nicht 5 G

Seite 136

In der Tabelle **Fernkampfwaffen**:

Die Kosten der Schleuder (Fernkampfwaffen) betragen nicht „5 G“ sondern „5 K“

Seite 138

In der Tabelle **Persönliche Ausrüstung**:

Die Kosten der Fackel und des Sacks betragen nicht „5 G“ sondern „5 H“

In der Tabelle **Kleidung und Zubehör**:

Die Kosten der Mütze/Haube betragen nicht 5 G sondern 5 H

Seite 188

Beim Zauber **Fleisch vom Knochen trennen** steht „Belebter Leichnam“. Es muss heißen: „Belebte Leiche“

DER GOTT IN DER TIEFE

Seite 8

Zauberformel *Anprangern* (Schule der Theurgie)

Anprangern = Denunzieren