

Finsterland

ERRATA 1

16. November 2011

ALLGEMEINE ERKLÄRUNG

Immer, wenn in Finsterland gewürfelt wird, nimmt man die effektive Eigenschaft. Die Grundeigenschaft wird nie gewürfelt. Hat ein Charakter also Stärke 6, hat er effektive Stärke 2. Wird jetzt eine Probe auf Stärke verlangt, würfelt der Spieler zwei Würfel, nicht sechs.

KAPITEL „HANDLUNGEN“ S.68-71

Bei allen angegebenen Handlungen wird die effektive Eigenschaft gewürfelt, nicht die Eigenschaft selbst.

Beispiel:

Zauber sprechen:

Man würfelt effektive Intelligenz + Zaubern.

KAPITEL „KÄMPFE“

S.73: Am Ende der ersten Spalte ersetzt folgender Text das Original:

„Um zu treffen würfelt man:

Im Nahkampf eST + Prügeln

Im Fernkampf eGE + Schießen

Beim Zaubern eIN + Zaubern“

Am Anfang der zweiten Spalte gilt analog:

„Zum Parieren würfelt man eWA + Prügeln.

Zum Ausweichen würfelt man eWA + Aufmerksamkeit – 2.“

Ebenso ist Folgendes im Abschnitt „Schaden“ die korrekte Formulierung:

„Fallen die Lebenspunkte dabei auf null oder weniger, wird die Figur bewusstlos. Andere Figuren können sie mit einer Aktion und einem Erfolg auf einen eIN + Medizin Wurf aufwecken. Ansonsten wacht die Figur am Ende des Kampfes auf.“

Im Abschnitt „Heilung“ gilt folgender Text:

„Schläft sich eine Figur eine Nacht lang aus, bekommt sie so viele Lebenspunkte zurück, wie sie Stärke hat. Zusätzlich kann eine andere Figur, die sie behandelt, einen eIN + Medizin-Wurf machen. Für jeden Erfolg bekommt die Verletzte vier Lebenspunkte zurück. Dieser Wurf kann einmal pro Figur und Tag gemacht werden.

Wenn man sich ausschläft, kann man zusätzlich einen eIN + Zaubern-Wurf machen. Für jeden Erfolg erhält man sechs Magiepunkte zurück. Dieser Wurf kann einmal pro Tag gemacht werden.“

S.74: Abschnitt „Verbluten“

„Fällt man unter 0 Lebenspunkte, erhält man jede Runde eine Wunde, es sei denn, jemand leistet Erste Hilfe. Man kann auch am Ende einer Runde (eST + Willenskraft) werfen. Bei Erfolg hört die Blutung auf. Man erhält keine weiteren Wunden durch Verbluten.“

S.75: Bei den hier angegebenen Nah- und Fernkampfwaffen ist jeweils die effektive Eigenschaft zu verwenden, nicht die normale Eigenschaft.

Beispiel:

Angriff	Treffer	Parade	Schaden	Benötigte Hände
Unbewaffnet	eST + Prügeln + 1	-	1 Würfel	2
Messer	eST + Prügeln + 1	eWA + Prügeln	1 Würfel	1