



Immer wieder schleichen sich die hinterlistigen Fehlerteufel, umhüllt vom zwielichtigen Mantel der Betriebsblindheit, unter den Argusaugen aller Beteiligten ins Manuskript. Die Gentleman's Edition ist hier leider keine Ausnahme – Asche auf unser Haupt. Hier nun unsere gesammelten Versäumnisse, auf dass diese ein für allemal aus der Welt geräumt werden mögen. Stay Savage!

Seite 2

Wie uns zu Ohren gekommen ist, ist der wahre Name des Illustrators „Pascal Alexander“ eigentlich „Alexander Paskal“. Er ist enttarnt!

Seite 24

Die Fertigkeit „Fluggeräte lenken“ wird in „Luftfahrt“ umbenannt und in künftigen Produkten auch unter dieser Bezeichnung referenziert.

Folgender Absatz sollte der Beschreibung der Fertigkeit „Glücksspiel“ am Ende hinzugefügt werden:

Betrügen: Ein Charakter, der betrügt, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Wurf. Der Spielleiter kann diesen Modifikator je nach den Umständen des Spiels oder der Methode des Betrugs anpassen. Falls der Spieler jedoch eine 1 auf seinem Fertigkeitswürfel (ungeachtet des Wildcard-Würfels) erzielt, fliegt er auf. Die genauen Folgen hängen vom Setting ab, sind jedoch meist recht unschön.

Seite 32

Das Handicap „Glaskiefer“ heißt korrekt natürlich „Glaskinn“.

Seite 49

Die Talente „Doppelschuss“ und „Zielsicherer Doppelschuss“ werden in künftigen Publikationen zur besseren Abgrenzung gegenüber dem Kampfmanöver gleichen Namens als „Zwei Pfeile, ein Ziel“ bzw. „Zwei Pfeile, ein Volltreffer“ bezeichnet.

Seite 53

Die Voraussetzung für „Blitzschneller Angriff“ ist nicht „Raserei“, sondern „Schneller Angriff“.

Der letzte Satz der Talentbeschreibung „Schnellladen“ wird gestrichen.

Seite 55

Die Gruppe „Übernatürliche Talente“ wird künftig zur besseren Abgrenzung von „Übersinnliche Talente“ unter „Machttalente“ zusammengefasst.

Seite 56

Die Voraussetzung für „Schnellere Macht-Regeneration“ ist nicht „Schnelles Aufladen“, sondern „Schnelle Macht-Regeneration“.

Seite 60

Das Handicap „Feigling“ ist eigentlich vom Typ „Schwer“.

Seite 61

Es fehlt der Eintrag für das Handicap „Neugierig (Schwer)“.

Seite 65

„Schnellerer Angriff“ heißt eigentlich „Blitzschneller Angriff“.

Die Voraussetzung für „Schnellere Macht-Regeneration“ ist nicht „Schnelles Aufladen“, sondern „Schnelle Macht-Regeneration“.

Seite 81

Der Eintrag „Wurfmesser“ lautet korrekt „Messer/Dolch“ und ist somit die selbe Waffe wie die Nahkampfwaffe.

Der Eintrag „Wurfspeer“ lautet korrekt „Speer“ und ist somit die selbe Waffe wie die Nahkampfwaffe. Dementsprechend sollten auch die Kosten auf 100€ gesenkt werden.

Seite 114

Klarstellung: Automatische Feuerwaffen, die im Einzelschussmodus abgefeuert werden können, können auch Doppelschüsse abgeben.

Seite 151

Die Macht „Beschwören“ verweist auf Geflügelte Affen, deren Beschreibung leider nicht im Buch enthalten ist. Entweder ersetzt man den Eintrag durch „Goblin“ (oder eine äquivalente Kreatur), oder verwendet die folgende Beschreibung:

Affe, Geflügelter

Geflügelte Affen sind häufig als Handlanger von Magiern und Hexen anzutreffen, die diese aufgrund ihrer vielseitigen Einsatzmöglichkeiten züchten und als Sklaven halten. Geflügelte Affen stürzen sich häufig als Gruppe auf ein Ziel, um es in die Lüfte zu reißen und wieder auf den Boden fallen zu lassen.

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8(T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Klettern W10, Mumm W4, Wahrnehmung W6, Werfen W10

Bewegungsweite: 4, Parade: 5, Robustheit: 4

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä.
- **Flug:** Geflügelte Affen haben eine Flug-Bewegungsweite von 8“ mit einer Beschleunigung und Steiggeschwindigkeit von 4“.
- **Größe -1:** Geflügelte Affen sind etwas größer als Schimpansen.
- **Klettern:** Bewegungsweite 8“. Aufgrund ihrer Greifschwänze und ihrer langen Fingern und Zehen addieren Geflügelte Affen +2 auf ihre Klettern-Würfe.
- **Schleudern:** Geflügelte Affen lassen gerne Dinge aus großer Höhe fallen. Ihre Wurfattacken verursachen Stä+W6 Schaden, sofern sie sich über ihrem Ziel befinden. Falls sie keinen Höhenvorteil haben, verursachen diese Attacken lediglich einen Schaden von Stä. Die Reichweite beträgt 5/10/20.

Seite 193

Das Verfolgungsjagd-Beispiel berechnet die Entfernung anhand der Differenz der Karten. Dies ist in den normalen Verfolgungsjagd-Regeln jedoch nicht mehr der Fall, so dass dieser Hinweis aus dem Beispiel gestrichen werden sollte, um Missverständnisse zu vermeiden.

Seite 236

Erdelementare haben eine Robustheit von 11 (4).

Seite 240

Oger haben eine Robustheit von 12 (1).

Seite 246

Die Größenangabe (8“) des Trolls ist redundant und kann gestrichen werden.

Seite 265

Thomas Ochan ist natürlich eine Wildcard und sollte daher ein Kompass-Symbol neben seinem Namen haben.

Seite 270

Der Eintrag „Wolf“ sollte auf Seite 238 verweisen, nicht 249.

Seite 271

Der Charakterbogen gibt die falschen Erfahrungspunktwerte für den Rang Legende an. Eine korrigierte Fassung kann in der Download-Sektion von www.prometheusgames.de heruntergeladen werden.