

Die M4 Regeln bleiben erhalten, bis auf diese Änderungen:

Erschaffung

1. Mann wählt zwar noch die Rasse, aber nicht mehr den Typ.
2. Abgeleitete Eigenschaften, LP, AP, Naturgegebene Fertigkeiten werden noch normal nach Regelwerk M4 durchgeführt.
3. Den Hintergrund denke man sich aufgrund der erschaffenen Figur selbst aus.
4. Man fängt mit Grad 1 und 0 GFP an.
5. Lehrjahre: Dies wird nun so geregelt, dass alle 10900 GFP zum Verlernen bekommen, um danach dann mit 0 GFP anzufangen. Wenn jemand diese GFP nicht verbraucht, kann er sich 1/3 als AEP gut schreiben.
6. Die Beschränkungen durch Rasse und Eigenschaften aus dem Kapitel sind natürlich immer noch zu berücksichtigen. Einen Beruf wählt man sich beliebig, bekommt aber keine Vorteile dadurch.
7. Am Ende bekommen alle, die Zaubern können, noch 750 GFP, für die sie Zaubersprüche wählen können. Wenn jemand diese GFP nicht verbraucht, kann er sich 1/3 als AEP gut schreiben.

Lernen

8. Die folgenden Fähigkeiten fallen weg:
 1. Zauberkunde
 2. Thaumatographie
 3. Wissen von der Magie
 4. Zaubern
9. Alle Waffenfähigkeiten sind nun für alle als Ausnahmekosten (*2) zu lernen.
10. Alle Fertigkeiten kosten jetzt Standard. Zur Veränderung der Kosten siehe unten.
11. Es werden folgende Fähigkeiten NEU eingeführt (**Fett** ist wie gewohnt nur mit PP lernbar):
 1. Gildenwissen (s.u.)
 2. Gildenkunde (s.u.)
 3. Wissen vom Kampf (s.u.)
 4. Zaubern in der Magie (s.u.)
12. Für jeden Abenteuertyp gibt es nun eine Gilde, eine Gemeinschaft, einen Stamm, einen Clan, Bünde, Ligen oder Garde, Wächter.

1. Um in einer Gilde Zauberfertigkeiten lernen zu dürfen gilt:

Typ	Fi, Hj, Mg, Or, Tm, Ba	Rest KÄM	ZAU	Th
Mindestens	+10	+11	+13	+14

Typ	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
Andere	400	160	160	300	300	800	1600	3200	4000	800	800	1200	1200
Th	1000	160	160	240	240	240	600	600	1200	1600	1600	1600	1600

2. Ab der 3. Gildenwahl muss man das doppelte zahlen, um alles auseinander zu halten.
3. Das **Gildenwissen** steht für das interne Wissen der Gilde, was nicht nach außen dringen soll. Es wird auch internes Wissen genannt.
4. Für Hexer mit ihren Mentoren ist das Gildenwissen als Stufe ihrer Beziehung zu ihren Mentoren zu betrachten.
5. Ab +15 beginnen die Meistergrade der internen Hierarchie der Gilden.
6. „Novizen“ fangen bei +6 an und lernen bis zur Ihrer Aufnahme in die Gilde
7. Man kann nun über Gilden Totenbeschwörer sicher nachlernen, die Gefahr bei der Lehrersuche wird von der Gilde genommen.
8. Die Vergabe von Spruchrollen sollte vorsichtig gehandhabt werden, eine Einschränkung auf eine Glaubensgemeinschaft/Gilde ist ratsam.
9. Bei Gl ist es im klassischen Sinne keine Gilde sondern der Aufbau der Sehnsucht nach Freiheit und Ungebundenheit.
10. So hat jeder alter Abenteuerer ein Gildenwissen.
11. Ordenskrieger und Tiermeister hängen natürlich dem gleichem Glauben/Stamm an, wie die entsprechenden Priester, Schamanen.
12. Um Gildenwissen einer Stufe lernen zu dürfen, muß Gildenkunde auf gleicher Stufe gelernt worden sein.
13. Th müssen zusätzlich zur Th-Gildenkunde auch noch WHx, GHx und SHx-Kunde lernen.
14. Gilden bringen jemanden erst einen neuen Spruch bei, wenn man Zaubern in der Magieform mindestens auf Stufe +10 beherrscht.
15. Der Austritt aus der Gilde der Barden ist nicht erlaubt und wird mit dem Tod bestraft. Gerne vollstrecken Drachen diese Strafe.
16. Der Austritt aus der Gilde der Thaumathuren ist nicht erlaubt und wird mit dem Tod bestraft. Das ist den Thaumathuren wichtig.
17. Beim Verlassen einer Gilde eines Glaubens kann man die Grundfertigkeiten nicht mehr zaubern. Das gilt auch für Tiermeister und Schamanen.
18. Ordenskrieger bzw. Tiermeister werden ab Stufe +14 als Priester bzw. Schamanen anerkannt.
19. Um einen Zauberspruch einer Gilde zu sprechen, der man nicht angehört, sind manchmal Zaubermaterialien notwendig. Die Kosten sind in diesem Fall doppelt zu hoch.
20. Die Gilde der Elementarbeschwörer nimmt nur jemanden auf, der druidischen Glauben hat oder keinen.

13. Für jeden Abenteurertyp gibt es nun eine Gilde, eine Gemeinschaft, einen Stamm, einen Clan. Ausserhalb der Gilde wird das Wissen um diese Gilde als **Gildenkunde** bezeichnet. Es wird auch äußeres Wissen genannt.

Typ	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
Andere	20	10	10	10	20	20	40	40	40	40	40	40	40
Th	200	40	80	80	150	150	300	300	300	300	300	300	300

1. Diese Gildenkunde kann jeder lernen, ohne in der Gilde zu sein. Es ist das Wissen, was so nach Außen sickert mit der Zeit.

14. **Wissen vom Kampf** stellt das Maximum dar, bis zu der Waffenfertigkeiten gesteigert werden dürfen.

Stufe	+15	+16	+17	+18	+19
Kosten	1700	1700	1700	2500	2500
Rabatt	15%	30%	50%	60%	75%

1. Rabatt steht für die Kostenermäßigung, die gegeben wird, wenn man eine Waffenfertigkeit erlernen will (Nahkampf/Fernkampf)

15. **Zaubern in der Magie** ist die Fertigkeit eines Zauberers, Zaubersprüche in dieser Magieform zu sprechen.

Stufe	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19
dweomer	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20	20	40	80	300	400
göttlich	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20	20	40	80	300	400
schwarzmagisch	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20	40	100	200	400	600
elementar	10	10	10	10	20	20	20	20	20	20	20	20	40	40	40	80	200	600	800
dämonisch	10	10	10	10	20	20	20	20	20	20	20	40	80	200	400	600	800	1000	1200
bardisch	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20	40	60	140	300	600	1200	1520
thaumathurgisch	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20	40	60	140	300	600	1200	1520

1. Zauber in der Magie ist maximal auf 10 + <Grad des ZAU> erlernbar.
2. Ab der fünften Magieart, die man erlernt, sind stets doppelte Kosten zu zahlen.

16. Gilden verlangen folgendes für Zaubern in der Magie bei der Aufnahme auf Stufe +10.

Gilde	Art	Art	Art	Art	Art	Art	Art
Ba						Bardisch	
Fi		Dämonisch	Dweomer	Göttlich			
Hj		Dämonisch		Göttlich	elementar		
Mg		Dämonisch	Dweomer	Göttlich			
Or (PRI)		Dämonisch	Dweomer	Göttlich			
Tm (Sc)		Dämonisch	Dweomer	Göttlich			
TBe	schwarzmagisch	Dämonisch		Göttlich	elementar		
DBe	schwarzmagisch	Dämonisch		Göttlich	elementar		
EBe	schwarzmagisch	Dämonisch		Göttlich	elementar		
De	schwarzmagisch	Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
Dr	schwarzmagisch	Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
Hl		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
Ma	schwarzmagisch	Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
PF		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
PHa		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
PHe		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
PK		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
PM		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
PT		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
PW		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
Sc	schwarzmagisch	Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
To	schwarzmagisch	Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
GHx	schwarzmagisch	Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
SHx	schwarzmagisch	Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
WHx		Dämonisch	Dweomer	Göttlich	elementar		
Th	schwarzmagisch	Dämonisch			elementar		Thaumaturgisch

1. Damit gibt es 26 Gildenarten für Zauberkundige, Mit der Zahl 26 wird der Mittelwert der generellen Zauberkunde berechnet. Einfach die Summe aller gelernten Zauber-Gildenkunden bestimmen und durch 26 teilen, das ergibt die **allgemeine Zauberkunde**.

17. Das Steigern von **Ausdauer** geht nur dieser Regel:

Grad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Kosten	80	80	80	160	320	600	1200	2400	4800	6000	8000	8000	8000	8000	8000

1. Die AP ergeben sich aus $AP = \langle Grad \rangle * W6 + 3 * \langle Grad \rangle$
2. Bei einem Gradanstieg darf man den Wurf auf der Stufe wiederholen, die man als letztes gelernt hat.
3. Beherrscht man Wissen von Kampf +19, gibt es einen Boni: $Boni = + 5 * \text{Min} (\langle Grad \rangle , 10)$
4. Je Sorte, die man Zaubern in der Magie beherrscht, ist ein Malus anzuwenden: $Malus = - 1 * \text{Min} (\langle Grad \rangle , 10)$

18. Folgende Zauber ändern sich in ihrem Ursprung, um Nachteile der obigen Tabelle zu verhindern:

Zauberspruch	Neue Kopie des Spruches mit Ursprung:	Verschiebung gültig für	Zauberspruch	Neue Kopie des Spruches mit Ursprung:	Verschiebung gültig für
Angst	elementar	Hj	Magischer Kreis, klein	elementar	Th
elementar	elementar	PHa, PHe, PM, PW, PT	Marmorhaut	göttlich	Fi
Bannen von Götterwerk	göttlich	Or	Marmorhaut	göttlich	Or, Tm
Felsenfaust	göttlich	Or, Tm	Pestklaue	elementar	PHe, PT
Feuerfinger	göttlich	Fi	Pflanzenmann	elementar	Dr
Feuerlauf	göttlich	Tm	Todesblitz	göttlich	PT
Flammenklinge	göttlich	Or	Untote lenken	göttlich	PK
Flammenkreis	göttlich	Or	Untote rufen	elementar	PT
Geister rufen	göttlich	PT	Verbotenes Wort	elementar	Dr
Geisterstab	elementar	PT	Vergiften	göttlich	PT
Geisterwand	göttlich	PT	Versteinern	elementar	PF, PHa, PHe, PM, PW, PT
Graue Hand	elementar	PHe, PT, Dr	Verursachen schwerer W	elementar	Dr
Hexenritt	elementar	Dr	Verursachen von Wunden	elementar	Dr
Kochenbestie	göttlich	Tm, Sc	Wahrsehen	elementar	Th
Kraft entziehen	elementar	Dr	Wasseratmen	göttlich	Fi
Liniensicht	elementar	Th	Wort des Todes	göttlich	PT
Macht über Geister	elementar	PT			

19. Einige Fertigkeiten (also nicht Zauber, Gildenwissen oder Wissen vom Kampf, Zaubern in der Magie oder Ausdauer sowie Waffen) können statt Standard-Fertigkeit als Grundfertigkeit gelernt werden. Doch dafür gilt folgende Regel: Jede Figur darf Fertigkeiten (die im Sinne dieses Regel) **zu Grundfertigkeiten wandeln**. Um eine Fertigkeit so verbilligt zu lernen, muss man für das **fünffache der Kosten** Fertigkeiten zu Ausnahmefertigkeiten wandeln. Diese Wandlung ist einmalig und nicht mehr änderbar! Die Kosten für eine Fertigkeit ergibt sich aus der Summe der Lernkosten bis zu der Stufe, die man mit Lehrer erreichen kann. Will man z.B Gassenwissen als Grundfertigkeit haben, so wären dass 2000 GFP, man müsste also für 10000 GFP Fertigkeiten als Ausnahme erklären, das könnte zB. Fallen entdecken und Geheimmechanismen öffnen sein. (Liste der Kosten kann man sich aus den Daten des Regelwerks erstellen).