

Rättelser och klargöranden

(Antalet korslagda svärd anger hur viktig denna korrigerings är för spelet)

Spelarens handbok

✖✖ **Sidan 12, Förbättring av rollfiguren (tillägg)**

Omskolning

Det är inte alltid man väljer rätt första gången, så reglerna tillåter en viss omskolning. Varje gång du tar en ny grad, får du lov att välja om ett knep, en talang eller en tränad färdighet. Detta är utöver alla andra val du gör när du tar en ny grad.

Knep: Du får stryka ett knep du valt tidigare och välja ett annat. Du kan inte välja bort ett knep som uppfyller ett krav för någon annan förmåga.

Talang: Du får stryka en talang och välja en annan av samma typ (attack eller nytta) från en klass du har tillgång till. Du kan välja fritt från grad 1 upp till din nya grad, men du kan bara välja en talang av en grad där du redan har valt en om du lämnar motsvarande lucka högre upp. Till exempel, när du når grad 6 vill du omskola en av dina attacktalanger. Du har två av grad 1, en av grad 3 och en av grad 5. Du kan stryka den av grad 5 och välja en ny av grad 1 eller 3, men du kan inte stryka en av grad 1 och välja någon ny av grad 3 eller 5.

Tränad färdighet: Du får stryka en av dina tränade färdigheter du valt tidigare och välja en annan från listan över färdigheter. Notera att den färdighet du stryker måste ha varit ett fritt val tidigare och inte getts dig av andra omständigheter. Du kan inte välja bort en färdighet som uppfyller ett krav för någon annan förmåga.

✖ **Sidan 15, Gnomer (ersätt)**

Liten: Som en Liten varelse kan gnomer inte använda ett tvåhandsvapen om det inte har beteckningen Kompakt. De måste använda båda händerna för att hantera enhandsvapen som har beteckningen Bastant.

✖ **Sidan 15, Halvlingar (ersätt)**

Liten: Som en Liten varelse kan halvlingar inte använda ett tvåhandsvapen om det inte har beteckningen Kompakt. De måste använda båda händerna för att hantera enhandsvapen som har beteckningen Bastant.

✖✖ **Sidan 19, Omdaning (tillägg)**

En omdaning varar under resten av situationen eller tills man antar en ny form.

✖✖ **Sidan 20, Träff (tillägg)**

Om det anges "fortgående skada", drabbas målet denna skada i början av sitt drag varje runda, tills målet klarar ett räddningsslag mot den fortgående skadan.

✖ **Sidan 22, Barbarer (ersätt)**

Klassförmågor: Försvarsaura, Krokben, Lättrörlig, Raseri.

✖✖✖ **Sidan 36, Trädform (tillägg)**

Sjävläkningen i trädform ger bara tillbaka livspoäng om det finns en fiende intill druiden.

✖✖✖ **Sidan 59, Smärtsam attack, (ersätt)**

Effekt: Fienden erhåller extra skada motsvarande halva din Styrka (närstrid) eller halva din Visdom (avstånd).

✖ **Sidan 63, Sammanställning av krigaren**

Raden "Tränade färdigheter" skall ha namnet "Färdigheter"..

✖ **Sidan 63, Inledande beskrivning av krigaren**

Klassens beskrivning inleds med två närmast identiska stycken. Ignorera den ena.

✖ **Sidan 70, Bakgrund**

Andra raden i stycket har fått ett omotiverat indrag. Ignorera detta.

✖✖✖ **Sidan 70, Formelsamling (ersätt)**

Ritualer: Din formelsamling innehåller från början två första gradens ritualer. Vid andra graden och varje grad därefter erhåller du en ny ritual som du fritt kan skriva in i din formelsamling. Varje ritual du väljer måste alltid vara av din grad eller lägre.

✖ **Sidan 70, Alternativbok**

Första stycket skall sluta med orden "när du väljer nya attack- och nyttotalanger."

✖ **Sidan 74, Hoppa (ersätt)**

Effekt: Målet gör ett test av Idrott med en talangfördel av +10 och kan röra sig det antal rutor resultatet anger (enligt reglerna för längdhopp, på sidan 146). Hoppet räknas automatiskt som om det görs med ansats.

✖✖✖ **Sidan 102, Paladiner (radera)**

Tränade färdigheter: Religion plus ytterligare tre klassfärdigheter.

✖ **Sidan 102, Paladiner (ersätt)**

Klassförmågor: Handpåläggning, Kraftflöde, Synstraff, Utse syndare.

✖✖✖✖ **Sidan 147, Kuva (tillägg)**

Tabellen skall ha ytterligare två rader:

elitmonster	+5
solomonster	+10

✖ **Sidan 153, Distraherande straff (ersätt)**

Förutsättning: Gnom, Paladin, klassförmågan Synstraff.

Alla referenser till "Syndens straff", skall ersättas med "Synstraff".

- ✘✘ **Sidan 157, Gilla läget (ersätt)**
Förmån: Om du träffar med en fatalitet hamnar målet i Underläge mot dig, under resten av situationen.
- ✘ **Sidan 160, Kraftkaskad (ersätt)**
Texten "en maximalt förstärkt mystikertalang" ska ersättas med "en maximalt fokuserad mystikertalang".
- ✘ **Sidan 160, Kyligt straff (ersätt)**
Förutsättning: Paladin, klassförmågan Syndastraff
Texten "Syndens straff" ska ersättas med "Syndastraff".
- ✘✘ **Sidan 161, Motvilliga steg (ersätt)**
Förutsättning: Mystiker, klassförmågan Fokuspoäng
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 161, Mystikerns steg (ersätt)**
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 162, Mystisk färdighet (ersätt)**
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 162, Mystisk färdighet (ersätt)**
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 162, Mystisk tålighet (ersätt)**
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 162, Mystiska reflexer (ersätt)**
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 162, Mystiskt initiativ (ersätt)**
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 162, Mäktigt straff (ersätt)**
Texten "Syndens straff" ska ersättas med "Syndastraff".
- ✘✘ **Sidan 162, Mänsklig påhittighet (ersätt)**
Förutsättning: Människa, Mystiker, klassförmågan Fokuspoäng
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘✘ **Sidan 164, Ritualmagi (ersätt)**
Förutsättning: Tränad på Magikunskap, Mystik eller Religionskunskap
- ✘✘ **Sidan 165, Skrämmande ljud (ersätt)**
Förutsättning: Gnom, Mystiker, klassförmågan Fokuspoäng, knepet Skämtare
Texten "kraftpoäng" ska ersättas med "fokuspoäng".
- ✘ **Sidan 171, Välsignad styrka (ersätt)**
Texten "Syndens straff" ska ersättas med "Syndastraff".

- ✘ **Sidan 173, Vapenbeskrivningar**
Förklaringen av vad Bastant ger för effekt när man fattar vapnet i två händer under spjut, tung stridsklubba, krigshammare, långsvärd, lätt stridssлага och stridsyx är felaktigt. Den korrekta förklaringen ges under Vapenegenskaper.
- ✘ **Sidan 178, Solkäpp (ersätt)**
En solkäpp lyser upp 15 meter ut med klart ljus (och inget dunkelt ljus).
- ✘✘ **Sidan 183, Gratisattacker (ersätt)**
Oförsiktig förflyttning: Det ena villkoret är att fienden lämnar en ruta som du hotar, dvs är intill dig och som du kan utföra en närstridsattack mot. Vissa sorters förflyttning – glidning och teleportation – orsakar dock normalt inte någon gratisattack.
- ✘ **Sidan 183, Speciella stridsregler (tillägg)**
Motstånd: Vissa varelser påverkas mindre av en viss typ av skada. En djävulshund har till exempel Motstå 20 eld. För varje attack som gör eldskada på den, drar man bort halva skadan, men inte mer än 20 poäng. Så om magikern Wish-wisha lyckas få en fatalitet med sin eldboll mot en djävulshund, så kommer den inte att orsaka 29 poäng eldskada som den borde, utan endast 15 poäng. (Halva skadan är 14 poäng, eftersom man alltid avrundar neråt.)
Sårbarhet: Vissa varelser är speciellt känsliga för en viss typ av skada. En gengångare har till exempel Sårbar 5 strålände. För varje attack som gör strålände skada på den, lägger man till halva skadan, men inte mindre än 5 poäng. Så om prästen Jozan träffar en gengångare med en helig flamma, så kommer den inte att orsaka 7 poäng skada som den borde, utan hela 12 poäng. (Halva skadan är 3 poäng, eftersom man alltid avrundar neråt, men minsta extraskada är 5 poäng.)
- ✘✘ **Sidan 185, Läkning (tillägg)**
Om en rollfigur har självläkning, återfås detta antal livspoäng i början av rollfigurens drag varje runda. Om rollfiguren är drabbad av fortgående skada samtidigt som han har självläkning, kan spelaren välja vilken ordning han vill bokföra dessa.

Spelledarens guide

- ✘✘ **Sidan 15, Beträktare (tillägg)**
Räddningsslag +5; Impulspoäng 2
- ✘ **Sidan 78, Solkäpp (ersätt)**
En solkäpp lyser upp 15 meter ut med klart ljus (och inget dunkelt ljus).