

Inoffizielle Errata zu Myranisches Zauberwerk

System: DSA 4.1

Autor: Sean David Schöppler – Stand: 07.03.2018

Allgemein: Eine Ausführliche Auflistung der myranischen Maßeinheiten findet sich in Myranische Magie auf Seite 6. Eine kurze Übersicht der zumindest in diesem Band gebräuchlichsten Einheiten könnt ihr jedoch dem unteren Kasten entnehmen.

Myranische Einheit	Alternativbezeichnungen	Irdische Entsprechung
Skrupel	Scrupul	1 g (5 Karat)
Unze	Uncia	25 g (125 Karat)
Stein	Okul	1 kg
Quader	Quadron	1 t
Finger	Dactyl, Daktil	2 cm
Schritt	Gradus	1 m
Raumhand	Cubichiron, Cukiron	1 Liter
Raumschritt	Cubigradus, Cugradus	1 m ³

S. 45, Influxionsobjekte: *Klarstellung:* Das Einbinden einer Zauberschablone in ein Artefakt des Typs Beschwörungsmatrix wird nicht auf dessen Fassungsvermögen angerechnet, da hier kein vollwertiger Zauber eingebunden, und bei der Einbindung keine AsP verbraucht werden.

Klarstellung: Alle Gewichtskosten auf den folgenden Seiten beziehen sich bei Artefakten, so nicht anders verlautet, stets auf das Gewicht des späteren Artefakts und nicht auf einen eventuellen „Nutznießer“ von eben diesem.

S. 46, Anwendung: Es muss heißen: Es ist nicht möglich mehr als einen Auslöser „pro Influxionszauber“ zu wählen.

S. 46, Beschwörungsmatrix: *Klarstellung:* Das Einbinden einer Zauberschablone in das Artefakt bedarf zwar einer Zauberprobe zur Bestimmung der ZfP*, benötigt aber keine AsP.

S. 47, Chimärenerschaffung: *Klarstellung:* Bei der Erschaffung von Chimären dürfen im Normalfall nur klassische Lebewesen miteinander verschmolzen werden, also keine Elementare, Tiergeister, Totenwesen, Dämonen, Untote usw. Nur die Stufe *anspruchsvoll* erlaubt die Verschmelzung von Lebewesen mit Dämonen zu so genannten Daimoniden. Ein derartiger Daimonid kann dabei nicht direkt durch die Anwendung eines gegen den Dämon gerichteten Zaubers mit dem Dienst Antimagie (oder vergleichbar) zerstört werden. Der Zauber, der den Dämon einst beschworen hatte, wird dadurch zwar ggf. beendet, doch die Influxion hält ihn weiter im Lebewesen fest.

S. 52, Fortpflanzungsfähigkeit: Die Nachkommen von daimoniden Chimären verlieren in der Regel im Laufe der Generationen einige der außersphärischen Attribute ihrer Vorfahren. Allen voran: Empfindlichkeit und Verwundbarkeit gegen karmales Wirken, Immunität/Resistenz gegen profane Angriffe, kritische Konsistenz sowie Präsenz (verfallen beide mit dem ersten Nachkommen) und Paraphysikalität. Ebenso, je nach Fall, Immunität/Resistenz gegen profane Angriffe. Die Details hängen vom Einzelfall ab liegen daher im Ermessen des Spielleiters.

S. 54, Materialien: *Klarstellung:* Ist ein Material keiner der genannten Kategorien zuzuordnen, dann ist es zwar in der Regel im Artefakt verwendbar, bringt aber keine Vorteile. Es erhöht jedoch durch seine schiere Masse die Kapazität des Artefakts. Die Grundmenge beträgt dann 1 Stein (siehe Seite 45). Materialien hingegen, die bei Influxionen explizit als magieabweisend gelten (z. B. reines Eisen oder Gold) tragen auch nicht zur Vergrößerung der AsP-Kapazität bei.

S. 54, Flüssigkeit: Harz des Mammutbaums gehört zur QS 4 und nicht zur QS 1. An seine Stelle tritt mit QS 1 die Nertonie. Weitere Werkstoffe der dazugehörigen QS finden sich auf den Seiten 55 und 129 unter den Kategorien Blut und Harz.

S. 54, Materialeigenschaften (Kasten): Raffinate erleichtern eine Influxion nur dann, wenn sich beide der gleichen Quelle bedienen (siehe auch Seite 19). – Eine Erleichterung geschieht immer nur pro verwendetem Materialtyp, nicht pro Einzelobjekt. – Der Warenwert ist als reiner Wiederbeschaffungswert (Materialeinkauf, Inanspruchnahme einer magischen Dienstleistung, Inanspruchnahme eines Handwerkers) ohne weitere Gewinnabsichten eines Händlers zu verstehen und kann im Einzelfall natürlich abweichen.

S. 55, Holz: Es muss heißen: „Die Grundmenge entspringt dem Holz aus dem Herz eines Baums und liegt bei 10 Unzen (0,25 Stein).“

S. 55 Magische Metalle: Es können alle Raffinate als magische Metalle gewählt werden, auch diese, die nicht als Metalle, sondern z. B. als Glas bezeichnet werden.

S. 55, Metalle: *Klarstellung:* Gold und reines Eisen können nicht mit Zaubern der Influxion belegt werden.

S. 56, Organisches Material: Die ganzen Angaben über besondere Hölzer sind zu entfernen. Zur Bestimmung der Qualitätsstufe weiterer Materialien können ggf. die Angaben zur Alchimie auf Seite 128 ff. herangezogen werden, so sich diese nicht bereits auf den Seiten 54–55 wiederfinden. In dem Fall gelten auch die dortigen Angaben zur Grundmenge und zur Qualitätsstufe.

Bitte beachten: Die Materialien werden auf den Seiten 54–56 und 128–131 teilweise anders untergliedert, so sind die Kategorien Harz und Blut auf Seite 54 als Flüssigkeiten zusammengefasst.

S. 56, Artefaktseelen: *Klarstellung:* Auch bei der Beeinflussung eines Artefakts durch eine Artefaktseele gelten die Regeln zur Wechselwirkung zwischen Zaubern (siehe Myranische Magie Seite 121). Soll heißen: Ein Anwender kann dabei niemals den gleichen Nachteil zweimal erhalten. Bei zwei Stärkegraden eines vergleichbaren Nachteils gilt immer die stärkere Variante des Nachteils (z. B. Einbildungen plus Wahnvorstellungen führt zu Wahnvorstellungen).

Karfunkelsteine

Sollte ein vollständig intakter Karfunkelstein Verwendung finden, wird das betroffene Artefakt dadurch mit der Drachenseele beseelt. Dies kann bei minderen Drachen die gleichen Auswirkungen wie bei einer Artefaktseele haben, während man es bei höheren Drachen (z. B. Golddrache oder Purpurwurm) öfters mit einer komplexen Persönlichkeit zu tun hat, die eigene Ziele verfolgt, sich ggf. in der bilderhaften Gedankensprache der Drachen mitzuteilen versucht oder gar anderen schaden möchte. Die Details liegen im Ermessen des Spielleiters.

S. 60, Gliedmaßen: Folgender Satz ist zu streichen: "Außerdem ist es nicht möglich, auf diesem Wege eine Gliedmaße zu ersetzen, die bereits bei der Generierung aufgrund von Nachteilen wie Einbeinig oder Einhändig verlustig gegangen sind, da damit ein Absterben der notwendigen Muskeln einhergeht.", und wird ersetzt durch: "Außerdem ist es nur mit viel Aufwand möglich, auf diesem Wege eine Gliedmaße zu ersetzen, die bereits bei der Generierung aufgrund von Nachteilen wie Einbeinig oder Einhändig verlustig gegangen

sind, da damit ein Absterben der notwendigen Muskeln einhergeht."

S. 64, Frostriese: Die AsP-Kosten liegen bei 42 statt 138 AsP.

S. 64, Schergen der Finsternis: Die AsP-Kosten liegen bei 13 statt 11 AsP.

S. 65, Verschmelzung des Fleisches: Die Probe ist zusätzlich um die MR der Lebewesen erschwert (wie gehabt: höchste MR plus Anzahl der Wesen).

S. 72, Arkanes Tor: Die Zauberkosten liegen bei 48 (5) AsP, das Gewicht bei 4 Stein, der Wert bei 79 Au (4 Au).

Klarstellung: Die Gewichtsangabe bezieht sich nur auf das Artefakt. Die gesamte Tür selbst darf bis zu 1 Quader wiegen.

S. 72, Augen des Waldläufers: Die Zauberkosten liegen bei 44 (4) AsP, das Gewicht bei 0,75 Stein (30 Unzen), der Wert bei 73 Au (5 Au).

S. 72, Baculus des Verkünders: Die Zauberkosten liegen bei 45 (4) AsP, der Preis bei 110 Au (13 Au). Die Materialien sind: Holz, Sturmblei (Raffinat). *Hinweis:* Der Grundpreis orientiert sich dabei an den üblichen Kosten für einen Baculus (siehe Myranisches Arsenal Seite 25) zzgl. Aufschlag für die besondere Ausführung.

Kampfwerte:

TP	TP/KK	Länge (cm)	BF	INI	WM	DK
1W6+6	13/3	140	2	-1	-1/-3	NS

S. 72, Botenrucksack: Die Zauberkosten liegen bei 49 (4) AsP. Die Materialien sind: Leder, Sturmblei (Raffinat). Der Anwender muss 21 AsP in das Artefakt fließen lassen.

S. 73, Brennende Steine von Angra'Mor: Die Zauberkosten liegen bei 43 (4) AsP, der Wert bei 77 Au (6 Au), das Gewicht bei 4 Stein. Der Anwender muss nur 9 AsP in den Zauber fließen lassen, die Angaben in Myranische Formeln auf Seite 197 sind falsch.

S. 73, Entwaffnende Statuetten: Die Materialien sind: Elfenbein, Wegegold (Raffinat). Der Wert liegt bei 78 Au (14 Au). *Klarstellung:* Die Statuette kann nur eine Person pro Zaubervorgang verzaubern. Der Zauberauslösende ist davon nicht betroffen.

S. 73, Figurine der Tänzerin: Die Zauberkosten liegen bei 42 (4) AsP, das Gewicht bei 0,3 Stein, der Wert bei 95 Au (19 Au). Die Wirkungsdauer liegt bei Permanent / 1 SR.

S. 74, Gelbe Augen der Nacht: Die Zauberkosten liegen bei 47 (5) AsP, der Wert bei 90 Au (7 Au).

S. 74, Gewand des Rhetorikers: Die Zauberkosten liegen bei 44 (4) AsP. Die Materialien sind: Brokat, Siegesseisen (Raffinat, im Stoff eingewoben). Der Wert liegt bei 92 Au (8 Au).

S. 74, Hände des Diebes: Als Material kommt Schattensilber (Raffinat, im Inneren der Hand versteckt) hinzu.

S. 75, Krakenband: Der Wert liegt bei 80 Au (20 Au).

S. 75, Lärmschlucker: Die Zauberkosten liegen bei 47 (4) AsP. Die Materialien sind: Holz, Sturmblei (Raffinat). Der Wert liegt bei 92 Au (4 Au).

S. 75, Mondsteinhaut: Die Zauberkosten liegen bei 44 (4) AsP. Die Materialien sind: Feuerstein, Mondstein, Haar, Horn, Bernstein. Der Wert liegt bei 90 Au (5 Au).

S. 75, Nymphe des Ewigen Eises: Die Zauberkosten liegen bei 44 (4) AsP, der Wert bei 88 Au (6 Au). Der Anwender muss nur 13 AsP in das Artefakt fließen lassen.

S. 76, Phasganon des Schattenkriegers: Die Kosten liegen bei 45 (5) AsP. Die Wirkungsdauer liegt bei Permanent / 1 SR.

Kampfwerte:

TP	TP/KK	Länge (cm)	BF	INI	WM	DK
1W6+4	12/4	90	2	0	0/-1	N

S. 76, Schale der Gefiederten: Die Zauberkosten liegen bei 48 (5) AsP, das Gewicht bei 10 Stein, der Wert bei 115 Au (30 Au).

S. 76, Tamburin der Ekstase: Als Material kommt Lustbronze (Raffinat) hinzu. Die Zauberkosten liegen bei 47 (4) AsP, der Wert bei 72 Au (3 Au).

Klarstellung: Die Wirkung des Tamburins ist zwar stark aber bei weitem nicht unüberwindbar, da der enthaltene Zauber lediglich auf der Stufe *herausfordernd* liegt.

S. 77, Thorax des Befehlshabers: Die Zauberkosten liegen bei 45 (5) AsP, der Wert bei 110 Au (15 Au). Die Materialien lauten: Bronze, Stoff. *Hinweis:* Der Grundwert orientiert sich dabei an den üblichen Kosten für einen Myrmidonen-Thorax (siehe MyArs Seite 130) plus Aufschlag für die besondere Ausführung.

Kampfwerte:

Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	RS	BE
0	4	4	4	0	0	1	1	4	3
Ges.	gRS	gBE	(alle Angaben gemäß der Nomenklatur aus WdS)						
3	2,5	1,5							

S. 77, Unbefleckter Schwamm: Die Materialien lauten: Schwamm, Orichalcum (im Schwamminneren eingebracht). Der Wert liegt bei 58 Au (4 Au).

S. 77, Wogenwandler: Die Zauberkosten liegen bei 43 (4) AsP, der Wert bei 70 Au (7 Au).

S. 78, Arkanreflektor: Der Wert liegt bei 202 Au (6 Au). Die Materialien sind: Glas, Silber, Archontenglas (Raffinat).

S. 78, Bandage der Heilung: Der Wert liegt bei 77 Au (3 Au). Die Materialien sind Leinen und Dornenerz (Raffinat in dünnen Fäden verwoben).

S. 78, Flammenkrieger: Die Wirkungsdauer liegt bei Permanent / 13 SR.

S. 79, Flügelgürtel: Das Gewicht bei 0,2 Stein (8 Unzen), der Wert bei 194 Au (4 Au). Die Materialien sind: Seide, Messing, Fäden aus Sturmblei (Raffinat).

S. 79, Handschuh des Ehernen Schutzes: Das Gewicht liegt bei 0,6 Stein, der Wert bei 104 Au (5 Au). Die Materialien sind: Leder, Stahl, Harteisen (Raffinat).

S. 80, Kraftgürtel: Die Zauberkosten liegen bei 125 (5) AsP, der Wert bei 165 Au (6 Au). Die Materialien sind: Leder, Mordstahl (Raffinat).

S. 80, Levitationsstiefel: Die Materialien sind: Leder, Zitterzinn (Raffinat). Das Gewicht liegt bei 1 Stein, der Wert bei 200 Au (11 Au).

S. 80, Mieder der Verführung: Die Zauberkosten liegen bei 157 (6) AsP, der Preis bei 140 Au (12 Au). Die Materialien sind: Seide, Perlen.

S. 80, Mnemokristall: Der Mnemokristall ist mit gleich zwei Influxionen (Aufnahme und Wiedergabe) belegt, welche einzeln ausgelöst werden können. Der Wertekasten lautet wie folgt:

Zauber: Beschwörungsspeicher / Beseelung / Illusion

Quelle: passende stellare Quelle / Luft

ZfP*: 16 / 16 / 16

AsP: 123 (5) (Aufnahme) / 112 (5) (Wiedergabe)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte fängt der Mnemokristall nach 3 Aktionen an sich alles, was in seiner näheren Umgebung herum geschieht (Faustregel: 7 Schritt, mit entsprechender Optik auch mehr) und

zu den Prinzipien der gewählten Quelle passt (z. B. ein Bühnenstück bei der Quelle Kreativität) aufzuzeichnen. Dieser Vorgang endet bei Verhüllung des Kristalls, spätestens jedoch nach 16 SR. Das so Gespeicherte selbst hält bis zu 1 Jahr. Mit einem zweiten Aktivierungssatz wird nach 3 Aktionen innerhalb von 7 Schritt das Gespeicherte als optische wie akustische Illusion präsentiert. Die Realitätsdichte beträgt 15 Punkte. Das Artefakt verfügt über 1 Ladung der Aufnahme und 5 Ladungen der Wiedergabe.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 1 Jahr / 16 SR

Material: Edelstein

Gewicht: 0,01 Stein

Wert: 265 Au (14 Au)

S. 81, Ouroboros der Erkenntnis: Der Wert liegt bei 80 Au (4 Au)

S. 81, Pfeife des Mimen: Die Zauberkosten liegen bei 60 (4) AsP, der Wert bei 145 Au (6 Au). Die Materialien sind: Schneesilber, Sturmblei (Raffinat).

S. 82, Rattenmantel: Die Zauberkosten liegen bei 91 (4) AsP, das Gewicht bei 3,3 Stein, der Wert bei 215 Au (16 Au). Die Materialien: Fell, Rattengold (Raffinat).

S. 82, Szepter der Anweisung: Das Gewicht liegt bei 0,7 Stein, der Wert bei 166 Au (10 Au). Die Materialien sind: Holz, Orichalcum, Silber.

S. 82, Waffengurt der tödlichen Zwillinge: Die Materialien sind: Leder, Harteisen (Raffinat). Der Wert liegt bei 104 Au (8 Au).

Kampfwerte:

TP	TP/KK	Länge (cm)	BF	INI	WM	DK
1W6+2	11/4	50	1	0	0/–1	HN

S. 82, Auxilator: Der Wert liegt bei 80 Au (15 Au).

S. 83, Finger des Windes: Die Materialien sind: Federn, Seide, Zirkon.

S. 83, Herz des Winters: *Klarstellung:* Die hohe Handwerkskunst und Reinheit des Steins begründet den hohen Grundpreis von 54 Areal.

S. 83 Maske des Rächers: Die Materialien sind: gehärteter Stoff, Brandbronze (Raffinat). Der Wert liegt bei 102 Au (4 Au).

S. 84, Prisma der Klarheit: *Klarstellung:* Verzaubert wurde hier lediglich der Optrilith. Das Gold wurde nachträglich angebracht.

S. 84, Schleife der Unendlichkeit: Die genutzte Quelle ist *Zeit*. Das Gewicht liegt bei etwas unter 0,7 Stein (bei 2,6 Unzen), der Wert liegt bei 2734 Au (2670 Au).

S. 85, Spiegel des Verräters: Die Materialien sind: Glas, Narrenglas (Raffinat), Zinn. Der Wert liegt bei 60 (10 Au).

S. 85, Chimären: Auf den folgenden Seiten wurde zwar die Möglichkeit zur Erschaffung von Dämoniden (Mischwesen aus Dämon und Lebewesen) erwähnt und auch der ein oder andere Zauber genannt, jedoch kein Beispiel für eine Kreatur dieser Art. Dies soll an dieser Stelle nachgeholt werden.

Geflügelte Mordbestie

Selbst abgebrühte Chimärologen ziehen bei der Einbeziehung von Dämonen in ihre Experimente oftmals die Grenze. Kein Wunder, stehen solche Kreaturen im Ruf häufig das Letzte zu sein, was der Zauberer jemals hervorgebracht hat. Umso mehr Schauermärchen ranken sich entsprechend um derartige Kreaturen, seien es die von fanatischen Anhängern eines geheimen Arcansin-Kultes in

Anthalia, die sich freiwillig mit einem Tykaar-Dämon verschmelzen lassen, um so Rache an den Draydal üben zu können, oder – wie in diesem Fall – von einem nicht weiter genannten Chimärologen Melarythors, der es für angebracht hielt einen Zant-Dämon mit einer Amphitere zu kreuzen, um so eine geflügelte Mordbestie, halb Tiger-Dämon, halb übergroße, geflügelte Federschlange, zu erhalten. Seine angeblich letzten Worte: „Es fliegt! Es fliegt!“

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Khalyanar

ZfP*: 15 (Invokation) / 5 (Influxion)

AsP: 24 (Invokation) / 56 (Influxion)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Material: Amphitere, Zant

Gewicht: 300 Stein

Wert: 60 Au (23 Au)

Größe: 4 Schritt

MU 18 IN 16 KO 25 KK 20 LO 10

Biss: **AT 16 TP 2W6+2 DK HN**

Körper: **AT 13 TP 1W6 DK HNS**

Pranke: **AT 15 TP 1W6+4 DK N**

Schwanz: **AT 12 TP 1W6+2 DK N**

PA 11 INI 16+1W6 RS 4 WS 13

LE 45 AU 90 GS 10/18 MR 18

Größenkategorie: sehr groß

Beute: Säure (5 Au), Zähne (5 Au)

Attribute: Astralsinn, Eigener Wille, Folgeschaden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Fliegendes Wesen, Geisterpanzer; Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Heilung oder Bewegung; Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Raserei V, Regeneration I, Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen alle Beherrschungen und Zauber der Verständigung, Schreckgestalt, Unterwerfung

Fertigkeiten: 3 Aktionen pro KR wenn am Boden (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Gegenhalten, Gezielter Angriff (3; Biss), Hinterhalt (5), Niederrennen, Niederwerfen, Sprung / Niederwerfen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter der Mordbestie stehende Gegner eingesetzt werden; Sturzflug (7), Wuchtschlag, Talent Freies Fliegen (19; 18/19/20), Talent Sinnen-schärfe (14; 10/16/16)

S. 86, Stiefel der ewigen Wanderschaft: Die Materialien sind: Leder, Wegegold (Raffinat). Der Wert liegt bei 46 Au (2 Au).

S. 88, Wächterbaum: Die Materialien sind: Leimrute und junger Riesenkrake.

Erläuterung: Die Leimrute ist eine chimärische Baumzucht, die bei bestimmten Geräuschen mit klebrigen Luftwurzeln angreift, und wird im Abenteuer „Die Ewige Mada“ auf Seite 81 näher beschrieben.

S. 86, Hornbär: Die Zauberkosten liegen bei 36 AsP, der Wert bei 30 Au (4 Au).

S. 87, Schusskugelfisch: Die Zauberkosten liegen bei 52 (5) AsP.

Erläuterung: Bei der serovischen Pfeilgalleere handelt es sich um eine Qualle.

S. 88, Sternghorla: Die Materialien sind: Ghorla, junger Riesenseestern.

S. 88, Zwergjharranoth: Die Materialien sind: junger Jhar-ranoth, Zwergzauneidechse.

S. 89, Imperialer Koloss: *Hinweis:* Aufgrund der großen Materialmenge wurde auf die allgemeinen Rohstoffpreise

(Myranor HC Seite 281, Myranischer Meisterschirm) zurückgegriffen.

S. 90, Nebulöser Wächter: Die Quelle ist Galkuzul, das Material ist Wasser (das zu Nebel wird). *Hinweis:* Es sind auch vergleichbare Golems aus zerriebenem Kalk auf der Basis der Quelle Aggari denkbar.

S. 90, Sargasso-Golem: Die Zauberkosten liegen bei 32 AsP, der Wert bei 23 Au (2 Au).

S. 92, Astralring: Die Materialien sind: Silber, Saphir. Der Wert liegt bei 25 Au (6 Au).

S. 92, Bildnis des Myr-Varnion: Die Materialien sind Holz, Leinwand, Gold, Quoranium. *Hinweis:* Das Gold des Goldrahmens ist nicht Teil des Artefakts.

S. 93, Blutmal: Die Zauberkosten liegen bei 25 AsP, die Wirkungsdauer bei 1 None. Es muss zudem heißen: „Die Tätowierung sammelt maximal 16 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro Stunde (...)“.

S. 93, Ritualkette: Der Wert liegt bei 130 Au (20 Au).

S. 94, Schlachtbanner der Magie: Der Wert bei 410 Au (16 Au). Die Materialien sind: Leinen, Siegesisen (Raffinat).

S. 94, Sonnenstein: Der Wert liegt bei 83 Au (8 Au).

S. 94, Thron der Schlangenkönige: Der Wert liegt bei 1000 Au (697 Au). Klarstellung: Die eigentlichen Artefakte sind die vier Smaragde, nicht der Thron aus Illuminium selbst.

S. 94, Tränenkelch: Die Zauberkosten liegen bei 41 (4) AsP, das Gewicht bei 0,6 Stein, der Wert bei 70 Au (8 Au). Es muss zudem heißen: „Das Artefakt sammelt maximal 21 AsP aus der Umgebung mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro Tag (...)“. Die Materialien sind: Elfenbein, Bernstein (auf der Innenseite des Bodens eingelassen).

S. 95, Karte des tückischen Spielers: Das Gewicht liegt bei 0,05 Stein, der Wert bei 17 Au (1,5 Au) Die Materialien sind: Papier (Karton), Dichtzinn (Raffinat, dünnes Blech im Karteninneren) Alle anderen Karten haben einen vergleichbaren Kern aus herkömmlichen Zinn gleichen Gewichts.

S. 95, Kette des Meuchlers: Der Preis liegt bei 97 Au (20 Au).

S. 96, Opferdolch: Die Materialien sind: Karetan, Orichalcum. Das Gewicht liegt bei 0,8 Stein. *Erläuterung:* Die Waffe ist ein Risso-Kriegsdolch (siehe Myranisches Arsenal Seite 58).

Kampfwerte:

TP	TP/KK	Länge (cm)	BF	INI	WM	DK
1W6+2	12/4	30	4	0	0/-1	H

S. 96, Ruhestatt der Qualen: Die Zauberkosten liegen bei 72 (7) AsP, das Gewicht bei 1,5 Quadern (1500 Stein), der Wert bei 560 Au (463 Au). Die Materialien sind Eisen, Kupfer, Qualkupfer.

Hinweis: Da sich Eisen nicht direkt mit einer Influxion belegen lässt, ist die Innenseite der Eisernen Jungfrau mitsamt den Dornen mit Kupferadern durchzogen, die alle an einer Stelle an der Öffnung der Jungfrau münden.

Für das Eisen wurde ein Wert von 3 Argental je Stein angenommen.

S. 97, Sarkophag des ewigen Todes: Die Gewichtsangabe von 500 Stein im Fließtext ist falsch. Es muss 1000 Stein heißen. Der Sarkophag ist zu 100 % aus der teuren Varietät des Basalts für Artefakte gemacht.

S. 99, Siminiope-Devorator: Die Zauberkosten liegen bei 50 (5) AsP. Der Wert liegt bei 230 Au (155 Au).

S. 98, Sklavenband: Das Gewicht liegt bei 0,53 Stein. Die Materialien sind: Eisen, Qualkupfer (Raffinat).

S. 99, Lebendes Skelett: Die Zauberkosten liegen bei 40 AsP, der Wert bei 67 Au (1 Au).

S. 101, Wankende Mumie: Die Zauberkosten liegen bei 38 AsP.

S. 130, Holz: Es muss heißen: „Die Grundmenge entspringt der Asche des Holzes aus dem Herz eines Baums und liegt bei 1 Unze. Die Grundmenge von unverbranntem Holz läge hingegen bei 10 Unzen.“

S. 130, Karfunkelstein: Kaiserdrache (aventurischer Name) wird durch Golddrache (myranischer Name) ersetzt.

S. 130, Metalle: *Hinweis:* Eisen gehört zur Qualitätsstufe I, Gold zur Qualitätsstufe VI.

S. 142, Zauberzeichen: Wird ein Zauberzeichen als eigenständiges Influxionsobjekt auf einen fremden Träger aufgetragen, werden automatisch dessen Gewicht und die ihn zuordnende Grundmenge für die Influxion herangezogen.

S. 143, Influktor: Die ursprüngliche Profession des Influktors war fehlerhaft. Die neuen Angaben stehen im rechten Kasten. Achtet bitte darauf, dass, wenn ihr euch für KL 14 oder IN 14 entscheidet, dies die Leiteigenschaft eurer magischen Repräsentation ist, damit ihr später die Influxionen benutzen könnt.

Influktor

(GP nach Variante, magische Grundprofession)

Voraussetzungen: KL 14 oder IN 14, das andere 13, FF 13

Modifikationen: SO 5-12

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für passende Quelle / Stubenhocker

Kampf: Dolche +2, Stäbe +2

Gesellschaft/Natur: Etikette *oder* Lehren *oder* Schriftlicher Ausdruck +4, ein weiteres +2

Wissen: Magiekunde +5, Brettspiel *oder* Kryptografie *oder* Mechanik *oder* Tierkunde +4, ein weiteres +3, Rechnen +3

Sprachen/Schriften: Eine Sprache +6, eine Schrift +6

Handwerk: Passendes Handwerkstalent +3

Zauber: HE+7 auf eine Quelle nach Wahl, E+5 auf eine weitere Quelle

Instruktionen/Influxionen: Analyse, zwei weitere Instruktionen nach Wahl, drei Influxionen nach Wahl

Sonferfertigkeiten: Repräsentation (nach Wahl), Ritualkenntnis (wie Repräsentation, auf Startwert 3), Formelentwicklung I-III (nach Wahl), passende Quellenkenntnis, 400 AP in magische Sonderfertigkeiten

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Siminiagefälliges Wissen *oder* Meister der Improvisation

Varianten:

Viertelzauberer (7 GP): *Modifikationen:* -6 AsP, *Vorteile:* Viertelzauberer, *Zauber:* kein Hauszauber

Halbzauberer (8 GP): *Modifikationen:* MR+1, +6 AsP; *Vorteile:* Halbzauberer, *Zauber:* E+6 auf zwei weitere Quellen der gleichen Sphäre(n), E+5 oder W+4 auf eine weitere Quelle, *Sonderfertigkeiten:* weitere 200 AP in magische Sonderfertigkeiten

Vollzauberer (11 GP): *Modifikationen:* MR+2, +12 AsP; *Vorteile:* Vollzauberer, *Zauber:* E+6 auf zwei weitere Quellen der gleichen Sphäre(n), E+5 oder W+4 auf eine weitere Quelle, *Sonderfertigkeiten:* Große Meditation, weitere 400 AP in magische Sonderfertigkeiten

ANHANG

Kreaturen der Influxion und ihre göttliche Gegenprinzipien

Chimären und Untote weisen normalerweise eine besondere Empfindlichkeit gegen ihnen entgegengewirktes karmales Wirken auf. Im Myranischen Zauberwerk wurde allerdings nicht weiter darauf eingegangen. Zu komplex ist die myranische Götterwelt mit all ihren Kulturen und Glaubensauslegungen. Allgemein ist diesbezüglich karmales Wirken immer dann entgegengesetzt, wenn eine erhobene Kreatur ein göttliches Prinzip, das hinter diesem Wirken steht, durch seine bloße Existenz pervertiert (oder in einigen Fällen gar ins Gegenteil kehrt). Hierfür spielt die Wahl der Quelle keine Rolle, da die dazugehörigen Influxionen selbst eine dämonische Komponente beinhalten (auch wenn diese bei Weitem nicht in den gleichen Konsequenzen resultiert wie der direkte Einsatz einer dämonischen Quelle). Für einen groben Überblick im Rahmen der hier nun vorgestellten Kreaturen kann dabei die nun folgende Auflistung dienen, die allerdings keineswegs abgeschlossen ist und nur mögliche Beispiele benennt:

<u>Name der Kreatur</u>	<u>betroffene Prinzipien</u>	<u>typische Gottheiten</u>
Chimären		
Geflügelte Mordbestie	Tiere, Leben, Kampf	Zatura, Tscha, Shinxir
Haimholure	Tiere, Leben, Meer	Zatura, Tscha, Ephar
Numinoru	Tiere, Leben, Meer	Zatura, Tscha, Ephar
Jagdheuschrecken	Tiere, Leben	Zatura, Tscha
Pardirpossum	Tiere, Leben	Zatura, Tscha
Rattenkeiler	Tiere, Leben	Zatura, Tscha
Wächterbaum	Tiere, Leben, Pflanzen	Zatura, Tscha, Parania
Zwergjharranoth	Tiere, Leben	Zatura, Tscha
Golems		
Banbarguinischer Exoskelettgolem	Handwerk, Humus	Siminia, Ængrom, Zatura
Imperialer Koloss	Handwerk, Erz	Siminia, Ængrom
Lehmgolem	Handwerk	Siminia, Ængrom
Meister Xaxitas' eiserner Zwerg	Handwerk, Erz	Siminia, Ængrom
Nebulöser Wächter	Wasser	Ephar
Sargasso-Golem	Handwerk, Humus	Siminia, Ængrom, Zatura
Serovischer Wasserspäher	Wasser	Ephar
Uralter Wächter	Handwerk, Erz	Siminia, Ængrom
Wächter Zhelezhars	Handwerk, Wasser	Siminia, Ængrom, Ephar
Wandelnde Holzrüstung	Handwerk, Humus	Siminia, Ængrom, Zatura
Wandelndes Iglu	Handwerk, Eis	Siminia, Ængrom, Pheronos
Untote		
Eiskalter Albenwulf	Tod, Eis	Nereton, Pheronos
Gefallener Myrmidone	Tod	Nereton
Jharranoth- Knochenkoloss	Tod	Nereton
Lebendes Skelett	Tod	Nereton
Mordende Blutbestie	Tod	Nereton
Rauchender Schrecken	Tod, Feuer	Nereton, Siminia, Ængrom
Siechenbringer	Tod, Krankheiten	Nereton, Zatura, Parania
Untoter Risso	Tod, Meer	Nereton, Ephar
Veritabler Knochendiener	Tod, Handwerk	Nereton, Siminia, Ængrom
Wankende Mumie	Tod	Nereton

- Die genannten Götter sind natürlich exemplarisch zu verstehen. Oft kann auch karmales Wirken anderer Gottheiten betroffen sein (z. B. Ifirnurtha bei Natur, Numinoru bei Meer, Rondr und Khorr bei Kampf usw.). Einzelheiten liegen dabei durchaus auch im jeweiligen Kult begründet.
- Die Wahl der zur Influxion genutzten Quelle wurde bei Golems wegen der engen Verbindung zum Baumaterial überdies als wichtiger erachtet als bei Chimären und Untoten, weswegen das Element dort immer genannt wird, während es in den anderen Fällen nur Erwähnung findet, wenn es vom obligatorischen Element Humus fast aller Lebewesen abweicht. Auch diese Regelung ist lediglich als Vorschlag zu verstehen.

Wie schwer und teuer darf's denn sein?

Die folgende Tabelle soll die Abschätzung des Gewichts und der Kosten einiger Materialien erleichtern, falls man nur die Maße kennt. Die Gewichtsangaben je Liter (1 Liter = 10×10×10 cm³) orientieren sich dabei zumeist an den tatsächlichen, irdischen Dichten. Die Preise sind für Zauberwerker zu verstehen. Eventuelle Preise der herkömmlichen Varianten der Werkstoffe auf dem regulären Markt stehen in Klammern daneben. Alle Preise sind Durchschnittspreise. Einige davon sind nur grob geschätzt. (*Hinweis*: gering = Preise beginnen im Pekunos- oder gar Obulus-Bereich, zumindest in den Abbau-Regionen).

<u>Werkstoff</u>	<u>Gewicht in Stein je Liter</u>	<u>Preis in Aureal je Liter</u>
Edelstein: Obsidian (Vulkanglas)	2,4	— (38)
Feststoff: Glas	2,5	1,3 (ab 1,3)

<u>Werkstoff</u>	<u>Gewicht in Stein je Liter</u>	<u>Preis in Aureal je Liter</u>
Gestein: Alabaster	2,3	1,2 (0,11 - 0,35)
Gestein: Basalt	3	4,4 (0,08 - 0,15)
Gestein: Kalkstein	2,8	— (0,10 - 0,17)
Gestein: Marmor	2,7	6,8 (0,14 - 0,41)
Gestein: Speckstein	2,8	— (0,10 - 0,17)
Holz: Einfaches Holz	0,5 - 0,7	— (gering)
Holz: Himmelszeder	0,6	4,5 (gering)
Holz: Lorthalis-Eiche	0,8	3,2 (gering)
Holz: Schwarzerle	0,6	2,4 (gering)
Magisches Metall: Arkanium	11,3	29030 (27216)
Magisches Metall: Endurium	7,9	80486 (78600)
Magisches Metall: Mindorium	13,6	2168 (2168)
Magisches Metall: Quoranium	15,4	9886 (—)
Metall: Blei	11,3	3,4 (3,4)
Metall: Bronze	8,2	8,2 (12,2)
Metall: Eisen	7,9	3,9 (2,4)
Metall: Gold	19,3	310 (290)
Metall: Kupfer	8,9	4,5 (8,9)
Metall: Messing	8,4	8,4 (12,6)
Metall: Mondsilber (Platin)	21,5	343 (563)
Metall: Quecksilber	13,6	217 (339)
Metall: Schneesilber	28	224 (224)
Metall: Silber	10,5	84 (84)
Metall: Zinn	7,3	3,7 (7,3)