

Errata zu Beyond the Wall und andere Abenteuer

(Stand Mai 2020)

Grundregelwerk

Errata zur 1. Auflage (Mappe) (2016)

(Solltet ihr Fehler in der 1. Auflage finden, die hier nicht verzeichnet sind, schaut bitte in den Errata zur 2. Auflage nach!)

Charakterbuch „Hexenschüler“, Tabelle „Worüber hat die Hexe Macht?“, Tabelleneintrag 4 korrekter Begriff: „Sie lehrte dich folgende Magie: Den Zaubertrick *Segnen*, den Zauberspruch *Handauflegen* und das Ritual *Heilende Beeren*.“

Errata zur 2. Auflage (2017)

(Solltet ihr Fehler in der 2. Auflage finden, die hier nicht verzeichnet sind, schaut bitte in den Errata zur 3. Auflage nach!)

Das Dorf erschaffen, Absatz „Platziere einen ORT auf der Karte“ (S. 13): Ergänzung: „Jedes Mal, wenn ein Spieler das Ort-Symbol bei einer seiner Tabellen im Spielbuch entdeckt, **bzw. der Spielleiter es an einer Tabelle seines Szenarios sieht**, kann er diesen Ort auf der Karte einzeichnen.“

Das Dorf erschaffen, Absatz „Platziere einen ORT auf der Karte“ (S. 13): Statt „Der Spielleiter sollte das Ergebnis als Inspiration nutzen oder sich etwas ausdenken, was ihn interessiert.“ jetzt „Man kann dieses Ergebnis zur Inspiration nutzen oder sich einfach etwas Interessanteres ausdenken.“

Das Dorf erschaffen, Absatz „Platziere einen ORT auf der Karte“ (S. 13): Beispiel ergänzt: „[...] um Geschichten zu erzählen. Unterdessen hat Daniel, der Spielleiter, ausgewürfelt, dass einer seiner NSC einen Händler auf einem Jahrmarkt traf. Deswegen zeichnet er auf einer Wiese nahe dem Dorf die Zelte des Jahrmarktes ein. Er hätte aber auch ein liebevoll gepflegtes Heilkräuterbeet im Dorf etablieren können.“

Initiative (S. 16): Statt „Diese wird modifiziert durch den Geschicklichkeits-Bonus und seine Klasse.“ jetzt „Diese wird modifiziert durch den Geschicklichkeits-Modifikator und seine Klasse.“

Trefferpunkte (S. 17): Änderung und Ergänzung: Statt „Dieser Wert wird durch den Konstitutions-Bonus eines Charakters modifiziert.“ jetzt „Dieser Wert wird durch den Konstitutions-Modifikator eines Charakters modifiziert. Dabei beträgt der Anstieg insgesamt immer mindestens 1 Trefferpunkt, selbst wenn der Charakter einen negativen Konstitutions-Modifikator hat.“

Werte für NSC (S. 18): Ergänzung: „Sobald man Monster aus anderen Quellen konvertieren möchte, ist ihr Grundangriffsbonus gleich **der Anzahl** ihrer Trefferwürfel.“

Werte für NSC (S. 18): Ergänzungen: „Monster nutzen die gleiche Rettungswurftabelle wie der Kämpfer (**Seite 20**), wobei **die Anzahl** ihrer Trefferwürfel als Stufe zählt, [...]“

Würfeln, Absatz „Attributswürfe“ (S. 27): Kasten zur Anrechnung von Boni und Mali ergänzt:

Worauf rechne ich Bonus/Malus an?

Ein Bonus soll dir einen Vorteil verschaffen. Daher wird er beim Würfeln immer so angerechnet, dass er auch vorteilhaft für dich ist! Bei Attributswürfen, bei denen du ein Attribut unterwürfeln sollst, rechnest du ihn also auf den zu unterwürfelnden Attributswert an. Bei Rettungswürfen, bei denen du einen Wert überwürfeln musst, rechnest du den Bonus auf den Würfelwurf drauf. Ebenso wird auch ein Malus angerechnet – nur eben zu deinen Ungunsten ...

Beispiel:

Paolo will das Türschloss am Dienstboteneingang knacken. Da es sich um ein billiges Schloss handelt, das für jemanden mit Paolos Erfahrung keine besondere Herausforderung bietet, bekommt er auf den Versuch einen Bonus von +2. Paolo hat einen Geschicklichkeits-Wert von 14. Der Bonus wird für den Würfelwurf zum Attributswert addiert – Paolo würfelt also gegen die 16. Er würfelt eine 15 und das Schloss springt mit einem Klacken auf.

Charisma- und Reaktionswürfe (S. 29): Ergänzung: „Tatsächlich nutzen manche Spielleiter diese Methode gar nicht, sondern spielen die Situation aus (siehe auch *Wann würfle ich auf Charisma? auf Seite 30*).“

Schicksalspunkte, Absatz „Den Tod betrügen“ (S. 30): Ergänzung: „Hat ein Charakter 0 Trefferpunkte, stirbt er und verliert einen Trefferpunkt pro Runde, bis zu seinem Tod (*siehe Seite 32*).“

Kämpfen, Absatz „Einen Gegner angreifen“ (S. 31): korrekter Seitenverweis: „Dies ist der Grundanfangsbonus eines Charakters (basierend auf der Klasse und der Stufe, siehe auch Seite **16**) [...]“

Zauberei (S. 35): korrekter Begriff: „Das *Buch der Zauber* beinhaltet die Liste an Zaubertricks, **Zaubersprüchen** und Ritualen. Alle **Zaubersprüche** und Rituale (nicht zu verwechseln mit Zaubertricks) haben die folgenden Beschreibungen.“

Zauberei, Kasten am Kapitelende (S. 37): Überschrift korrigiert: Statt „Zaubersprüche wählen“ jetzt „Zauber wählen“

Zaubertricks, „Zweites Gesicht“ (S. 40): korrekter Seitenverweis: „Die Regeln dafür findest du auf Seite **33**, zusammen mit weiteren Informationen über wahre Namen.“

Zaubersprüche (S. 41): fehlender Zauberspruch *Ausdauer* ergänzt:

Ausdauer

Reichweite: Nah

Wirkungsdauer: 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf: nein

Für kurze Zeit werden der Zaubernde und seine Gefährten von ungewöhnlicher Kraft und Gesundheit durchströmt. Für die Dauer der Wirkung bestehen sie automatisch alle Konstitutionsproben, ignorieren die Auswirkungen von Giften und alle Mali, die sie durch Erschöpfung oder Ähnliches erlitten haben.

Zaubersprüche, Zauberspruch „Höhere Illusion“ (S. 43): präzisere Formulierung: Statt „Dieser Zauberspruch kann kein Abbild erzeugen, das in etwa die Größe eines Pferdes hat, [...]“ jetzt „Dieser Zauberspruch kann kein Abbild erzeugen, das so groß wie ein Pferd oder größer ist, [...]“

Rituale, Ritual „Vertrauten binden“ (S. 51): Ergänzung: „Die meisten Vertrauten haben Werte, die beim Eintrag **„Getier“** auf Seite 84 im Spielleiterhandbuch angegeben sind.“

Magische Gegenstände, letzter Gegenstand (S. 74): Umbenennung: Statt „Leisten der Güte“ jetzt „Schuhseelen“.

Magische Gegenstände, letzter Gegenstand (S. 74): Änderung: „Einfache, aber unzerstörbare Lederstücke, die mit Abbildern der Güte verziert sind, dienen als **Sohlen** eines Paares ausgetretener Stiefel.“

Bestiarium, Absatz „Wölfe“ (S. 98): Änderung: „[...] und die gefürchteten Werwölfe, gewaltige Wölfe, welche die Gestalt eines **Menschen** annehmen können.“

Anhänge, Einleitung (S. 108), Änderung: Statt „*Der Troll*“ jetzt „*Die Troll-Saga*“.

Charakterbücher (alle), Regelübersicht, Absatz „Attributspube“: Ergänzung: „Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut, **nicht mit dem kleineren Attributsmodifikator**.“

Charakterbuch „Der Dorfheld“, Regelübersicht, Absatz „Kniffe“ (S. 112): Ergänzung: „Deinen ersten Kniff erhältst du durch dein Charakterbuch.“

Charakterbuch „Hexenschüler“, Tabelle „Die Hexe war hart zu dir [...]“ (S. 114): Tabelleneintrag 2: Statt „Zauber: *Schutzkreis*“ jetzt „**Zauberspruch: Zuflucht**“

Charakterbuch „Der junge Waldläufer“, Regelübersicht, Absatz „Hochbegabt“ (S. 120): Ergänzung: „Schurken erhalten zwei zusätzliche Fertigkeiten auf der ersten Stufe. **Diese wurden bereits durch dein Charakterbuch festgelegt.**“

Charakterbuch „Der junge Waldläufer“, Regelübersicht, Absatz „Hochbegabt“ (S. 120): korrekte Steigerungsstufen: „Sie erhalten zusätzliche Fertigkeiten, wann immer sie eine ungerade Stufe erreichen (Stufe 3, **5**, 7 usw.).“

Charakterbuch „Der Mächtegern-Ritter“, Regelübersicht, Absatz „Kniffe“ (S. 128): Ergänzung: „Deinen ersten Kniff erhältst du durch dein Charakterbuch.“

Charakterbuch „Der Mächtegern-Ritter“, Regelübersicht, Absatz „Kniffe“ (S. 128): korrekter Seitenverweis: „Siehe S. **20** im *Regelwerk* für die verschiedenen Regeln der Kniffe und wie man neue erhält.“

Charakterbuch „Der unerprobte Dieb“, Regelübersicht, Absatz „Hochbegabt“ (S. 132): korrekte Steigerungsstufen: „Sie erhalten zusätzliche Fertigkeiten, wann immer sie eine ungerade Stufe erreichen (Stufe 3, **5**, 7 usw.).“

Abenteurer „Feenhandel“, Absatz „Der Goblintunnel“ (S. 135): korrekter Seitenverweis: „Hier liegt ein toter Krieger [...] (Spielwerte befinden sich im *Regelwerk* auf S. **23**).“

Abenteurer „Die Troll-Saga“, Absatz „Die Straße gleitet fort und fort ...“ (S. 144): Tabelleneintrag 3 korrekter Begriff: „Sie enthält die **Zaubersprüche** *Ausdauer*, *Fluch der Einsamkeit* und *Heulen*, [...]“

Abenteurer „Die Troll-Saga“, Absatz „Die Straße gleitet fort und fort ...“ (S. 144): Tabelleneintrag 4 korrekter Begriff: „(wie durch den **Zauberspruch** *Spurloser Schritt*).“

Abenteurer „Der geheime Kult“, Einleitung (S. 157): korrekter Seitenverweis: „Wer eigene Dämonen erschaffen will, findet im *Bestiarium* auf Seite **103** eine Anleitung.“

Abenteurer „Der geheime Kult“, Absatz „Die Straße gleitet fort und fort ...“ (S. 161): Tabelleneintrag 3 korrekte Begriffe: „Das enthält die **Zaubersprüche** *Dunkelheit*, *Maske* sowie [...]“

Abenteurer „Der geheime Kult“, Absatz „Menschliche Gegner“, „Kultmagier“ (S. 163): korrekter Begriff: „Er kennt einige Zaubersprüche, aber es ist für ihn am effektivsten, die **Zaubersprüche** *Brennende Hände* und *Falscher Freund* gegen die Charaktere einzusetzen, bevor er erschöpft ist.“

Abenteurer „Der geheime Kult“, Absatz „Dämonen“, „Dämon der Wegkreuzung“ (S. 164): korrekter Seitenverweis: „Der Dämon muss von einem Wirtskörper Besitz ergreifen. Siehe die Beschreibung von Dämonen auf S. **103**.“

Errata zur 3. Auflage (2020)

(Bemerkung zur Nummerierung der Auflagen: Es gab im Jahr 2017 eine kleine Fehldruckauflage mit falschen Farben, die ebenfalls als 3. Auflage bezeichnet wurde. Da diese aber nur wenige Exemplare umfasste, nie im Onlineshop erhältlich und zudem inhaltlich bis auf sehr wenige Korrekturen mit der 2. Auflage identisch gewesen ist, haben wir uns entschieden, die überarbeitete Neuauflage 2020 als offizielle 3. Auflage zu zählen.)

Magier, Absatz „Magie spüren“ (S. 22): Ergänzung: „Der Spielleiter entscheidet, wann eine Präsenz so stark ist, dass der Magier sie auf der Stelle bemerkt.“

Zaubersprüche (S. 42): Zauberspruch *Flinke Füße* muss alphabetisch korrekt hinter *Flammen beherrschen* einsortiert werden statt wie bislang hinter *Ehrfurcht*

Zaubersprüche, Zauberspruch „Höhere Illusion“ (S. 43): präzisere Formulierung: Statt „Dieser Zauberspruch kann kein Abbild erzeugen, das mehr als die Größe eines Pferdes hat, [...]“ jetzt „Dieser Zauberspruch kann kein Abbild erzeugen, das so groß wie ein Pferd oder größer ist, [...]“

Spielleiten, Absatz „Magie“ (S. 66): korrekte Begriffe: „Wenn ein Charakter offen einen unauffälligen **Zauberspruch**¹ wie *Brennende Hände* oder *Dunkelheit* spricht, wird das für lange Zeit Gesprächsthema im Dorf sein.“

Bestiarium, Dämonen, Absatz „Fabror“ (S. 77): korrekter Begriff: „Fabror kann den **Zauberspruch Höhere Illusion** nach Belieben sprechen, [...]“

Bestiarium, Absatz „Faun“ (S. 80): korrekte Begriffe: „Einmal pro Tag kann ein Faun ein magisches Lied spielen, das Hörer wie die **Zaubersprüche Schleier des Schlafs** oder *Falscher Freund* beeinflusst; [...]“

Bestiarium, Absatz „Feenfürst“ (S. 80): korrekter Begriff: „Der Feenfürst kann bis zu vier Zauber pro Tag sprechen und ist besonders vertraut mit den **Zaubersprüchen Befehl, Verschleiern** und *Ruf der Wildnis*.“

Bestiarium, Absatz „Nymphe“ (S. 90): korrekter Begriff: „Nymphen können den **Zauberspruch Falscher Freund** nach Belieben zaubern.“

Bestiarium, Absatz „Uralter Arachnid“ (S. 95): korrekter Begriff: „Der Arachnid kann den **Zauberspruch Spinnennetz** nach Belieben wie ein Magier der Stufe 14 einsetzen.“

Bestiarium, Absatz „Wesen aus Furcht und Flamme“ (S. 97): korrekter Begriff: „Alle drei Runden kann die Kreatur einmal, anstelle eines normalen Angriffs, den **Zauberspruch Brennende Hände** wie ein Magier der Stufe 6 einsetzen.“

Dämonen erschaffen, Absatz „Kräfte“, „Charme“ (S. 105): korrekter Begriff: „Wenn ein Dämon mit dieser Kraft spricht, sind alle Zuhörer in Hörweite unter Einfluss des **Zauberspruchs Falscher Freund**.“

Dämonen erschaffen, Absatz „Kräfte“, „Illusion“ (S. 105): korrekter Begriff: „Der Dämon erschafft nach Belieben (bis zu einmal in der Runde) Illusionen, die dem **Zauberspruch Höhere Illusion** entsprechen.“

Charakterbuch „Hexenschüler“, Tabelle „Die Hexe war hart zu dir [...]“ (S. 114): korrekter Begriff aller genannten „Zauber“ in der Spalte „Du erhältst“ muss „**Zauberspruch**“ lauten

Charakterbuch „Magiedilettant“, Tabelle „Ein Dämon des Chaos wurde von deiner Kraft angezogen [...]“ (S. 122): korrekter Begriff aller genannten „Zauber“ in der Spalte „Du erhältst“ muss „**Zauberspruch**“ lauten

Charakterbuch „Der Möchtegern-Ritter“, Regelübersicht, Absatz „Kniffe“ (S. 128): Ergänzung: „Deinen ersten Kniff erhältst du durch dein Charakterbuch.“

Abenteuer „Feenhandel“, Kasten „Nymphe Saida“ (S. 138): korrekter Begriff: „Nymphen können den **Zauberspruch Falscher Freund** nach Belieben zaubern.“

¹ In einigen Absätzen ist allgemein von „Zauber“ die Rede, obwohl es korrekt „Zauberspruch“ heißen müsste. Das ist kein sinnentstellender Fehler, kann aber das Auffinden im Zauberbuch erschweren und wird deshalb hier aufgeführt.

Abenteurer „Feenhandel“, Kasten „Der Feenfürst“ (S. 140): korrekter Begriff: „Der Feenfürst kann bis zu vier Zauber pro Tag sprechen und ist besonders vertraut mit den **Zaubersprüchen** *Befehl, Verschleiern* und *Ruf der Wildnis*.“

Abenteurer „Die verärgerten Feen“, Absatz „Feenfürst“ (S. 155): korrekter Begriff: „Der Feenfürst kann bis zu vier Zauber am Tag sprechen und ist besonders vertraut mit den **Zaubersprüchen** *Befehl, Verschleiern* und *Ruf der Wildnis*.“