

Erschaffung

1. Char Auswürfeln mit 6 aus 9; 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 **7500 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 +18 und Startland +14
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 lernen 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 erstmal für alle Standard.

1. Fertigkeiten gibt es in den Sorten: Kampf – Entdeckung – Sozial - Zauber - Wissen – Fingerfertigkeit – Bewegung
2. Fertigkeiten ohne zugewiesene Sorte haben feste Kosten.
3. **Sprechen:** und **Schreiben: Sprache** gehören keiner Sorte an.

Anzahl erlernter Fertigkeiten einer Sorte	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10++
% Fertigkeitenkosten	100=S	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50=G

10. Fertigkeiten:

1. Bei Sprechen und Schreiben jetzt jeweils Verdopplung der Kosten, falls Summe der gelernten Sprachen/Schriften-Fertigkeiten die Int (%) übersteigt.
2. **Rundumschlag** als neue Fertigkeit lernbar, Kosten -3: 1500 -2: 2000 -1: 3000; -0: 4000
3. Wer bei **Abrichten** in verschiedenen Gruppen die Erfolgssumme **100** erreicht, hat die Typ-Eigenschaften eines Tiermeisters.

11. Alle Zaubersprüche müssen nun zu **Ausnahmekosten** von allen gelernt werden. Es gibt keine WM mehr für Ausnahme oder Standard, alles Gund.

12. Wissen von der Magie gibt es nicht mehr. Dafür wird **Zauberspruchpaket** eingeführt. Wenn an ein Zauberspruchpaket erlernt hat, dann kann man Sprüche lernen und danach wirken.

Zauberspruchpaket	1	2	3	4	5	6+
Kosten	850	850	850	1700	3400	*2

1. Ein Zauberspruchpaket gibt einem **6000 Rabattpunkte**, die kann man auf beliebige Zauber verteilen
 1. 10% auf einen Zauber kosten 10 Rabattpunkte **je Stufe** (!) des Zauber
 1. Stufe 1 10% Rabatt für 10 Rabattpunkte oder Stufe 5 10% Rabatt für 50 Rabattpunkte
 2. mehr als 90% Rabatt auf 1 Zauber geht nicht
 3. 90% Rabatt dürfen auf **maximal 10 Zauber** gelegt werden **pro Paket**
2. Zaubersprüche, die man mit 90% Rabatt gelernt hat, gelten als Grundzauber

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. Zauberwerk: 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.
 1. Bei Lettern: Prozess Verwandeln Agens Metall Ursprung elementar

4. Lehrersuche für Totenbeschwörer wird ergänzt: Kopie des Lehrersuche Schwarzmagisch
 5. Blitze Schleudern: nur ein Blitz pro Opfer
 6. Um die Thaumaturgraphie-Zauber lernen zu dürfen, muss vorher Thaumaturgraphie gelernt haben.
 7. Um die alchemistischen Zaubermittel lernen zu dürfen, muss vorher Alchimie gelernt haben.
 8. Binden: Dauer einer Fertigkeitsanwendung: $(20 * \text{Stufe} + 200/\text{ABW}) - (\text{EW:Zaub} + \text{EW:Alch} + \text{EW:Thauma})$
 9. **Aura:** Ab Grad 7 hat man die Aura, in der man bei Ursprung die meisten Sprüche beherrscht, mindestens aber 13.
 1. Bei der Rechnung gibt es Faktoren: dämonisch $\frac{1}{3}$ – druidisch $\frac{1}{2}$ – Göttlich $\frac{1}{5}$ – schwarzmagisch $\frac{1}{33}$
 10. Zauber von **Spruchrollen** lernen: Alle WM-2, ab einem Zauberrabatt von 20% keine WM mehr, ab einem Rabatt von 10% WM+2 auf den EW:
 11. Damit Weihwasser werfen funktioniert, muss man gläubig sein und mindestens 13 Sprüche mit Ursprung göttlich gelernt haben.
15. Beim Lernen mit Praxispunkten gilt: 1 PP ergibt -40 auf die Kosten, der Rest der Kosten wird dann normal bezahlt.
16. Wenn Zauberer LP verliert, bricht es Zauber, wenn er nur AP verliert, dann noch einen Schutzwurf mit $\text{WM} - \langle 2 * \text{AP-Verlust} \rangle$
1. Wenn das Opfer sich aus dem AP-Verlust-Bereich herausretten will und das gelingt, braucht es keinen Schutzwurf, aber das bricht seinen eigenen Zaubervorgang automatisch.
17. **Thaumagral:** Herstellung ist für alle Zaubernden 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.
18. Willenskraft steigt Grad mit 2, Selbstbeherrschung steigt pro Wissen von Kampf Stufe oder Spezialisierungsstufe um 5 und pro Zauberspruchpaket um 10.