

FAQ Foren-Sammlung

Dieses ist der Versuch, die in den Foren gestellten Fragen gebündelt als Nachschlagewerk zu sammeln und zusammenzufassen für das Regelwerk 2. Viele Foren-Fragen sind bereits im neuen Regelwerk berücksichtigt worden.

Berufe/ Fertigkeiten:

Zauberer/Kleriker

Zu erlernende Fertigkeiten im laufenden Spiel für Kleriker/Zauberer werden ausgewürfelt, alle anderen Berufe dürfen die jeweilige Fertigkeit frei wählen. Zaubersprüche und Wunder lassen sich nicht einfach so finden. Mentoren der jeweiligen Sprüche stehen entweder nicht immer zur Verfügung bzw. die Studien an Zaubersprüchen führen nicht zum erwünschten Ergebnis. Das sind die unvorhersehbaren Wege der Magie und des Göttlichen. Alle "normalen" Berufe haben hingegen kein Problem zielgerichtet eine bestimmte Fertigkeit zu lernen, weil es für jede Fertigkeit in allen Ansiedlungen Lehrmeister gibt.

Der Anfangszauberspruch (also den 1. Spruch bei der Erschaffung) wird mit W6 würfelt. Später (also bei allen Sprüchen nach dem ersten) kann man wahlweise W10 oder W10+2 würfeln.

Halbenten / Halbfelfen

- Halbenten sind halb Halbling, halb Ente. Ereignisse in denen von Halblingen die Rede ist, gilt auch für Halbentente als Halblinge. Infos zu Halblingen gelten auch für Halbenten. Aber nicht umgekehrt.

- Ein Halbfelf gilt stets als Mensch und als Elf. Er kann also z.B. Dinge tragen, die von Menschen oder von Elfen getragen werden können. Wenn z.B. im Ereignis steht, dass Elfen etwas bezahlen müssen, muss der Halbfelf bezahlen. Nur wenn in einem Ereignis Effekte für beide Rassen stehen, darf man wählen, welche gilt.

Schwimmen:

- Nur Halbenten können schwimmen

- Der Abenteurer kann den Fluss sicher überqueren (z.B. ohne über unsichere Brücken zu gehen etc.).

- Der Abenteurer kann das Meer bereisen, ohne ein Boot zu besitzen.

- Der Abenteurer kann Testwürfe in Ereignissen ignorieren, bei denen man durch Schwimmen entkommen kann (z.B. die Überschwemmung bei Mo34 oder Versinken bei Su100).

Taktik:

Wenn die Abenteurer im Kampf verletzt werden und sich zurückziehen, erleiden sie keine weitere Verletzung wie bei einer Flucht, werden aber ggf. ausgeraubt. Also entweder Kampf verloren oder Flucht (oder taktischer Rückzug, siehe Kämpferfertigkeit "Taktik" S.17).

Rundumschlag:

Wenn du NK+FK machst, dann darf jeder Abenteurer getrennt entscheiden, ob er NK oder FK macht. Deshalb ist der NK+FK-Wert die Addition aus dem jeweils höheren Wert. Wenn der NK-Wert des Kämpfers höher ist, gilt NK+FK für ihn als NK und somit kann Rundumschlag eingesetzt werden.

Panzerstich:

Die Fertigkeit Panzerstich hilft immer dann, wenn eine Kampfrunde unentschieden ausging, weil die Abenteurer nicht durch die Rüstung des Gegners gekommen sind. Panzerstich reduziert also den gegnerischen Rüstungswert und macht es bei schwer gepanzerten Gegnern leichter zu gewinnen. Der RW wird abgezogen, nachdem festgestellt wurde, dass eine Seite die Kampfrunde gewonnen hat. Angenommen die Abenteurer würfeln 1 mehr als die Monster und die Monster haben RW 2, dann hätten die Abenteurer zwar die Kampfrunde gewonnen, aber trotzdem wäre es kein Sieg, weil die Rüstung der Monster den Schaden auffängt und es würde folglich eine weitere Kampfrunde geben. Mit Panzerstich wäre der Kampf gewonnen, weil die Rüstung um 2 reduziert und damit durchdrungen wird.

Überleben/Heimisch bei Waldläufern:

Waldläufer lernen auch nur immer Überleben für einen Landstrich.

Sie können allerdings durcheinander (müssen sich also nicht an die Reihenfolge /Gebietsäste halten, siehe Regel S.12) lernen und normale Fertigungszeile für jeweils 3 weitere Gebiete benutzen (nicht-Waldläufer benötigen eine Zeile pro Überleben).

Es reicht, wenn irgendein Charakter in einem Landstrich heimisch ist, damit die Gruppe Rasten und Trainieren etc. kann.

Aufmerksamkeit:

Die Position des Abenteurers innerhalb der Gruppe ist für diese Fertigkeit nicht relevant. Der Waldläufer geht, etwas getrennt von der Gruppe, voraus und wenn es doch zum Kampf kommt, nimmt er seine gewünschte Position ein.

Wenn man einen Aufmerksamkeitswurf gegen BW schafft, heißt das, dass der Waldläufer beim Vorausreiten die Monster schon entdeckt hat und es nicht zu einem Hinterhalt (erzwungenen Angriff) kommen kann. Man darf dann natürlich entscheiden, ob man kämpfen oder den Kampf umgehen will. Wenn man dann kämpft hat man alle Optionen, die ein freiwilliger Kampf erlaubt (z.B. auch Sturmangriff, Zielen, Meucheln etc.)

Orientierung:

Orientierung als Fertigkeit gibt +1 auf Aufmerksamkeit, Abkürzung und Aufklärung. Egal ob als Waldläufer oder berufsfremd gelernt.

Schlösser knacken:

Beim Erlernen bekommt man 1 Satz Dietriche geschenkt. Dieser bleibt erhalten, auch bei Misserfolg. Er verschleißt nicht, allerdings kann er verloren gehen (z.B. wenn dir der Rucksack geklaut wird). In manchen Ereignissen kann man einen meisterhaften Dietrich +1 bekommen. In der Regel reicht es aus, wenn der Dietrich im Rucksack aufbewahrt wird. Schlösser öffnen wird ja selten unverhofft gemacht werden müssen...

Handeln (Diebesfertigkeit):

Man darf für jeden Gegenstand, den man kauft oder verkauft würfeln, oder die Transaktionen beliebig bündeln um z.B. für den gesamten Einkauf bzw. Verkauf nur 1x zu würfeln.

Beidhändiger Kampf.

Beidhändiger Kampf befähigt einen Abenteurer nur, zwei Einhandwaffen zu benutzen. Die Lanze zählt also nicht dazu, weil dieses eine Zweihandwaffe ist (auch wenn man sie auf dem Pferd einhändig benutzen darf).

Zauberspruch Feuerball

Kann nur in reinen Fernkämpfen (FK) genutzt werden, weil sonst der Magier und seine Kumpels selber im Feuer stehen. Es gibt Ausnahmen und die sind im jeweiligen Ereignis dann erwähnt (z.B. Wi67 "Riesenheuschrecken"). Wenn alle Feuerschutz haben, könnte man ihn auch im NK erlauben.

Zielen:

Wenn mehrere Helden in der Gruppe Zielen beherrschen, addiert sich der Bonus, da dieser ja den Wert jedes einzelnen Abenteurers erhöht.

Schnelligkeit/Stärke/Geschick

Schnelligkeit erhöht die Bewegung, Stärke oder Geschick den jeweiligen Wert. „Augenblicklich“ heißt, dass ein Zauberer es auch einsetzen kann, wenn der Spruchempfänger einem fallenden Felsbrocken oder einem Pfeil aus einer Falle ausweichen muss. Jede Spruchwirkung (es sei denn, sie ist einmalig wie Magisches Geschoss, Feuerball ö.ä.) hält immer bis zum Ende des Spielzuges, in dem der Spruch gesprochen wird. Also im Falle eines Verlieses sogar mehrere Ereignisse lang.

Heilen

Verletzte Abenteurer können weder Kämpfen noch Fertigkeiten anwenden. Das Heil-Wunder des Klerikers ist jedoch (wie alle Wunder und Zaubersprüche) ein schneller Effekt, d.h. man darf ihn in dem Moment anwenden, in dem ein Abenteurer verletzt wird (und z.B. die eigene Verletzung damit heilen).

Allgemeine Regeln:

Ein Abenteurer darf sowohl im Kampf kämpfen, als auch eine

Fertigkeit einsetzen Z.B. Heilung des Klerikers. Es gibt keine generelle Beschränkung für den Einsatz von Fertigkeiten, nur spezielle. Es gibt also Fertigkeiten, bei denen dabei steht, wie sie anzuwenden sind (z.B. bei Meucheln) bzw. bei Zaubersprüchen ist es so, dass man nur 1 pro Spielzug sprechen kann. Generell können Fertigkeiten beliebig oft und als schneller Effekt eingesetzt werden. Beispiel: Rundumschlag kann bei jeder Kampfrunde neu eingesetzt werden, solange es 4 oder mehr Gegner sind.

Um aufs Meer zu fahren, muss man schwimmen können (z.B. eine komplette Gruppe aus Halbenten), ein Schiff/Boot mieten (20 Gold zzgl. 10 Gold pro Runde) oder kaufen. Wenn man ein Boot gekauft hat und das Meer bzw. die Küste verlässt, kann man es mit einem Wagen über Land transportieren (Schiff ist zu schwer). Man kann es einfach stehen lassen, aber dann ist es weg. Man kann es in der Stadt oder im Dorf für den halben Preis verkaufen. Man kann es zu einem besseren Preis an eine andere Abenteurergruppe verkaufen, wenn diese auf dem gleichen Gebiet ist. Man kann alternativ auch einen Liegeplatz in Traumburg für beliebig viele Runden für 10 Gold anmieten (der Liegeplatz gilt natürlich für alle Wasserfahrzeuge und theoretisch auch für Zwergenluftschiffe).

Nur die kleinen improvisierten Flöße können den oberen Fluss befahren. Das Boot und das Schiff haben zu viel Tiefgang. Befahren heißt übrigens, dass man dort bleiben darf (bzw. ihn überqueren darf), obwohl man das Ereignis nicht geschafft hat. Bereisen darf man den Fluss auch ohne Boot oder Floß. Man muss nur wieder zum Ausgangsland zurück, wenn das Ereignis nicht geschafft wird. Aber selbst das ist ja kein Problem, denn man kann ja am Anfang des nächsten Zuges wieder dort hin. Das nicht geschaffte Ereignis behindert nur eine Überquerung.

Ein und Verkaufen kann ein einzelner Abenteurer für alle anderen. Sinnvoll ist es, wenn der Dieb das tut. Nur Rüstungen muss jeder selbst kaufen, bzw. jemand der gleichen Rasse. Gegenstände, die man findet, kann man durchaus verkaufen - nur halt nicht überall. Alles was in der Ausrüstungsliste steht, kann man in allen Ansiedlungen verkaufen. Außerdem gibt es in manchen Ereignissen die Möglichkeit, beliebige Gegenstände zu verschern. Es gibt auch Gegenstände, die man speziell verwenden kann (z.B. Puppen). Magische Schätze kann man an andere Spieler verkaufen. Ansonsten kann man magische Sachen bei einer Audienz beim König loswerden.

Helden dürfen nicht zweimal hintereinander in einer Siedlung der „harten Arbeit“ nachgehen. Diese Regel bezieht sich nur auf die Spezialaktion "Harte Arbeit" in Ansiedlungen, Arbeit in Ereignissen ist davon nicht betroffen.

Bewegungswert:

- Die Bewegung eines Reittieres ersetzt die seines Reiters. Wenn ein Abenteurer ein Reittier hat darf er auf die BW seines Reittieres würfeln. Nicht jedoch in Verliesen - es sei denn er hat ein spezielles Reittier, das in Verliese hinein darf (z.B. Reitschnecke und Riesenhundertfüßer). Wenn aber z.B. ein Mensch mit BW4 sich auf einen Esel setzt, dann hat er auch tatsächlich nur BW 3.
- Überquerung von Flüssen: In den Grundregeln gelten die beiden Flussgebiete in jeder Hinsicht wie ein normales Land. Bei Nicht-Gelingen einer Überquerung muss man in das Gebiet zurück aus dem man kam.

Anwerbung:

- Erwürfelte Abenteurer haben nur das was im Ereignis steht, also keine zusätzlichen Dolche oder Schleudern. Sie besitzen allerdings 20 Gold, wenn kein Gold erwähnt ist. Für das Gold kann erst in der Folgerunde eingekauft werden, weil alle Abenteurer in die Anwerbung involviert sind und zu beschäftigt mit auf ewig Bruderschaft trinken und solche Sachen.
- Abenteurer in niederen Ereigniszahlen kann man generell anwerben (wenn man weniger als 4 hat), als Lehrmeister nutzen oder man kann sie bestehen, wenn man die Fertigkeit Diebstahl gelernt hat. Großmeister kann man niemals anwerben. Das sind altherwürdige Abenteurer, die im Keller vermutlich einen Schrank voller legendärer Schätze haben und von ihrem Rheuma daran gehindert werden, bei womöglich regnerischem Wetter mit einer Gruppe Newbies herumzuziehen und am Lagerfeuer zu übernachten. Wenn kein Volk erwähnt ist, handelt es sich bei den

Abenteurern um Menschen.

- Die Lehr-Ereignisse kosten den üblichen Preis, der auf der Übersichtstafel steht - es sei denn es wird im Ereignis explizit etwas anderes gesagt (entweder anderer Preis oder selten sogar kostenlos). Wenn nichts anderes erwähnt ist, gelten die Lehrer, die man in Ereignissen trifft als Meister. Wenn es ein seltener Großmeister ist (um einen Spruch meisterhaft zu lernen), wird das immer explizit erwähnt.

Proben/Würfe:

- Ein Bonus oder Malus bezieht sich immer auf den Eigenschaftswert und nicht auf den Würfelwurf. +2 bedeutet also, dass die jeweilige Eigenschaft um 2 Punkte für die Probe erhöht wird und diese somit einfacher wird.
- Magische Gegenstände erhöhen nicht das Attribut (z.B. GE), die Punkte auf dem Charakterbogen werden also nicht geändert, sondern sie geben einen Bonus darauf. Die tatsächliche Gesamtstärke ist also das Attribut zuzüglich der Boni durch die entsprechenden Gegenstände.
- Für W3 würfelt man einen W6 und halbiert und rundet das Ergebnis. $1+2 = 1 / 3+4 = 2 / 5+6 = 3$

Audienz beim König:

Regeln: 1 Ruhm! In 50 Gold tauschen / Übersicht: 1 Ruhm! In 50 Gold und ein Ehre eintauschen... letzteres gilt (Anmerkung: In Regel 1 konnte man 1 Ruhm! In 100 Gold tauschen oder in 50 Gold und 1 Ehre)

Kämpfe:

- Verliert man gegen Räuber und wird beim Räubern der Rucksack geklaut, sind alle enthaltenen Gegenstände weg.
- Bei vielen Ereignissen stehen vor den Kampferten beschreibende Gegenstände oder Ausrüstung (z.B.: „2 der Orks besitzen Armbrüste“ oder Felder 55-56 „Einer der Raben hat einen goldenen Ring am Fuß...“ Das, hat nur identifikative Bedeutung bzw. dient der Unterhaltung. Das, was nach dem Kampf noch brauchbar ist, bzw. geraubt werden kann, ist damit nicht gesagt. Was nach dem Kampf abgeworfen wird, steht explizit nach dem Schrägstrich hinter den Kampfinformationen.

Verletzungen und Vergiftungen

- Vergiftungen werden in der Spielregel nur kurz erläutert, weil diese im jeweiligen Ereignis ausreichend beschrieben sind. Nicht alle Vergiftungen sind tödlich. Wer die entsprechenden ST-Würfe versiebt, kann ja z.B. Tränke benutzen, die die ST erhöhen oder mit Talismanen einen nochmaligen Wurf erzwingen. Aber das Abenteurerleben kann halt manchmal verdammt hart sein: Wer in einer Gefahrensituation den Wurf versiebt, stirbt. Mit mehr Erfahrung weiß man aber wo diese Ereignisse lauern und kann schon vor dem Kampf entsprechende Vorkehrungen treffen. Wenn z.B., wie bei den Waldgoblins, in einem Ereignis etwas von Gift steht und man ohne Schutz ist, dann versucht man eventuell mit einem Wurf auf Aufmerksamkeit den Kampf lieber ganz zu umgehen. UltraQuest hat viel mit vorausschauendem Handeln zu tun und es gibt immer mehrere Wege, einem Problem besser beizukommen. Aber am Ende ist es doch ein Spiel, bei dem Pech gepaart mit Pech und Unwissen/Unachtsamkeit zu Konsequenzen führt. Nur auf diese Art ist ein Sieg auch ein echter Sieg.
- Sind alle Abenteurer verletzt aber niemand ist im Gebiet der Verletzung heimisch. Trotz Handlungsunfähigkeit können sie in eine Ansiedlung zurück laufen und dort Ausrufen. Manchmal hat man sogar die Wahl zwischen mehreren verschiedenen Ansiedlungen. Da gibt es gefährlichere und weniger gefährliche. Abendheim ist z.B. nicht so ganz ungefährlich.
- Tränke kann ein Abenteurer im Augenblick der Verletzung nur selbst einnehmen oder seinem Vordermann einflößen. Weder dem Hintermann, noch sonst wem. So sagen es die Regeln. Alle anderen Gegenstände sind von der Weitergabe im Augenblick ausgenommen. (Als Hausregel könnte man dem Nebenmann den Trank zuwerfen. Könnte man dafür einen GE-Wurf verlangen?)
- Haben alle Abenteurer verfluchten Schaden, aber weder Tränke noch Gold, können Mitspieler mit Klerikern zu Hilfe eilen und mehrere Runden lang "Heilung" wirken bis Gruppe komplett ist, oder man muss arbeiten, um mehr Gold zu bekommen (allerdings immer nur einmal zwischen Ereignissen). Alternativ kann man Gegenstände verkaufen. Ansonsten kann man auch durch die Gegend schlappen und darauf hoffen, dass man Geld findet, bevor

man in einen Kampf verwickelt wird.

Die konstruktive Alternative in diesem Fall ist aber wohl, die abgebrannte und verfluchte Gruppe als gescheitert zu betrachten und mit einer neuen Gruppe neu zu starten. Gewöhnlich nehmen wir in unseren Partien, wenn einem so was direkt am Anfang passiert, dann einfach die gleichen Abenteurer nochmal und würfeln nur neue Fertigkeiten und Gold aus und schon geht's wieder los.

Ausrüstung:

- Kisten kann man nur mitnehmen, wenn man eine Transportmöglichkeit für sehr schwere Dinge (!) hat wie Wagen, Zwergenluftschiff, ST 5+...
- Magisch machen von Waffen kostet 100 Gold, Schilde und Rüstungen 200 Gold (siehe ganz unter der Ausrüstungsliste auf der Übersichtstafel) und bringt keinen weiteren Bonus, sondern befähigt die Waffe oder Rüstung mit Geistern und Dämonen zu interagieren. Normale Rüstungen schützen nicht vor Dämonen, magische schon. Normale Waffen verletzen weder Geister noch Dämonen, magische schon. Es gibt natürlich bei den magischen Schätzen magische Waffen, die zusätzliche magische Boni (über dem Meisterhaft-Bonus) haben, aber in Ansiedlungen bekommt man die nicht.
- Schnelligkeitstrank ist ein Trank für Beweglichkeit +1
- Talismane gelten als magische Gegenstände
- Wagen+Gaul wird in der Reittierspalte notiert, der Abenteurer ist der Kutscher. Der Wagen kann beliebig viele schwere (!) Gegenstände tragen und bis zu zwei sehr schwere (!) (z.B. ein Boot). Die Sachen schreibt man am besten auf die Rückseite vom Gruppenbogen. Das Gewicht vom Wagen spielt nur eine Rolle, weil man ihn in ein Boot laden kann.
- Man darf generell auch Gegenstände im Rucksack benutzen, wenn Zeit dazu ist. Würde gewürfelt und es folgt ein erzwungener Kampf oder eine plötzliche Falle oder Ereignis, bei dem man schnell handeln muss, muss der zu verwendende Gegenstand ausgerüstet sein. Gegenstände im Rucksack können erst nach der ersten Kampfrunde verwendet werden. Abenteurer, die z.B. vor einer Eisentür stehen - können den Eisenschlüssel gemütlich aus dem Rucksack kramen.
- Schlüssel passen immer nur in ein Schloss. Nur das magische Schlüsselbund öffnet beliebig viele Schlösser.
- Eigentlich macht man sich mit einem legendären Schatz schleunigst auf zum König um das Spiel zu gewinnen, aber es hindert einen niemand daran, damit durch die Lande zu ziehen und weiterzuspielen.
- Jede Linie bei griffbereiter Ausrüstung nimmt nur einen Gegenstand auf. Im Rucksack können sich allerdings beliebig viele Gegenstände befinden.
- Gold und Gegenstände können beliebig zwischen den Abenteurern weitergegeben werden. Die einzige Einschränkung ist, dass das nicht schnell passieren kann. Wenn jemand z.B. in eine Fallgrube fällt, kann er nur seinen eigenen griffbereiten Schwebe-Trank (oder der Hintermann, der so einen Trank griffbereit hat) trinken. Weitergeben passiert also nicht sofort. Man darf das mitten im Ereignis nur tun, wenn man Zeit hat. Das ist meistens bei einem "/" der Fall, aber auch nicht immer. Z.B. nicht bei Falle!
- „Fluch bannen“ ist eine Dienstleistung, die nur in der Ansiedlung in Anspruch genommen werden kann. Im Prinzip bezahlt man einen Kleriker, der diesen Spruch beherrscht. Der entsprechende Spruch Fluchbrecher steht im Regelwerk auf Seite 21. Dort ist das mit dem Fluch bannen in Ansiedlungen auch erklärt.
- Magische Rüstungen und Waffen kann man (wie normale Ausrüstung) ebenfalls für den halben Preis verkaufen. Dabei zählt die Magie als Kaufpreis von 100 bzw. 200 für das magisch machen.

Mantel des Verbergens:

Eine Gruppe hat zwei unsichtbaren Elfen (Mantel des Verbergens, Gy48). Einer stand vorn, einer hinten. Wenn zum Beispiel jemand dem letzten Abenteurer beklaut - dann sieht er den nicht und nimmt den vorletzten. Ein Troll, der den ersten Abenteurer vollkottzt, erwischt nun den zweiten, weil er den ersten aufgrund des Mantels nicht sieht. Die Träger des Mantels erhalten auch keine Verletzungen im Kampf. Die Verletzungen verteilen sich also nur auf die anderen Abenteurer. Deshalb ist der Mantel im

Kampf nicht unbedingt ein Vorteil!

Der Tarnumhang schützt allerdings auch vor dem Schaden in einer Schlacht. Vor allem dort ist er von größtem Vorteil, weil das nicht dazu führt, dass die anderen Abenteurer mehr Schaden bekommen.

Der Mantel schützt den Abenteurer z.B. auch vor Verfluchungen und Zaubersprüchen durch Hexen und andere Bösewichter. Ein herabfallender Felsblock, eine Trittfalle mit Armbrustbolzen, eine gut getarnte Bärenfalle (Wa 100) oä. wird durch den Mantel des Verbergens nicht "getäuscht". Auch so Ereignisse wie die Waldelfenstreife (Wa 31) würden sich täuschen lassen, wenn der Zwerg den Mantel trägt.

Es steht nicht dabei, aber da der Mantel in Gylravar angeboten wurde, könnte man auch davon ausgehen, dass dieser Mantel nur Elfen und Halbelfen passt. Aber wie sehr du da Story-Hardliner sein willst, ist dir selbst überlassen. Die jeweilige Spielrunde entscheidet, wie hart sie an das Spiel im Detail rangehen will. Man könnte auch sagen, der Zwerg krepelt die Ärmel hoch und zieht etwas den Bauch ein, um in den Mantel zu passen. Hab Spaß bei UltraQuest!

Schutzring vor Untoten (MS 98)

Wenn ihn trägt, kämpft er nie gegen Untote - die Gruppe kämpft dann mit einem Abenteurer weniger. Der Schutzring nimmt den Abenteurer aus dem Kampf. Ein Zauberer, der den Ring trägt, kann aber unbewaffnet mit Feuerball oder Magisches Geschoss kämpfen. Tatsächlich ist der Ring aber nicht sinnvoll für Kämpfe, sondern für andere Events wie dem Nebelgeist oder dergleichen.

Elfenstaub (MS 88)

Damit kann man tatsächlich jemandem einen Gegenstand für umme rausleihen. Allerdings nichts magisches, weil man das getrennt magisch machen muss.

Verwendung von Waffen:

- Im NK kann ein Kämpfer ein Einhand-Schwert mit Schild benutzen und im FK eine Armbrust. Da diese beidhändig ist, kann der Abenteurer im FK nicht vom Schild profitieren.
- Ein Waldläufer kann eine Zweihandwaffe benutzen. Das Regelheft ist in diesem Fall falsch, die Übersicht stimmt.
- Eisenwaffen/Zweihandwaffen, die man kauft, können beliebige Form haben. Die Beschreibung auf der Übersicht "(Schwert, Axt...)" sind nur Beispiele. So kann man ebenso für Kleriker auch stumpfe Waffen wie (Streit-)Hammer und Streitkolben oder andere Waffen wie Dreizack, Dreschpflegel oder Scimitar erwerben.
- Rüstungen dürfen nur innerhalb der gleichen Rasse weitergegeben werden. Ein Zwergen-Plattenpanzer ist also nur für Zwerge benutzbar. Für Waffen gilt das nicht, die dürfen weiter gegeben werden, es sei denn es steht bei magischen Waffen dabei, dass sie nur für bestimmte Berufe oder Rassen benutzbar sind. In dem Fall heißt z.B. Zwergen-Zweihandaxt nur, dass sie von den Zwergen hergestellt wurden.
- Die Eigenschaft meisterhaft ist nicht kumulativ (es gibt also nicht doppelt meisterhaft) und gibt +1 zusätzlich zum normalen Bonus. Ein meisterhaftes Einhandschwert hat also nicht +1, sondern +2. Magische Waffen mit höheren Boni kann man mit Alchemie erreichen. Das wird eventuell in der Erweiterung kommen - mit dem Beruf Alchemist.
- Der Preis für ein Meister Silber Schwert+1 ist 30 Gold (normale Kosten Einhandschwert) x 3 (meisterh.) x 2 (silbern) = 180 Gold
- Der Bonus von Reittieren im Kampf und auf Bewegung entfällt auf Booten und Schiffen, da die Reittiere im Laderaum festgezurt sind.
- Der Bonus eines Schiffs von +1 auf Nahkampf gilt nur für Helden, die reinen Nahkampf ausüben. In jeder NK+FK-Runde muss sich ein Abenteurer entscheiden, ob er in dieser Kampfrunde das eine oder das andere macht. Der +1-Bonus durch das Schiff gilt nur für diejenigen, die sich für NK entschieden haben.
- Die Lanze kann zu Fuß zweihändig eingesetzt werden und gibt dann W6+ST+2. Sie kann aber auch zu Ross einhändig eingesetzt werden und gibt dann W6+ST+3. Wenn der Centaurus die Lanze besitzt, gilt er automatisch als zu Ross. Im RH auf S. 16 steht, welche Reittiere mit der Lanze möglich sind.
- Der Magischer Buckelschild (MS 13) hat RW 0, weil es nur ein kleiner Faustschild ist. Seine Verteidigungswirkung kommt allein durch den Reroll.

Ereignisse:

Mit Küste sind generell alle Landstriche gemeint, die ans Meer angrenzen, und zwar der gesamte Landstich, also alle Ereignisse und nicht nur die Ereignisse, die den Strand oder die Küste explizit erwähnen – und auch die Inseln, obwohl diese getrennt aufgeführt sind.

Ebene 15: Halbblingzauberin mit Gift neutralisieren?

Das ist tatsächlich seltsam. Aber Ereignisse übergehen grundsätzlich Regeln. Wenn in einem Ereignistext eine Regel klar formuliert übergangen wird, gilt das. Die Halbblingzauberin Glarina hat offenbar einen Weg gefunden Gift neutralisieren als Zauberspruch zu lernen (der mit IT funktioniert, wie alle Zaubersprüche).

Wiesen 93: Glückstrank mit MS10

MS ist das Kürzel für Magischer Schatz -> MS 10 = Magischer Schatz 10 im Abenteuernbuch anschauen.

Berge 50: Quest D-Elfenstadt in VU07 gibt es nicht!

Das ist ein Fehler im Buch, weil das Ereignis nachträglich eine andere Nummerierung bekommen hat. Es muss Vu10 heißen. Dort ist der Eingang zur unterirdischen Dunkelelfenstadt zu finden.

Dschungel 17:

Dort steht, bei einer 1 bekommt man 2 Verletzungen. Druckfehler. "bei einer 6" wäre richtig.

Gadûr 95: Karak Milch

Pro Runde kann ein Zwerg nur eine Karakmilch trinken mit Stärke +1.

Gomoa 20-25: Gaborog "besitzt 30 Gold und eine meisterhafte Armbrust".

Diese Info wird nur benötigt, wenn a) Eine Gruppe ihn als Held anheuert oder b) Ein Dieb ihn versucht zu bestehen.

Insel 61-64: Was bedeutet MS19-6?

MS 19-6 ist der MS 19 und dort der Unterpunkt 6: Magische Halbblingschleuder +3 nur für Halblinge.

Taumburg 07: Seuche

Davon sind auch die Abenteurer anderer Spieler, die sich ebenfalls in der Stadt aufhalten, betroffen.

Meeresgrund 95:

Die Walfängerharpune darf nur von Kämpfern und Waldläufern benutzt werden. Seefahrer gelten als Kämpfer und Diebe und dürfen die Harpune benutzen. Die Harpune ist übrigens eine NK-Waffe.

Wiesen Anwerbung 04 Zwergenkleriker Kardamon

Kardamon hat einen Einhandhammer und keine Axt (darf er als Kleriker ja nicht nutzen)

Wald 06: Ansiedlung

Es gibt Stadt Traumburg, Dorf Abendheim, Grent, Gadûr, Gylravar und Gomoa. Mit "Stadt" ist also die Stadt Traumburg gemeint. Das Spiel kippt aber auch nicht um, wenn du die Pilze fälschlicherweise in anderen Ansiedlungen verkaufst. Korrekt ist aber Traumburg.

Ebene 33: Pferdeflüsterer

Das gezäunte Pferd geht eigentlich an den erfolgreichen Pferdeflüsterer. Die Regeln besagen allerdings, dass Ausrüstung (und dazu zählen natürlich auch Reittiere) jederzeit weitergegeben werden kann.

Ebene 49 Wildpferde

Der letzte Satz im Ereignis macht keinen Sinn. Den kann man streichen.

Ebene 35: Grünbronn

Grünbronn erlaubt Spezialaktionen, als ob man im Dorf wäre. Mit Dorf ist immer nur Abendheim gemeint.

Kliff 56: Kliffpiraten

Wer auf der Insel ausgesetzt wurde und kein Boot hat, kann versuchen dort ein Boot zu finden. Ein Seefahrer kann ein Floß improvisieren. Wer unter Wasser atmen kann, kann über den Meeresgrund zurück gehen. Luft anhalten reicht allerdings nicht, weil man damit den Meeresgrund nur eine Runde lang besuchen kann und dann wieder ins Ausgangsland zurückkehrt.

Wald 11 - Zauberer Epheton

Epheton ist natürlich ein Elfenkleriker und kein Zauberer. Er bringt diese Wunder auch nur Klerikern bei.

Marsch 9-10 -Diebin Greta

Sie lehrt wirklich NUR Diebinnen die Fertigkeiten. Männliche Vertreter sind ausgenommen.

Gefährliches Verlies 61-65 Der Blob

Den Kampf gegen den Blob gewinnt man in jedem Fall. Es kann aber sein, dass ein Abenteurer durch ihn verletzt wird.

Gefährliches Verlies 93-95: Geräumiger Speisesaal

Die Schreibweise NK/FK ist leider ein Überbleibsel der alten Schreibweise. NK+FK ist richtig.

Stadt Traumburg 60-64 Auftrag des Königs

Wird der Ausgang des gefährlichen Verlieses gefunden, allerdings keinen Schatz, ist die Quest misslungen und beendet.

Wolkenstadt (WO)

In den Spielregeln wird bei den Abkürzungen wird eine Wolkenstadt (WO) erwähnt. Die Wolkenstadt ist eine geplante Erweiterung.

Arbeiten in Gomoa:

Bei der Arbeit gilt der tatsächliche Wert inkl. aller Modifikatoren, wenn sie die ganze Runde gültig sind. Es ist nur nicht immer alles kombinierbar. Wenn ein Abenteurer ein Reitpferd hat und einen Ring hat, dann muss er sich dafür entscheiden, das mit dem Wert des Reitpferdes zu machen oder seinen eigenen Wert mit dem Ring zu nehmen. Der Zauberspruch Schnelligkeit kann auf den Abenteurer oder das Reitpferd angewendet werden.

Verliese:

- Reittiere, die man zurück lässt, kann man später wieder abholen wenn man ein Verlies in einem anderen Land verlässt. Im Ereignisbuch steht fälschlicherweise, dass diese Reittiere verloren sind..Evtl. Sollte man zurückgelassene Reittiere mit Spielmarken markieren, bis sie wieder abgeholt wurden. Herrenlose Reittiere können natürlich von anderen Gruppen vorher eingesammelt werden.

- Wurde eine Quest mehrmals notiert, kann sie auch mehrmals durchgeführt werden.

- Wenn man ein Verlies betreten hat, muss es zu Ende gespielt werden bis man ein Ausgang-Ereignis über 100 gewürfelt hat.

Ein bereits abgeschlossenes Verlies muss man bei einem Ereigniswurf erneut würfeln um es wieder zu betreten.

- Ein Verlies kann nur durch ein Ausgang-Ereignis verlassen (normalerweise alle Ereignisse über 101). Man kann im Verlies zwar nicht rasten (und Wunden heilen), aber immerhin ausruhen, was den Spielzug beendet. Im nächsten Spielzug haben die Zauberer immerhin wieder die Möglichkeit einen Spruch zu sprechen. Wenn allerdings alle verletzt sind, brauchst du einen Heiltrank. Wenn nicht, dann musst du wohl oder übel weiter würfeln und darauf hoffen, dass du bis zum Ausgang keinen erzwungenen Kampf mehr würfelst (was allerdings eher unwahrscheinlich ist). Merke: Betritt das Verlies nie ohne Heiltrank. Am besten auch nicht ohne Gegengift und Talisman.