



Das Mysterium

- Errata und Kommentare -

Seite 9, Zaubersalze

Bevor die im Zaubersalz enthaltene Magie freigesetzt werden kann, muss der Kristallstaub an der Stelle oder auf der Kreatur, die verzaubert werden soll, verstreut werden. Anschließend kann ...

Der Zauberer darf sich beim **Auslösen** der Magie höchstens **500 m** vom Salz entfernt befinden und muss dabei **1 AP** aufwenden. Das Zaubersalz kann auch dann kein zweites Mal benutzt werden, wenn der EW:Zaubern scheitert. Pro Runde kann ein Zauberer nur ein Zaubersalz auslösen.

Da zwischen ... (*Arkanum*, S. 19).

Hat der Zauberer **mehrere Portionen desselben Zaubersalzes** verstreut, die sich beim Auslösen alle innerhalb der Reichweite befinden, wird zufällig eine von ihnen ausgelöst. Jede Portion bekommt eine Nummer, und ein Wurf mit 1W3, 1W6 oder 1W20 entscheidet. Befinden sich in **3 m Umkreis** um das verstreute Zaubersalz herum weitere Portionen, werden sie beim Auslösen ebenfalls verbraucht, ohne dass dadurch die Wirkung anders ausfällt.

Wird ein Ziel mit mehreren Portionen Zaubersalz bestreut, die alle von **verschiedenen** Zauberern hergestellt worden sind, kann jedes Salz einzeln ausgelöst werden - sogar gleichzeitig, wenn die Zauberer sich absprechen.

Hat ein Zauberer innerhalb der Reichweite **unterschiedliche** Zaubersalze verstreut, kann er aussuchen, welches von ihnen er auslöst. Ist aber in **3 m Umkreis** auch ein anderes seiner Zaubersalze verstreut, kann das zu unkontrollierbaren Effekten führen. Scheitert der EW:Zaubern beim Auslösen, ist das erste Salz verbraucht, aber es passiert sonst nichts. Das andere Salz kann später ausgelöst werden. Gelingt der Zauberer jedoch, werden die Folgen wie bei einem **kritischen Fehler** beim Zaubern zufällig durch Wurf auf Tabelle 1 (*Arkanum*, S. 16) ermittelt.

Zaubersalze richten keinen ...

> Bevor die im Zaubersalz enthaltene Magie freigesetzt werden kann, muss der Kristallstaub an einer 1 m × 1 m große Stelle oder auf dem Wesen bzw. Objekt, das verzaubert werden soll, verstreut werden. Anschließend kann ...

Der Zauberer darf sich beim **Auslösen** der Magie höchstens **500 m** vom Salz entfernt befinden und muss dabei **1 AP** aufwenden. Pro Runde kann ein Zauberer nur ein Zaubersalz auslösen.

Da zwischen ... (*Arkanum*, S. 19).

Beim Auslösen wird alles Zaubersalz des Zauberers an der Stelle oder auf dem Wesen/Objekt **verbraucht**, auch wenn es mehrere Portionen sind und wenn der EW:Zaubern scheitert. Mehrere Portionen desselben Salzes ändern Art und Stärke der Wirkung nicht. Mehrere Portionen **verschiedener Zaubersalze** am selben Ort können zu unkontrollierbaren Effekten führen. Scheitert der EW:Zaubern beim Auslösen, ist alles Salz verbraucht, aber es passiert sonst nichts. Gelingt der Zauberer jedoch, werden die Folgen wie bei einem **kritischen Fehler** beim Zaubern zufällig durch Wurf auf Tabelle 1 (*Arkanum*, S. 16) ermittelt. Wird ein Ziel mit mehreren Portionen Zaubersalz bestreut, die von **verschiedenen Zauberern** hergestellt worden sind, kann jedes Salz einzeln ausgelöst werden - sogar gleichzeitig, wenn die Zauberer sich absprechen.

Der Zauberer kann Zaubersalze auf einem Ziel, das er sehen kann, gezielt auslösen. Will er ein Zaubersalz **außerhalb** seines Blickfeldes auslösen, von dem sich **mehrere Portionen** innerhalb der Reichweite befinden, wird zufällig eine von ihnen ausgelöst. Jede Portion - auch diejenigen in Sichtweite - bekommt eine Nummer, und ein Wurf mit 1W3, 1W6 oder 1W20 entscheidet.

Zaubersalze richten keinen ...

Seite 13, Zaubersiegel, rechte Spalte (unter dem Kasten)

Sollten doch einmal mehrere intakte Siegel auf demselben Ziel sein, kann dies ...

> Sollten doch einmal zwei intakte Siegel zu dicht beieinander liegen, kann dies ...

Seite 13, Haltbarkeit eines Siegels

Auf getragener Kleidung oder regelmäßig benutzten Gegenständen sowie auf der Oberfläche von Gegenständen, die im Freien der Witterung ausgesetzt sind, bleibt das Siegel **3 Tage** lang einsatzfähig.

> Auf regelmäßig benutzten Gegenständen sowie auf Wänden, Böden und anderen Oberflächen, die im Freien der Witterung ausgesetzt sind, bleibt das Siegel **3 Tage** lang einsatzfähig.



Seite 23, rechte Spalte oben

Ein Zauberer muss bereits *Lernen von Zauberschrift* ...
> Ein Zauberer muss bereits *Lesen von Zauberschrift* ...

Seite 30, Heiler

Typischer Zauber: *Untersuchen* und *Erfrischungselixier*
> Typischer Zauber: (*Untersuchen* und *Erfrischungselixier*)
oder *Wundpflaster*

Seite 41, Zaubersalz

vor Knallsalz einfügen:
Keinsalz 2

Seite 47

vor Knallsalz Keinsalz neu einfügen:

Keinsalz

Gedankenzauber der Stufe 2

Zerstören \rightleftharpoons Magan \rightleftharpoons Magan

AP-Verbrauch: 1

Zauberdauer: Augenblick

Wirkungsziel: Umgebung

Wirkungsbereich: 1 m \times 1 m

Wirkungsdauer: 0

Das Salz wird auf einen Ort, ein Wesen oder einen Gegenstand gestreut. Beim Auslösen neutralisiert *Keinsalz* alle anderen Zaubersalze des Zauberers, die sich bereits an dieser Stelle befinden. Anschließend kann er ein neues Zaubersalz aufbringen und auslösen, ohne unangenehme Wechselwirkungen fürchten zu müssen.

Seite 55, Beeindrucken

Der Zauber-Datenblock (AP-Verbrauch ... Stirn) ist ersatzlos zu streichen.

Seite 79, Traumrune

Wirkungsziel: Zauberer Wirkungsbereich: Geist

> Wirkungsziel: Geist Wirkungsbereich: Zauberer

Seite 90, Wunderheilung

... Der Zauber kann nur alle drei Tage eingesetzt werden, aber zusätzlich zu anderen Heilzaubern.

> ... Der Zauber kann auf dieselbe Person nur alle drei Tage eingesetzt werden, aber zusätzlich zu anderen Heilzaubern.

Seite 90, Wundpflaster

... Der Zauber kann nur alle drei Tage eingesetzt werden, aber zusätzlich zu anderen Heilzaubern.

> ... Der Zauber kann wie *Wunderheilung* auf dieselbe Person nur alle drei Tage eingesetzt werden, aber zusätzlich zu anderen Heilzaubern.

Seite 91, Wasserweihe

Wirkungsdauer: ∞

> Wirkungsdauer: 1 Monat

Seite 123, Versiegeln

Wirkungsdauer: ∞

> Wirkungsdauer: variabel

Seite 124, Tabelle, Fußnoten

*: *Magischer Kreis des Widerstehens, Kleiner magischer Kreis* oder *Göttlicher Schutz vor Magie*

†: *Geistesschild, Schwarze Zone* bzw. *Zweite Haut*

> *: *Magischer Kreis des Widerstehens, Kleiner magischer Kreis, Göttlicher Schutz vor Magie* oder *Wehrsiegel*

†: *Geistesschild/Geistesschutz, Schwarze Zone/Schwarzer Schutzkreis* bzw. *Zweite Haut/Leibesschutz*

Seite 127, Geprägte Runenstäbe, linke Spalte, oben

... Die Kosten betragen **1 GS** bzw. bei Zaubern der Stufe 9 und höher **10 GS**, wozu noch **30 GS** für das Binden des Artefakts an den Benutzer kommen.

Ein **entladener**, aber nicht verbrauchter Runenstab kann wieder verzaubert werden. Dies dauert ebenfalls 2 Stunden, kostet aber nur 30 GS für das erneute Aufprägen.

> ... Die Kosten betragen **1 GS** bzw. bei Zaubern der Stufe 9 und höher **10 GS**, wozu noch **5 GS** für das Binden des Artefakts an den Benutzer kommen.

Ein **entladener**, aber nicht verbrauchter Runenstab kann wieder verzaubert werden. Dies dauert ebenfalls 2 Stunden, kostet aber nur 5 GS für das erneute Aufprägen.

Seite 137, linke Spalte, 1. Absatz:

Bei der Aufzählung fehlen die Priester, die ebenfalls zusätzlich Schreiben+12 können.

Seite 143, Lernschema Waldhüter

Typische Fertigkeit: *Scharfschießen*+8 (Gs) und *Schreiben*+12 (In) für Ogam-Zeichen

> Typische Fertigkeit: *Scharfschießen*+5 (Gs) und *Schreiben*+12 (In) für Ogam-Zeichen