

Errata AIME-Spielerhandbuch DE1.0

Vorsatz Karte

Ostbucht.

Ändern in:

Ost-Bucht

Diverse Stellen mit der Fertigkeit

Rätselsprache

Ändern in:

Rätseln

S.39 Größe der Elben

Zusatz:

Elben sind zwischen 1,50 und über 1,80, von schlankem Wuchs. Deine Größe ist Mittelgroß.

S. 63 Der Gelehrte

Hat bei seinen geübten Fertigkeiten "Wissen".

Ändern in:

Legendenkunde

S.70 Stillendes Lied des Heilers

(falsch) Diejenigen, die Nutzen aus dem Lied ziehen, können Schaden in Höhe ihrer Trefferwürfel + ihres Konstitutionsmodifikators heilen

(richtig) Diejenigen, die Nutzen aus dem Lied ziehen, können Schaden in Höhe von einem ihrer Trefferwürfel + ihres Konstitutionsmodifikators heilen ...

S. 80/81

Die Formatierung der Überschriften für die Meisterschaften des Waffenmeisters vereinheitlicht

S102 Wilder Schuss

Ändern in:

Würfle den Schaden zweimal und nimm das bessere Ergebnis

S. 103 Erbe der Vorschau

Zusatz:

Falls eine solche Auskunft nicht verfügbar ist – oder der Spielleiter sie nicht preisgeben will –, bekommst du, bevor die laufende Abenteuerphase beendet ist, einmal die Gelegenheit auszuwählen, ob dir entweder ein Angriffswurf, ein Rettungswurf oder ein Fertigkeitwurf automatisch gelingt. (Deine Vorausschau hat zu einer plötzlichen Einsicht oder einem tieferen Verständnis geführt, was dir in einem wichtigen Augenblick geholfen hat.)

S.114, Entschlossenheit des Jägers

(falsch) Du darfst Inspiration ausgeben oder einen Trefferwürfel aufwenden, um sofort Trefferpunkte zurückzuerlangen, auch im Kampf

(richtig) Du darfst Inspiration ausgeben, um Trefferwürfel aufzuwenden und somit sofort Trefferpunkte zurückzuerlangen, auch im Kampf.

S.116, Natürliche Wachsamkeit

(falsch) Radagast... verfügt über große Kenntnisse von Kräutern und Tieren...

(richtig) Der Wald war voller Gerüchte über ihn, bedrohliche Geschichten sogar unter Tieren und Vögeln

S. 169, Reiseereignisse und Aufgabenwürfe,

Zusatz:

Um herauszufinden, was bei jedem Ereignis der Reise passiert, muss der Spielleiter einen 12 seitigen Würfel werfen. Das Ergebnis kann durch den Aufbruchswurf oder vorangegangene Ereignisse dieser oder voriger Reisen modifiziert werden. Der Spielleiter verwendet die folgende Tabelle und stellt die Ereignisse den Spielern dar.

S.209, Schaden von Caranhiels Speer

(falsch) 1W6+2 (1w8+2 vielseitig) Stich, (richtig) 1W6 (1w8 vielseitig) Stich.

S.211, Schaden von Trabers Kurzsword

(falsch) 1W6-1 Stich, (richtig) 1W6+3 Stich.

Da das Kurzsword die "Finesse" Eigenschaft besitzt und somit der GES Modifikator für Angriff und Schaden benutzt werden kann. PS: Ist auch im englischen Original falsch gemacht worden

S.223, Verderben

(*unverständlich*) Wenn ein Held, dessen gesamte Schattenpunkte den Weisheitswurf um die gleiche Anzahl oder niedriger als die Differenz zwischen den gesamten Schattenpunkten und dem Weisheitswert überschreitet, während er eine Attributprobe, einen Angriffswurf oder einen Rettungswurf ablegt, erleidet einen Wahnsinnsanfall.

(*Verständlich*) Wenn ein verzweifelter Held bei einem Attributwurf, einem Angriffs- oder Rettungswurf gleich oder weniger als die Differenz zwischen den Schattenpunkten und der Weisheit erzielt, erleidet er einen Wahnsinnsanfall.