

Errata und Klarstellungen
zum Grundregelwerk von **ELYRION – ERBE DER TITANEN**.
Stand 22.02.2008

- Bei der Volksbeschreibung der **Targonien** fehlt in der Box auf Seite 57 der +2 Bonus auf Entschlossenheit.
- Die **Widerstände** aller Kreaturen wurden falsch berechnet, da der -4 Modifikator vergessen wurde. Die Widerstände aller Kreaturen sind also um 4 Punkte zu senken.
- Auch bei der Beschreibung der einzelnen Widerstände ab Seite 247 wurde der Modifikator vergessen. Auf Seite 245 ist er hingegen korrekt angegeben.
- Das Talent **Weihe** fehlt und wird weiter unten beschrieben.
- Die HP aus dem Talent **Weihe** werden wie normale Fertigkeitpunkte im Verhältnis 2:1 eingesetzt.
- Seite 71: Das große Fest der Kogasha ist nicht als *Tkorr* sondern als *Chyrrk* bekannt.
- Seite 116: Hier wird fälschlicherweise behauptet, dass ein Held bei der Generierung nur eine **Gabe** erhält. Richtig sind natürlich zwei Gaben, wie bei den Archetypen und auf Seite 244 auch korrekt angegeben.
- Seite 140: Die priesterliche Fertigkeit **Göttliches Gesicht** ist absichtlich nur so knapp beschrieben und nicht mit genaueren Regeln fixiert worden. Die Fertigkeit ist sehr mystisch und flexibel und wir wollten sie nicht durch einen starren Rahmen entmystifizieren.
- Seite 146, Talent **Seelentier**: Das Tier hat eine zusätzliche einfache Aktion und damit auch gegebenenfalls zwei einfache Angriffe pro Aktionsrunde. Es setzt diese zusätzliche Aktion jedoch nur ein, wenn der Held es ihm unmittelbar befiehlt. Im Unterschied zur obigen Regel kostet dies den Helden jedoch nur eine freie Aktion. Der Befehl „Setze die Aktion für die Dauer des Kampfes ein, um den bösen Kratuuk zu bekämpfen!“, ist übrigens nicht zulässig.“ ;-)
- Seite 193 im Absatz **Inspiration**: Im ersten Satz, muss die zweite Hälfte [... und muss für jede Geisterart einzeln erworben werden.] Ersatzlos gestrichen werden.
- Seite 239: Der Schaden den Dämonen innerhalb eines **Sanktums** erhalten ist falsch angegeben. Richtig heißt es: *Dämonen erhalten in einem Sanktum pro Aktionsrunde die Stufe des Sanktums als körperlichen Schaden.*
- Seite 241: Die Erfolgsprobe bei der Harmonisierung wird auf *Göttlichen Beistand + Entschlossenheit* abgelegt. Die angegebene Probe *Harmonisierung + Intuition* entfällt.
- Seite 241: Die Fertigkeit **Segen** wird fälschlicherweise dem Attribut Entschlossenheit zugeordnet, richtig ist Ausstrahlung. Die Zuordnung auf Seite 122 und 140 ist also korrekt.
- Seite 245: Die bei der Generierung unter Schritt 6 findet sich ein Hinweis auf die Talente, die ab Seite XX zu finden sind. Die entsprechende Seite ist die Seite 144.
- Seite 246: Bei den **Steigerungskosten** fehlen die Kosten für nicht auswendig gelernte Zauber. Diese kosten nur 3 HP.
- Seite 248: Die Berechnung der jeweiligen **Ausdauerpunkte** und der **Substanzpunkte** ist hier falsch angegeben. Richtig ist:
Ausdauer = (Widerstand x 2) + 15 und Substanz = Widerstand + 15
- **Magischen Begleitern** (egal ob Elementaren, Dämonen, Untoten etc.) eine Befehl zu erteilen erfordert immer eine gewisse Konzentration und kostet daher immer mindestens eine einfache Aktion. Der Befehl kann immer (muss nicht) geistig (also vor allem laut- und gestenlos) erteilt werden.
- Die Fähigkeit der **Aurensicht** kann ein Priester nur während der Seelenreise anwenden.
- Ein Priester kann durchaus bei Spielbeginn über einen **Talisman** verfügen. Reinheit 2 entspricht einem Gegenstand durchschnittlicher Qualität.
- Talismane steigern die Überlebenschance eines Priesters gegen einen Dämon enorm, da sie nicht nur auf ihn selbst, sondern auch auf den Dämon wirken.

Talent:

Priesterliche Weihe

Voraussetzungen: Intuition 6, Entschlossenheit 5, 2 Priesterliche Fertigkeiten auf 1

Aktivierung: -

Wirkungsdauer: Permanent

Essenzschaden: -

Der Held ist von einer Gottheit auserwählt und hat die Weihe durch eine Kirche erhalten und das Initiationsritual überstanden. Er ist in der Lage, Priesterliche Fertigkeiten zu lernen und anzuwenden und erhält bei der Generierung (und nur dort) 20 Heldenpunkte extra um Priesterliche Fertigkeiten zu erlernen.

Geweihte Helden können keine Spielart der Magie erlernen und Mentale werden von Grund auf nicht bei den Ritualen zugelassen. Es sind also weder eine Ausbildung als Magier oder Animist noch die Mentale Gabe mit einer Weihe zusammen wählbar.

Fertigkeit:**Talismanweihe (Intuition)**

Die Fertigkeit erlaubt dem Priester Talismane im Namen seiner Gottheit zu weihen. Er muss den Talisman dafür in ein Sanktum in der Zwischenwelt bringen und sich dort auf die Gottheit und den Talisman einstellen.

Art: Speziell

Andauernde Probe: Ja (Intervall 1 Stunde)

Spezialisierungen: -

Ergänzungen zum Ausrüsten von Fernkampfaffen

Das Ausrüsten mit Pfeilen, Bolzen oder auch Kugeln oder Patronen soll in Elyrion nicht in Rechnerei und Verwaltungsarbeit ausarten, weshalb Preise für diese fehlen. Sollten Preise für diese Waren benötigt werden, kann sich an folgenden Preisen orientiert werden:

10 Pfeile für Blasrohre:	1 SM
10 Pfeile für Bögen:	2 SM
10 Bolzen für Armbrüste:	3 SM
10 Bleikugeln für Musketen oder kleinere Pistolen:	6 SM
10 Patronen für Trommelmusketen oder Trommelpistolen:	8 SM
Schwarzpulver für 10 Schuss (wird für Kugeln und Patronen benötigt):	30 SM

Falls mit der Optionalregel für die Verbreitung gespielt wird, beträgt die Verbreitung für Pfeile, Bolzen und Kugeln D, für Patronen und Schwarzpulver S.

Welche Munition wird für welche Fernkampfaffe benötigt

Blasrohre und Bögen verwenden die für sie angefertigten Pfeile, Armbrüste benötigen Bolzen. Musketen, Pistolen und andere Vorderlader werden mit Kugeln aus Blei und Schwarzpulver geladen. Waffen mit einer Trommel benötigen Patronen aus Metall, die mit Schwarzpulver gefüllt werden. Die Trommelmuskete fasst 6 Schuss, die Trommelpistole 8 Schuss.

**PROMETHEUS GAMES**