

# Errata zu *Splittermond: Die Magie*

Stand: Oktober 2024

Im Folgenden werden Änderungen und Korrekturen zu den in *Splittermond: Die Magie* aufgeführten Inhalten angegeben. Mit diesen werden Fehler und Ungereimtheiten behoben und Klarstellungen vorgenommen. Die ersten beiden Seiten dieses Dokuments umfassen dabei alle aktuellen Änderungen, die in die **dritte Auflage** eingeflossen sind.

Zusätzlich finden Sie als Ergänzung das Erratadokument, welches die Änderungen von der ersten auf die zweite Auflage auflistet.

## Änderungen und Ergänzungen

- S. 16/17/86, Ongomagatha der Laute:** Zu dieser Person gab es verschiedene Schreibweisen im Namen und sein Geschlecht war unklar.
- S. 31, Pfadmeister:** Die Tabelle *Ränge bei den Pfadmeistern bzw. in der Portalgilde* wurde an jene aus dem Band *Banden & Orden* angeglichen.
- S. 42, Stählerner Schild (Variante des Kampfmagiers):** Die hier genannte Kulturvoraussetzung *Dalmarien* muss korrekterweise *Dalmarisches Reich* lauten.
- S. 43, Wesensschöpfer:** Der Eintrag *Ressourcen:* lautet wie folgt: „Kreatur oder Golem 2“
- S. 48, Yeshurai Tenjin:** Er wirkt nicht am Kaiserhof, sondern im Kloster zur Kraft der Sonne in Sentatau.
- S. 70, Heilungsmagie:** Die Meisterschaft *Gesunder Körper in gesundem Geist* gibt es nicht. Gemeint ist *Gesunder Geist in gesundem Körper*.
- S. 79, Eins mit der Waffe:** Diese Meisterschaft wirkt nur dann, wenn es sich um einen noch nicht auf der verzauberten Waffe liegenden Zauber handelt.
- S. 83, Lichtschock:** Die Meisterschaft erlaubt es nun, eine Anzahl Wesen in Höhe der *Intuition* des Zauberers von der Wirkung auszunehmen (anstatt 3).
- S. 102, Stärkungsmagie:** Der hier aufgeführte Zauber *Handwerk stärken* muss korrekterweise *Handwerk verbessern* heißen.
- S. 104, Todesmagie:** Der korrekte Name der Meisterschaft *Atem der Sterbenden* lautet *Atem des Sterbenden*.
- S. 119, Auffrischung:** Der Zaubertext wurde korrigiert und lautet nun: „Das Ziel des Zaubers heilt sofort 15 Punkte *Betäubungsschaden*.“ Die Verstärkung des Zaubers wurde auf gleiche Weise angepasst.
- S. 119, Aufs Ganze gehen:** Der Zaubertext wurde etwas umformuliert, ohne dabei jedoch die Wirkung des Zaubers abzuändern.
- S. 125, Faust des Lichts:** Die *Lichtverhältnisse* werden durch diesen Zauber nur noch um 1 Stufe verbessert, nicht um 3 Stufen.
- S. 126, Feuerfest:** Der Zauber benötigt keinen *Wirkungsbereich*. Dieser wurde daher entfernt.
- S. 128, Geisterpfeile:** Die Verstärkung des Zaubers ist nicht mit Zaubern kombinierbar, die die Typen *Schaden* und/oder *Pfeil* aufweisen (der bisherige Eintrag *Schaden* und/oder *Waffe* war falsch).
- S. 131, Heilsamer Regen:** Die Verstärkung des Zaubers heilt bei jedem Wesen im Wirkungsbereich 9 Lebenspunkte.
- S. 133, Knotenlöser:** Der Zaubertext wurde an die Regeln zum *Entfesseln* angeglichen und wirkt gegen alle Fesseln bis Schwierigkeit bzw. Probenergebnis 20.
- S. 133, Kometenschlag:** Die Nennung des Wirkungsbereiches im Zaubertext war irreführend, da der Zauber keinen Wirkungsbereich besitzt. Stattdessen erhalten jene Wesen den Zustand *Benommen 2*, die vom Zauber betroffen sind.
- S. 133, Lichte Schutzaura:** Der Zauber wirkt auch gegen Angriffe von *Schattenwesen*.
- S. 136, Rüstung stärken:** Die Verstärkung wirkt hier nicht auf die *Verteidigung* der Rüstung, sondern deren *Verteidigungsbonus*.
- S. 136, Rüstungsdurchdringung:** *Stabil* ist ein Rüstungsmerkmal, kein Merkmal des Wesens.
- S. 137, Säureregen:** Das Wort „Person“ wurde im Zaubertext durch „Wesen“ ersetzt, um klarzustellen, dass natürlich auch Tiere oder andere Begleiter betroffen sind.
- S. 137, Schnell wie der Blitz:** Es wurde ergänzt, dass der Zauber nach Nutzung der Bewegung endet.
- S. 144, Weißglühende Hand:** Der Zauber benötigt keinen *Wirkungsbereich*. Dieser wurde daher entfernt.
- S. 145, Winterschlaf:** Der Zauber besitzt keinen *Wirkungsbereich*, der entsprechende Text wurde daher durch „seine Umgebung“ ersetzt.
- S. 146, Zauberahnung:** Der im Text enthaltene Hinweis zum *Wirkungsbereich* des Zaubers wurde gestrichen, da dieser keinen Wirkungsbereich besitzt.
- S. 160, Proben für Rituale:** Die Komponente *Zeit* muss korrekterweise *Dauer* heißen.
- S. 175, Kraft des Nekromanten:** Hinzugefügt wurde der Hinweis „(genug Material vorausgesetzt)“.
- S. 176, Herstellung von Artefakten:** Die in der Tabelle genannten Meisterschaften *Verbesserte Schriftrollen erstellen* und *Verbesserte Zaubersprüche erstellen* gibt es nicht. Gemeint ist jeweils *Verbesserte Verankerung*.

**S. 179, Bestehende Meisterschaften für Artefaktmagier:**

Der Eintrag der Schwelle für *Schriftrollen erstellen II* muss 2 lauten, jener für *Schriftrollen erstellen III* lautet 3.

**S. 190, Kampfbeschwörer:** Es wurde folgende Voraussetzung hinzugefügt: *Voraussetzung:* mindestens ein Zauber des Typus *Beschwörung*.

**S. 197, Verbesserte Angriffe:** Es wurde klargestellt, dass die Punkte für *Verbessertes Angriff* aus der Rolle *Kämpfer* nur einmalig verliehen werden, nicht mehrmals bei eventueller häufigerer Zuweisung der Rolle.

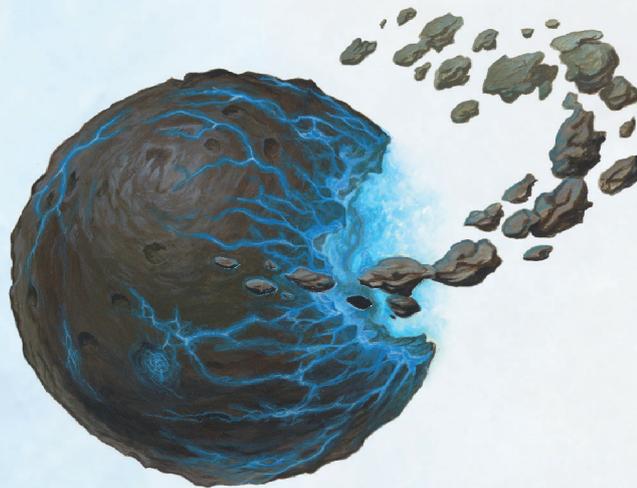
**S. 201, Fokusaffinität:** Die Animierung des Golems kostet einen *kanalisierten* Punkt Fokus (anstelle eines *erschöpften* Punkt Fokus) weniger.

**S. 201, Wartungsmodus:** Die Selbstreparatur des Golems benötigt 6 Stunden Inaktivität (also das Äquivalent einer *Ruhephase*).

**S. 207, Tabelle Sonderausstattung:** Die hier genannten Applikationen *Fokusaffin* beziehungsweise *Werkzeug* müssen korrekterweise *Fokusaffinität* beziehungsweise *Werkzeugkasten* heißen.

**S. 214, Naturgeister:** Der Beschreibungstext der Naturgeister wurde geändert, die Wertekästen sind unverändert.

**S. 216, Spukschatten:** Der erste Eintrag der GSW wurde entfernt, zudem erhielt er das Merkmal *Furchterregend (10)*.



# 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.