Das Arkanum
- Errata zur 3. Auflage-

Seite 21, Kasten „Bannen von Dweomer und Zauberliedern?“

Der Dweomer der Druiden, den auch Totemgeister und Götter beherrschen und den daher auch Schamanen und Priester anwenden können, beruht auf anderen Prinzipien als die normale Magie. ... Einige Dweomerzauber können auch mit speziellen Gegenzaubern vorzeitig neutralisiert werden.

> Der Dweomer der Druiden, den auch Schamanen und eine Reihe übernatürlicher Wesen anwenden können, beruht auf anderen Prinzipien als die normale Magie. ... Einige Dweomerzauber können auch mit speziellen Gegenzaubern vorzeitig neutralisiert werden, zum Beispiel *Mutlosigkeit* mit dem *frohlockenden Gesang*.

Seite 69, Blenden

Reichweite: 9 m Umkreis, Wirkungsbereich: -

> Reichweite: -, Wirkungsbereich: 9 m Umkreis

Seite 76, Elementenwandlung

Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen Kubikmeter ...

> Mit diesem Spruch kann der Zauberer bis zu einen Kubikmeter ...

Seite 82, Feuerlauf

Reichweite: -

> Reichweite: Berühung

Seite 109, Schlangenbiss

Wortzauber der Stufe 7

> Gestenzauber der Stufe 7

Seite 111, Schwäche, zweiter Absatz

... Beim Einsatz von Waffen, die jetzt zu schwer für ihn sind, erleidet er **–4** auf seinen EW:Angriff.

> ... Beim Einsatz von Waffen, die jetzt zu schwer für ihn sind, erleidet er **–2** auf seinen EW:Angriff.

Seite 127, Wandwandeln

Wirkungsbereich: -

> Wirkungsbereich: 30 cm

Seite 129, Wirbelwind

... Das Auge durchmisst am Boden 3 m, während der Wind in einer Zone zwischen 3 m und 6 m Entfernung vom Zauberer und bis in eine Höhe von 9 m tobt. Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Zauberer. ...

> ... Das Auge durchmisst am Boden 6 m, während der Wind in einem Ring zwischen 3 m und 6 m Entfernung vom Zauberer und bis in eine Höhe von 9 m tobt. Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Zauberer. ...

Seite 136, Arm der Götter

Im Nahkampf trifft er mit seinem Fertigkeitswert für Angriffe mit der Hand und richtet dabei **1W6** Schaden an, wozu der persönliche Schadensbonus addiert wird. Dank der göttlichen Magie gilt die Hand als magische Waffe*(+0/+0).

> Im Nahkampf trifft er mit seinem Fertigkeitswert für Angriffe mit der Hand oder *Faustkampf* und richtet dabei **1W6** Schaden an, wozu der persönliche Schadensbonus addiert wird. Dank der göttlichen Magie gilt die Hand als schwere magische Waffe*(+0/+0).

Seite 145, Rüstung der Rechtschaffenen

Reichweite: Berührung

> Reichweite: -

Seite 147, Strahlender Panzer

Reichweite: Berührung

Reichweite: -

Seite 198, Horn der Jägerin

Angriff: Biss+8 (1W6+2); Raufen+8 (1W6–2 AP)

> Angriff: Biss+8 (1W6+2); Raufen+8 (1W6–2)

Seite 203, Zaubermittel (letzter Eintrag)

Waffe aus Alchimistenmetall	Waffenpreis×10 (mindestens 250 GS)
> *Waffe aus Alchimistenmetall*	Waffenpreis×10