

Erschaffung

1. Char Auswürfeln mit 6 aus 12; LP Wurf 2* der bessere.
2. Mann wählt zwar noch die Rasse, aber nicht mehr den Typ. Alle haben die Magie-Resistenzen G/K/U = 11/11/11
3. Abgeleitete Eigenschaften, LP, AP, Naturgegebene Fertigkeiten, der Stand und Besitztümer werden normal nach Regelwerk M4 durchgeführt.
4. Lehrjahre: Dies wird nun so geregelt, dass alle **6500 GFP** zum Verlernen bekommen, um danach dann mit 0 GFP anzufangen. Das Alter ist 23 Jahre.
 1. Wenn jemand diese GFP nicht verbrauchen will, kann er sich 1/3 als AEP gut schreiben. Pro 500 nicht verlernter Punkte ist man ein Jahr jünger
 2. Waffen darf man maximal bis +7 Lernen, Verteidigungswaffen bis +1, wenn man sich spezialisiert, dann entsprechend der Spezialisierung höher.
 3. Nach Lernen der Grundkenntnisse einer Waffengruppe hat man alle Waffen der Gruppe auf +4 gelernt
 4. Wer Zaubern lernen will, muss vorher mindestens eine Sprache:Schreiben +9 gelernt haben
 5. Jeder bekommt Sprache: Heimatland +10 und Startland +9
5. Beschränkungen durch Rasse und Eigenschaften aus dem Kapitel sind natürlich immer noch zu berücksichtigen. Berufswahl beliebig, aber keine Vorteile.
 1. Nichtmenschliche ziehen sich für jeden Lernpunkt, den sie anwenden müssen, 300 GFP zum Verlernen ab. Die Muss Fertigkeit ist aber damit gelernt.

Lernen

6. Alle Waffenfähigkeiten sind nun für alle als **Ausnahmekosten** (*2) zu lernen. Alle können jetzt die Waffen bis +19 lernen. Verteidigungswaffen +8.
7. Neu gibt es **Wissen vom Kampf** für alle zu lernen um Rabatt bei den Waffenfähigkeiten zu bekommen (Kostenfaktoren werden zu Kosten multipliziert)

Wissen vom Kampf	+15	+16	+17
Kosten	800	800	800
Kostenfaktor auf alle Waffen	85%	70%	50%

1. Rabatt steht für die Kostenermäßigung, die gegeben wird, wenn man eine Waffenfertigkeit erlernen oder steigern will (Nahkampf/Fernkampf)
8. Neu gibt es **Spezialisierung in einer Waffe** für alle zu lernen: Jeder kann bis zu 6 Spezialisierungen (auch Verteidigungswaffen) lernen

Spezialisierung in einer Waffe		+1	+2
Kostenfaktor auf die gewählte Waffengruppe		75%	50%
Kosten	1. Spezialisierung	500	750
	2. Spezialisierung	500	750
	3. Spezialisierung	1000	1500
	4. Spezialisierung	2000	2500
	5. Spezialisierung	3000	3500
	6. Spezialisierung	4000	4500

9. Alle Fertigkeiten kosten jetzt für alle Standard.

10. Alle Zaubersprüche müssen nun zu **Ausnahmekosten** von allen gelernt werden. Es gibt keine WM mehr für Ausnahme oder Standard, alles Gund.
11. Wissen von der Magie gibt es nicht mehr. Dafür wird **Zauberspruchpotential** eingeführt. Wenn man Zaubern +? gelernt hat (+1 würde reichen) und man hat ein Zauberspruchpotential, dann kann man Sprüche lernen und danach wirken. **Je 40 Zauberspruchpotential kosten 850 GFP.**
1. Die Spruchstufe ist der Grad des Zauberspruches. GM zählt als „6“
 2. Die Zahl ist die **Summe der Spruchstufen** der Zaubersprüche, die man maximal erlernen darf.
 3. Mit dem ersten Spruchpotential erhält man Zaubern +10
 4. Mit dem **ersten Spruchpotential** darf man die ersten 850 GFP, die man zum Zauberspruch lernen nutzt, **mit 20 % der Spruchkosten** lernen.

12. Durch Lernen von Sprüchen spezialisiert man sich. Eine Spezialisierung erfolgt gleichzeitig in folgenden Bereichen

Prozess	7	Beherrschen Bewegen Erkennen Erschaffen Zerstören Verändern Verwandeln
Agens	8	Eis Erde Feuer Holz Luft Magan Wasser Metall
Ursprung	7	Schwarzmagisch Dämonisch Elementar Druidisch Göttlich Bardisch

Spezialisierungs-Sprüche	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
% Spruchkosten	100=A	90	80	70	60	50	40	30	20=S	18	16	14	12	10=G

1. Für jede der Spezialisierungen schreibt man sich die Anzahl der erlernten Zaubersprüche auf und danach ergibt sich die reduzierten Spruchkosten.
 2. Dadurch kann es zu drei verschiedenen Spruchkosten kommen. Als Regel wird dann immer der **niedrigste Wert** genommen.
 3. Lieder, bei denen kein Ursprung angegeben wird, haben den Ursprung „Bardisch“
13. Das Steigern von **Ausdauer** geht nur nach dieser Regel:
Die AP ergeben sich für alle aus (zweimal würfeln, der **bessere** zählt): **AP = <Grad> * W6 + 1 * Min (<Grad> , 10)**
- | Wissen von der Ausdauer | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | + Stufe |
|--------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------------------|
| Kosten | 800 | 1600 | 3200 | 7200 | 14400 | <Kosten voriger Stufe> * 2 |
1. Wissen von Ausdauer bringt wie folgt mehr AP: **+ <Stufe> * Min (<Grad> , 10)**
14. Magie:
1. „Zaubern“ kostet für alle Standard.
 2. Zauberkunst: Als Zauber anzusehen, Zauberdaten wie Agens, Prozess, Ursprung immer das, was vom genutzten „eingebundenen“ Zauberspruch kommt.
 3. Thaumaturgie (Grosse Siegel, Schutzrunen): Prozess/Agens/Ursprung/Stufe: Die Daten der „eingebundenen“ Zaubersprüche werden verwendet.
 4. Lehrersuche für Totenbeschwörer wird ergänzt: Kopie des Lehrersuche Nahe Chaoebene
15. **Thaumagral**: Herstellung ist für alle Zaubernenden möglich und kostet 5000 GS **und** wahlweise ein AP-Maximum bzw. eine GG.
1. Man kann alle Sprüche aus der Liste wählen. Um die Kosten eines Spruches zu bestimmen, kann man sich aus der jeweiligen Liste einen Typen aussuchen, nach dessen Kostenangabe man den Spruch in das Thaumagral binden will.
 2. Reparieren kostet ein AP-Maximum bzw. eine GG.