

Errata zu Splittermond: Die Magie

Stand: März 2019

Im Folgenden werden Änderungen und Ergänzungen zu den in *Splittermond: Die Magie* aufgeführten Inhalten angegeben. Mit diesen werden Fehler und Ungereimtheiten behoben und Regellücken geschlossen. Der besseren Übersicht halber haben wir die Inhalte dabei in drei Kategorien eingeteilt: **Regeländerungen/-ergänzungen**, **Fehlerkorrekturen** und **Klarstellungen**. Innerhalb dieser Gruppen wird nach Seitenzahlen sortiert.

Regeländerungen/-ergänzungen

- S. 114, **Wetterfest**: Die Meisterschaft lässt nur einen *leicht negativen Umstand* durch Wetter ignorieren.
- S. 127, **Fremdverwandlung**: Der SL legt das Wesen fest, in das das Ziel verwandelt wird. Die Rückverwandlung setzt ein, sobald ein Angriff gegen das Ziel gewinnt oder ihm anderweitig Schaden zugefügt würde. Die Auswirkungen desselben erleidet das Ziel in seiner ursprünglichen Form.
- S. 130, **Handwerkssinn**: In seiner Grundwirkung hilft der Zauber nicht bei *Alchemie*-Proben, sehr wohl aber in seiner Verstärkung.
- S. 134, **Magischer Würgegriff**: Die Schwierigkeit zum *Befreien aus der Umklammerung* in der Verstärkung beträgt 20 + FP des Zauberers in *Bewegungsmagie*.
- S. 135, **Objekt verändern**: Der Zauber wirkt nur auf Objekte bis maximal *Last* 10.
- S. 136, **Rasende Bewegung**: Der Zauber unterliegt nicht den Regeln zu maximalen Boni auf *abgeleitete Werte*.
- S. 166, **Einstimmung**: Die Reichweite der *Einstimmung* beträgt die zehnfache *Wirkungsweite* kanalisierter Zauber, nicht die einfache. Eine *Einstimmung* kann vom Träger willentlich fallengelassen werden.
- S. 179, **Strukturgeber-Experte**: Mit der Meisterschaft kann außerdem bei der Herstellung von *Strukturgebern* ein Punkt AQ mehr erreicht werden, als dies normalerweise möglich wäre.
- S. 179, **Maßgeschneiderte Artefakte**: Mit der Option *Aufspüren* kann die Person, die zuletzt auf das Artefakt *eingestimmt* war, innerhalb von 10 km spüren, wo sich dieses befindet.
- S. 187, **[Wesen] rufen 0**: Die Verstärkung des Zaubers wird ersetzt durch: „Für den Dienst *Stelle Essenz bereit* gilt die Stufe des Merkmals *Beschwörbares Wesen* als um 1 erhöht.“

Fehlerkorrekturen

- S. 41, **Schlangenerufer**: Die vorausgesetzte Kultur *Tar-Kesh* muss *Keshubim* heißen.
- S. 45/46, **Reinigende, Schützende, Schwächende und Zerstörerische Konzentration**: Die vorausgesetzte Meisterschaft muss jeweils *Zauber verzögern* heißen, nicht *Zauber bereithalten*.
- S. 65, **Verfestigung**: Der Grad des Zaubers muss anders als in der Tabelle angegeben 3 betragen, nicht 4.
- S. 88, **Sturmwolke**: Dieser in der Tabelle angegebene Zauber existiert nicht.
- S. 90, **Lichtbeschwörer**: Die Meisterschaft muss *Schattenbeschwörer* heißen.

- S. 90, **Furchterregende Schatten**: Es können Wesen in Höhe der *Intuition* von der Wirkung ausgenommen werden, nicht in Höhe der *Initiative*.
- S. 102, **Todesschutz & Unzerstörbar**: Diese beiden Zauber sind anders als in der Tabelle angegeben in *Stärkungsmagie* nicht verfügbar.
- S. 111, **Meister des eisigen Terrains**: Die vorausgesetzte Meisterschaft muss *Wildnisläufer* heißen, nicht *Wildnisführer*.
- S. 116, **Grad 0-Zauber**: Bei *Tierruf* muss der Typus *Tiere* lauten, nicht *Tier*. Bei *Vorsicht* muss der Typus *Segen* lauten, nicht *Segnung*.
- S. 119, **Aura der Leuchtverstärkung**: Die Reichweite beträgt *Zauberer*, nicht *Berührung*.
- S. 120, **Aura der Reflexe**: Der Zauber besitzt einen *Wirkungsbereich* von 5 m. Er erhält die Verstärkungsoption *Wirkungsbereich*.
- S. 130, **Gleiten**: Die Reichweite beträgt *Zauberer*, nicht 5 m. Die Verstärkungsoption *Reichweite* muss gestrichen werden.
- S. 134, **Lichtquelle stärken**: Die Reichweite des Zaubers beträgt *Berührung*, nicht *Zauberer*.
- S. 140, **Tier nachahmen**: Der Typus muss *Tiere* lauten, nicht *Tier*.
- S. 145, **Wogenfesseln**: Die Reichweite des Zaubers beträgt 5 m, nicht *Zauberer*. Der Zauber erhält die Verstärkungsoption *Reichweite*.
- S. 195, **Rolle Kämpfer**: Der Bonus auf *Angriff* muss +2 betragen, nicht +1.
- S. 206, **Material Holz**: Der automatische Schwachpunkt muss *Fragil* heißen, nicht *Empfindlich*.
- S. 217, **Wimmelnder Schrecken**: Die *Initiative* beträgt 6-1W6, nicht 61W6.

Klarstellungen

- S. 45, **Flexible Schwächung**: Diese Meisterschaft funktioniert nur bei *kanalisierten* Zaubern des Typus *Schwächung*.
- S. 46, **Zerstörerische Konzentration**: Diese Meisterschaft funktioniert nur bei *nicht-kanalisierten* Zaubern des Typus *Schaden*. Um zu bestimmen, wie hoch der Bonus auf den Schaden ist, zählt, ob der Zauber potenziell in der Lage wäre, mehreren oder nur einzelnen Wesen/Objekten Schaden zuzufügen.
- S. 125, **Fernbotschaft**: Der Zauberer muss das Ziel nicht beim Zaubervorgang sehen können.
- S. 171, **Talismane**: Ein Zauber kann nicht von mehreren Talisman-Verbesserungen der gleichen Art profitieren.
- S. 171, **Schadensverstärker**: Das gewünschte Waffenmerkmal muss bei der Herstellung des Talismans festgelegt werden.
- S. 175, **Bodenloser Beutel**: Das Gewicht des Gefäßes wird nicht von den hineingelegten Objekten beeinflusst.
- S. 190, **Dienst Zaubere**: Dieser Dienst muss auch vorhanden sein, um Meisterschaften einzusetzen, die Fokus benötigen.
- S. 196, **Feinschliff**: Wenn für Meisterschaften oder andere Regelelemente die FP eines Wesens benötigt werden, wird hierfür der halbe FW des Wesens genutzt.