

DSA 4.2 - Hausregeln

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Legende	2
Generelle Änderungen am System	2
Neue Formeln für abgeleitete Basiswerte	2
Eigenschaftsproben	2
Ausdauer	2
Kampfsystem	4
Fernkampf	4
Neue Werte für Armbrüste	5
Nahkampf	6
Generell	7
Talente	8
Magie	10
Repräsentationen	10
Neue Sonderfertigkeiten	10
Binden von Elementaren und Dämonen	11
Zauber	11
Neue Zauber	13
Vor-/Nachteile	15
Neue Vor-/Nachteile	17
Rassen	18
Kulturen	19
Professionen	20

Legende

- **roter/grüner/lila** Text: Neueste Änderungen (vmtl. **Nerf/Buf/neutrale Änderung**)
- *Kursiver Text*: Begründung der Änderung
- Unterstrichener Text: Neue Sonderfertigkeit

Generelle Änderungen am System

Neue Formeln für abgeleitete Basiswerte

AT: MU+ zwei nach Waffe von (FF/GE/KK), je was mehr Sinn macht für deine Waffe
INI: MU+IN+FF+GE

Ziel: FF stärken

Eigenschaftsproben

Eigenschaftsproben (MU, KL, IN, CH, FF, GE, KO, KO) werden als Medianprobe gewürfelt: Man wirft 3W20 und wählt das mittlere Ergebnis. (Insbesondere treten Patzer und glückliche Erfolge nur noch bei 2 gewürfelten 20ern bzw. 1ern auf.)

Ziel: Eigenschaftsproben weniger volatil machen.

Ausdauer

Ausdauer wird gestrichen. TP(A) macht einfach halben Schaden nach Rüstungsabzug.

Erschöpfung kann stattdessen benutzt werden:

Erschöpfung baut sich nach einer Rast von 3 Std. ab. Also insbes. 2 pro Nachtruhe, oder 3 pro langer Nachtruhe. Jeder Punkt Erschöpfung über KO/2 erschwert alle Proben um 1 Punkt.

Erschöpfung verteilt der Meister und einige Gaben verursachen Erschöpfung. Außerdem bringen folgende Aktionen einen Punkt Erschöpfung:

- ein Kampf mit leichtem Gepäck/Ausrüstung
- Aufenthalt in sehr heißen/kalten Regionen ohne entsprechenden Schutz. Je nach Temperatur in bestimmten Intervallen. Hitze-/Kälteresistenz/-empfindlichkeit müssen beachtet werden

- misslungene Proben wiederholen
- Reise mit Rüstung

Ziel: Ausdauer wird eh kaum benutzt weil kleinteilig und Kampf schon langwierig. Erschöpfung ist nach Grundregeln für SFs und Gaben relevant. Um das als Balancingmechanismus zu erhalten kann man diese vereinfachten Erschöpfungsregeln benutzen oder einfach komplett streichen.

Kampfsystem

Fernkampf

- Nach TaW 4 bringen nur alle zwei Punkte TaW einen Punkt Fernkampf-AT
- Wurfmesser/-beile/Blasrohr/Schleuder erhalten alle einen Schadensbonus von +1 TP
- Wurfmesser/-beile/Blasrohr/Schleuder erfahren alle eine Reichweitenveränderung:
Entfernungs-Kategorien jeweils x2/x1,5/+5/x2
- Treffer während des Ladens verursachen Störung: Zusammenreißen-Probe erschwert um die erlittenen SP um Ladefortschritt beizubehalten, **nächster Schuss erschwert um 2.**
- **Armbrüste: einzelne Anpassungen, siehe Tabelle unten**
- Lernschwierigkeit
 - Armbrust C->D
 - Blasrohr D->C
 - Bögen: E->D
 - Diskus D->C
 - Schleuder E->C
- Zuschläge nach Zielgröße komplett neu:

Winzig:	Münze, Auge, Maus	+6
Sehr Klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe	+4
Klein:	Wolf, Schaf	+2
Mittel:	Reh, Mensch, Elf, Ork, Zwerg, Goblin	+/-0
Groß:	Pferd, Rind, Oger, Troll	-2
Sehr Groß:	Elefant, Riese	-4
Riesig:	Scheunentor, Drache	-6
- Entfernungsstufen erhalten alle einen Modifikator von -2
- Lade-, Ziel- und Vorbereitungszeiten komplett neu:

Bogen mit Sehne versehen:	22-KK Akt, dann je 1 Akt bis FF-Probe geschafft
Bogen/Armbrust/Wurfspeer/etc. vom Rücken/Gürtel/etc nehmen	2 Akt
Sehne einhaken	4 Akt
Ladezeit Bogen	siehe Waffenliste
Ladezeit Armbrust	Wurzel aus (Wert in Waffenliste) gerundet
Kleine Wurfwafe ziehen	1 Akt
Ladezeit Schusswafe zu Pferd	+1 Akt
Pfeil bereits auf Sehne	Ladezeit -1
Bogen bereits gespannt	1 Akt
Normaler Schuss	Ladezeit +1
Schnellschuss	Ladezeit +0
Rest der Tabelle gleich	
- zweiter Schuss/Wurf pro KR +10/+6 statt +4/+2, **man kann nie mehr als zwei Schüsse pro KR abgeben.**

- **Eisenhagel:** Kann nicht mit 'Schwachstelle anvisieren' kombiniert werden. Die TP der benutzten Wurfaffen sinken um jeweils 1. Eisenhagel kann nur einmal pro KR benutzt werden.
- **Neue SF: Dauerfeuerer (200 AP):** zweiter Schuss/Wurf pro KR nur +6/+3
- **Neue SF: Schwachstelle anvisieren (200 AP):** effektiv Wuchtschlag für Fernkampf, also für je einen Punkt Erschwernis ein Punkt TP mehr, kann kein Schnellschuss sein; benötigt Anatomie/Tierkunde/Magische Phänomene auf einem TaW in Höhe der Ansage (modifiziert nach Meisterentscheid, je nach Fremdartigkeit)
- **SF Schnellladen für Armbrüste** senkt genauso wie bei Bögen die Ladezeit um 1. Die Zeit zum Magazinaustausch sinkt ebenfalls um 1.

Neue Werte für Armbrüste

Armbrust	TP	Reichweiten	TP+	Laden	Bemerkung
Arbalette	2W+4*	10/20/30/60/100	(+1/0/0/-1/-2)	5 (6)	Schüsse sind automatisch Angriff zum Niederwerfen; nutzt Kugeln; Magazin fasst 7 Kugeln; bei (auch unbestätigter) 20 verdoppelt sich die nächste Ladezeit
Arbalone	3W+5*	15/30/60/120/250	(+3/+1/0/-1/-3)	5 (8)	Dreibein nötig, Aufbau benötigt 6 Aktionen; Schüsse sind automatisch Angriff zum Niederwerfen; nutzt Kugeln; Magazin fasst 7 Kugeln; bei (auch unbestätigter) 20 verdoppelt sich die nächste Ladezeit
Balestra	2W+2*	10/20/30/50/60	(+2/+1/0/0/-1)	3 (3)	Schüsse sind automatisch Angriff zum Niederwerfen; nutzt Kugeln; Magazin fasst 3 Kugeln; bei (auch unbestätigter) 20 verdoppelt sich die nächste Ladezeit
Balestrina	1W+4	2/4/8/15/25	(+2/+1/0/0/-1)	2 (3)	nutzt Kugeln; einhändig abfeuerbar, Laden und Magazin austauschen benötigt aber 2 Hände; Magazin fasst 3 Kugeln; bei (auch unbestätigter) 20 verdoppelt sich die nächste Ladezeit
Balläster	1W+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	3	nutzt Kugeln

Eisenwalder	1W+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	2 (4)	einhändig abfeuerbar; Laden und Magazin austauschen benötigt aber 2 Hände; Magazin fasst 10 Bolzen
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/0/0/0/-1)	3	Ladezeit x2 bei KK < 12
Windenarmbrust	2W+5*	10/30/60/100/180	(+1/0/0/-1/-3)	5	Nach Geländemarsch: W20: bei >=19: 3 SR Reinigung nötig, bis dann Patzer ab 19 und Schüsse erschwert um3

Ziel: Fernkampf ein besseres Skalieren geben. Man wird nicht absolut unfehlbar mit hohem TaW und kann aber auch mit anderen Fernwaffen als der Windenarmbrust noch Schaden machen. Armbrüste sind nun verwendbar als Waffe und nicht nur als Ein-Schuss-Wunder. Alle Nicht-Schusswaffen haben jetzt eine Daseinsberechtigung. Nach erstem Test waren Armbrüste, besonders große, zu stark und wurden angeglichen.

Nahkampf

- Lanzenreiten E->D
- Peitsche E->C, Finte möglich
- Ringen D->C
- Neue SF: Erfahren gegen Waffen (200 AP), Voraussetzungen: **ein Kampfstil**, Raufen- oder Ringen-TaW 12: Der unbewaffnete Angreifer nimmt keinen Waffenschaden wenn sein Angriff pariert wurde. Der bewaffnete Verteidiger kann dies versuchen zu umgehen: Er kann eine Meisterparade+4 ansagen die als einzige Auswirkung hat: Der Angreifer nimmt halben Waffenschaden wenn er pariert wird.
- Gegenhalten wird von Finte beeinflusst, **und gegnerische Manöver werden bei gewonnenem Gegenhalten nicht ignoriert**. Gegenhalten verbraucht 1W3+1 Punkte INI oder 1 Punkte Erschöpfung **nach Wahl des Spielers**. (wenn Erschöpfungsregeln gut verwendet werden)
- Beidhändiger Kampf II: Die dritte Aktion verbraucht 1W3 Punkte INI. Ist die dritte Aktion eine AT, sinken die TP um 2.
- Parierwaffen II: Die dritte Aktion verbraucht 1W3 Punkte INI.
- Betäubungsschlag: Kosten 200 -> 50 AP. Sich nicht wehrende Charaktere können mit einer AT betäubt werden, dann ist die AT ist um 8 Punkte erleichtert und kann nur mit passenden Waffen getätigt werden. Sie kann eine Ansage zur TP-Erhöhung enthalten. Sind die TP über der Wundschwelle, ist der Charakter 1 SR pro TP über der WS

betäubt. Nach der Berechnung werden die tatsächlich erhaltenen TP aber halbiert. Der Betäubungsschlag kann mit allen Waffentypen ausgeführt werden und ist für die im WdS angegebenen Waffen nicht erschwert, für alle anderen um 2 Punkte.

- **Befreiungsschlag: Die Erschwernis ist +2 und weitere +2 pro Gegner. Der Befreiungsschlag kann ohne Einbußen für falsche DK verwendet werden.**
- Entwaffnen aus Raufen/Ringen benötigt nicht die Kenntnis der SF. Es ist eine AT+4. Wird sie pariert, erhält der Angreifer den vollen Waffenschaden. Wenn nicht, gibt es eine vergleichende KK-Probe(FF?), die für den Entwaffnenden um 4 erschwert ist. Gewinnt der Entwaffnende fällt die Waffe zu Boden.
- Schildkampf II: Bei Benutzung der dritten Aktion sinkt die INI um 1W3.
- Waffenmeister (Waffe) gilt für unbewaffneten Kampf
- **Die SF Formationsparade ist mit allen Waffen und Schilden möglich und benötigt nur zwei nebeneinander stehende Kämpfer.**
Zusätzlich kann ein Kämpfer für jemand anderen parieren, wenn dessen Parade fehlschlägt, wenn er noch Aktionen übrig hat. Die Parade ist um +4 erschwert (zusätzlich um die normalen +4 wenn die Aktion erst umgewandelt werden muss und der Kämpfer nicht den defensiven Kampfstil oder beidhändigen Kampf verwendet). Die nächste darauf folgende Aktion entfällt. AP-Kosten sind jetzt 50 AP.
- Alle Dolche erhalten +2 INI

Ziel: Waffentalente balancetechnisch etwas aneinander angleichen, Lategame die drei klaren besten Stile (Gegenhalten, Beidhändiger Kampf, Schildkampf) etwas an den Rest angleichen. Vielleicht in Zukunft Wegfall der Nerfs und dafür andere Stile buffen.

Generell

- Alle **Nicht-Schuss**waffen können nach üblichen Regeln modifiziert werden, inklusive Dolchen, Peitschen und Schilden usw. **Bögen und Armbrüsten weiterhin nur durch Personalisieren (S. 100 WdS).**
- Waffenmeisterschaften für reine Angriffswaffen kosten automatisch nur 2 Punkte.
- Spezialisierungen sind auch bei den Talenten Blasrohr, Diskus, Kettenstäbe, Lanzen-Reiten, Peitsche und Zweihandflegel möglich.
- Heiltränke heilen bei Patienten mit 0 oder weniger LE keine Lebenspunkte sondern --modifizieren die Probe zur Rettung von der Schwelle des Todes durch z.B. Heilkunde Wunden, Balsam, Heilsegen usw. um ihre Qualitätsstufe:
M: +2; A: 0; B: -1; C: -2; D: -3; E: -4; F: -5
- Jede Profession erhält die SF Ortskenntnis ihrer Wahl

Ziel: Weitere Waffenangleichung, Ortskenntnis sollte jeder haben und wenn es nur Straßen oder der Wald sind. Heiltränke sind ein dramaturgischer Copout bei sterbenden Charakteren. Heilung sollte schwieriger und spannender sein.

Talente

- Akrobatik wird Basistalent und benutzt für Seilschwingen, Balancieren, Springen D->C
 - Athletik wird benutzt für Rennen, Sprint und Langlauf D -> C
 - Gaukeleien wird Teil von Taschendiebstahl, bleibt D
 - Körperbeherrschung wird benutzt für Reaktionen wie im WdS
 - Reiten D -> C
 - Schwimmen D -> C
 - ~~Schmerzen-Widerstehen~~ Zusammenreißen (MU/KO/KO) ist neues Talent. Es wird benutzt um Wundschmerz, Müdigkeit oder körperlichen Strapazen zu widerstehen, Folter auszuhalten, Durchhalten/Konzentration halten trotz Schmerz oder Müdigkeit; Spalte D
 - Selbstbeherrschung ist gesellschaftlich (MU/MU/CH) wird benutzt um Versuchung zu widerstehen, Selbstdisziplin zu üben, Lachen unterdrücken, Konzentration halten trotz Ablenkung, bleibt D, wird gesellschaftliches Talent
 - Singen D -> B
 - Sinnenschärfe D -> F
 - Skifahren D -> B
 - Stimmen Imitieren D -> B
 - Tanzen D -> B
 - Zechen D -> B
-
- Betören B -> C
 - Menschenkenntnis B -> F, wird in gesellschaftlichen Situationen, bei auffälligem Verhalten und Aktionen in Menschenmassen genutzt
 - Schauspielerei wird Basistalent und benutzt für Ablenkungsmanöver, glaubwürdiges Verstellen, Vorgaukeln von falschen Tatsachen und Lügen B -> C
 - Selbstbeherrschung ist jetzt gesellschaftliches Talent, s.o.
 - Überreden gilt zum Argumentieren, die eigene Meinung durchzusetzen und zum Reden Schwingen B -> D
 - Neues Basistalent Verhandeln (KL/IN/CH): zum Feilschen, Verhandeln, Betteln; Spalte C
 - Neues Basistalent Einschüchtern (MU/CH/KK): zum Bedrohen, Foltern, Dominanz Zeigen und Gruppen Aufwiegeln; Spalte B
 - Überzeugen wird gestrichen

- Fallenstellen wird Basistalent
- Fesseln/Entfesseln wird Basistalent
- Fischen/Angeln wird Basistalent Nahrung beschaffen (KL/IN/FF): Angeln, Beeren und Pilze sammeln, Wasser finden, maximale TaP* begrenzt auf den TaW Pflanzenkunde in den passenden Fällen; Spalte B
- Wildnisleben B -> C
- Jagen wird mit Fährtsuchen, Schleichen und Waffentalent ausgespielt oder das Metatalent benutzt
- Magiekunde wird aufgespalten in
 - Zauberkunde (KL/KL/IN) zum Erkennen von Zaubern, theoretischen Aspekten von perm. Modifizieren von Matrizen und Merkmalen; Kategorie C
 - Magische Phänomene (KL/IN/CH) zum Erkennen von magischen Wesen und Vorkommnissen und deren Eigenschaften; Kategorie C
 - Magische Traditionen (KL/KL/IN) zum Erkennen von alten oder fremden Magiewirkungen, Sitten, Gebräuchen, Pilgerstätten, Stärken etc., Kategorie C
- - Heilkunde Wunden B -> C

Ziel: Talente nach Nützlichkeit ausbalanciert. Magiekunde als B-Talent z.B. führte dazu, dass die meisten Spielermagier nach recht kurzer Zeit metamagische Superexperten sind. Jetzt kann man zufriedener AP in Fluff wie Tanzen stecken und kriegt vergleichsweise starke Talente nicht für beinahe lau.

Magie

Repräsentationen

- Die Repräsentation Gildenmagie verliert die Halbierung der Zuschläge auf Spontane Modifikationen.
- Zauberspeicher ist kein Stabzauber mehr, sondern ein generelles Objektritual zugänglich für Ring der Schlange, Vertrautentier (Vertrautentier muss zusätzlich 20 AP zum Erlernen des Rituals aufbringen und der Vertraute ist der Zaubermagier, beim Auslösen des Zaubers kann der Vertraute eine Erschwernis von +7 hinnehmen, damit seine Hexe als Wirker des Zaubers gilt), Schale der Alchimie, Kristallkugel, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch und Zauberstab. Er kostet 1 Volumen-Punkt als Stabzauber, und zählt für alle anderen Objekte nicht zur maximalen Aufnahme von Objektritualen. Die SF Zauberspeicher muss für jedes verschiedene Ritualobjekt einzeln erlernt werden, kostet 200 AP und benötigt den passenden RkW (bei Hexe Vertrautenmagie und hexischer RkW) auf mind. 11. (Die Voraussetzung Kraftfokus entfällt.)
Der Zauberspeicher kann mehrere Zauber mit insgesamt bis zu 20 AsP aufnehmen. Ein zweiter Zauberspeicher kann auf ein Objekt gewirkt werden. Dieser kostet 2 Volumen-Punkte oder einen Platz als Objektzauber (bzw. eine Vollmondnacht für Vertraute) und weitere 200 AP (+20 AP für Vertraute). Dies erhöht den ersten Zauberspeicher auf maximal speicherbare 30 AsP und benötigt den passenden RkW auf mind. 14.
- Viertelzauberer können Matrixverständnis und Simultanzaubern lernen

Neue Sonderfertigkeiten

- Neue SF Matrixverständnis II (ZHV), Voraussetzungen: Matrixverständnis, Kosten 200 AP: Der Gesamtaufschlag aller spontanen Modifikationen wird halbiert nach dem Ermitteln ob die Gesamtheit der SpoMods erlaubt ist.
- neue SF Antimagier (ZHV), Voraussetzungen: MU 14, mind. 30 in Antimagie-ZfWs, Kosten 200 AP: Die Antimagiesprüche gegen gezielte Merkmale sind nicht mehr um den Bruchteil der gegnerischen eingesetzten AsP erschwert. Die MR des Charakter steigt um 2 Punkte. Alle Zauber ohne das Merkmal Antimagie kosten aber 1 zusätzlichen AsP.
- neue SF starke Persönlichkeit (HZ), Voraussetzungen: CH 16, hat schon etliche Dämonen beschworen oder Elementare herbeigerufen, Kosten: 300 AP:

Der Zauberer kann die Mali durch gebundene Wesenheiten halbieren und dann einen weiteren Punkt ignorieren. (s.u.)

Ziel: Gildenmagier als absolut übermächtige Tradition entschärfen, andere Zauberwirker angleichen. Mehr Spaß für Viertelzauberer. Antimagie spielbar machen. (Dazu mehr unter Zauber.)

Binden von Elementaren und Dämonen

- Ein Zauberer kann nur eine bestimmte Anzahl an Wesen gleichzeitig binden ohne einen Teil seiner magische Aura dafür aufbringen zu müssen. Ohne Einbußen können nur folgende Kombinationen von Wesen gebunden werden:

- 3 elementare Diener
- 2 mindere Dämonen
- 1 Dschinn und 1 elementarer Diener
- 1 minderer Dämon und ein höchstens 4-gehörnter Dämon
- 1 Elementarer Meister
- 1 mindestens 5-gehörnter Dämon

Pro weiterem gebundenen Wesen erhält der Zauberer Mali auf alle magischen Handlungen, abhängig vom Wesen:

- Elementarer Diener / minderer Dämon: +1
- Dschinn / höchstens 4-gehörnter Dämon: +2
- Elementarer Meister / mindestens 5-gehörnter Dämon: +3

Diese Mali bleiben bestehen bis das letzte dieser Wesen seine Dienste erfüllt hat.

- Elementare zaubern mit folgenden Werten statt wie im WdZ angegeben:
 - Elementare Diener: ZfW ist **8** minus Komplexität des Zaubers gewürfelt auf (12/12/12)
 - Dschinne: ZfW ist **15** minus Komplexität des Zaubers gewürfelt auf (14/14/14)
 - Elementare Meister: ZfW ist **22** minus Komplexität des Zaubers gewürfelt auf (16/16/16)

Zauber

- Zauber die Fernkampf betreffen erschweren/erleichtern die Proben nur um die Hälfte des angegebenen Wertes (wegen Fernkampfanpassung)
- **Attributo: Modifikation Schnellsteigerung** für alle bei Repräsentation angegebenen Traditionen möglich
- **Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit:** Die TP von Angriffen, GS und INI-Basis steigen um 1 Punkt, die GS zusätzlich pro 3 ZfP* um 1 und die INI-Basis zusätzlich pro 2 ZfP* um 3. Waffe ziehen oder Laden wird nicht über Schnellziehen/-laden hinaus verkürzt. **Vermehrte Koordinierungsschwierigkeiten entfallen, Komplexität: C -> D**
- **Bewegung stören:** ZD: gegen Zauber 4 Akt, gegen magische Wesen MR Akt
- **Blitz dich find:** Senkt die INI nur um ZfP*/2, kostet gegen mehrere nicht weniger AsP Pro Opfer
- **Dschinnenruf/Meister der Elemente/Invocatio Maior:** siehe Binden von Elementaren und Dämonen.
- **Duplicatus:** C -> D
- **Eigenschaften wiederherstellen:** ZD: 4 Akt
- **Einfluss bannen:** ZD: 4 Akt, B -> C
- **Elementarbann:** ZD: 4 Akt
- **Exposami Lebenskraft:** Durchdrungene Materie entspricht 2x ZfP* Finger, Reichweite: selbst; ZfP* x7 Schritt, Zauberdauer: 4 Akt., **Komplexität: B -> C**
- **Falkenauge:** muss evtl. nachgenerft werden
- **Favilludo Funkentanz:** Erzeugt Licht wie der Flim Flam mit halb so vielen ZfP*, mindestens aber Fackellicht. Der Zauberer kann das Licht auch willentlich bis auf Kerzenlicht dimmen. **Subtiles Leuchten:** die Proben sind erleichtert um 1. **Hypnotischer Wirbel:** Das Opfer kann jede KR eine Klugheitsprobe ablegen. Im Kampf gelingt die Probe automatisch. In der Nähe des Wirbels sind aber für die Wirkungsdauer alle seine Proben um 1 erschwert. **Komplexität: A -> C**
- **Flim Flam Funkel:** Lichtblitz: Blendung nur für die nächste KR. (Der INI-Malus verschwindet nach der KR ebenfalls.)
- **Fortifex Arkane Wand:** Die Wand schimmert und ist mit einer normalen Sinnenschärfen-Probe zu erkennen. (nur Klarstellung)
- **Gardianum:** Schildstärke: AsP+ZfP*, aber höchstens 2x AsP, Varianten: Schild gegen Dämonen: Pro 2 angerichteter TP, Persönlicher Schild: Schildstärke erhält den Zusatz "aber höchstens 2x AsP"
- **Große Gier:** Kosten: 6 Asp -> 9 AsP
- **Herbeirufung vereiteln:** ZD: 4 Akt
- **Herr über das Tierreich:** Reichweite: ZfW Schritt
- **Hexengalle:** Die Spucke trifft automatisch, außer dem Opfer gelingt eine jeweils um die ZfP* erschwerte Ausweichen-Probe oder Schildparade. Die Hexe muss ihre eingesetzten AsP verteilen: 1 zu 1 auf den angerichteten Schaden und 2 zu 1 auf die

Erschwernis der KO-Probe. Wenn die Probe nicht mind. um 3 Punkte (durch 6 AsP) erschwert wird, bewirkt eine misslungene KO-Probe nur eine Erschwernis von ZfP*/2 auf alle Aktionen für die nächste KR.

- Hexenkrallen: Das Verwenden von Tritten mit Hruruzat bei Verwendung der Variante Zwanzig Krallen bringt keine Vorteile außer dass der Kämpfer vorher wählen kann, ob er die TP-Veränderung aus dem Zauber oder die TP-Veränderung von Hruruzat wählt. (nur Klarstellung)
- Hexenspeichel: 1 AsP pro LeP bei Wunden, gleiche Modifikationen wie beim Balsam
- Ignifaxius (und die gesamte Hexalogie): maximal ZfW/2 Würfel
- Ignissphäro (und die gesamte Hexalogie): ein ungezieltes Ausweichen (freie Aktion) bringt ein Opfer einen Schritt weiter vom Zentrum weg, gezieltes Ausweichen (1 Aktion) 2 Schritt, durch sich zu Boden werfen kann dies jeweils um 1 Schritt erhöht werden.
- Invocatio Maior/Minor: siehe Binden von Elementaren und Dämonen
- Krötensprung: Verbreitung stattdessen: Dru, Geo, Ach, Elf, Hex 4
- Kusch!: Übersteigt der GW des Tieres den ZfW des Zaubers, wird das Tier nur vorsichtig gegenüber dem Zaubers, Verbreitung zusätzlich Elf 4, Hex, Dru, Geo, Ach 3, Kosten: die Hälfte des Gefahrenwerts der Kreatur
- Nebelwand: Kosten 1 AsP pro 30 Raumschritt Nebel
- Objectovoco: zusätzliche Merkmale: Temporal, Geisterwesen, Komplexität C -> E
- Odem Arcanum: Sichtbereich betrifft wirklich nur die angegebenen 45° mit ZfW Schritt Reichweite (nur Klarstellung)
- Paralysis: Komplexität C -> D
- Pandaemonium: Pro Rechtschritt ZfP* einsetzen: 1 ZfP* pro Kralle, 2 ZfP* pro Tentakel, 4 ZfP* pro Maul oder pro extra-TP, maximal ZfW/3 Erscheinungen pro Rechtschritt
- Reflectimago Spiegelschein: Kosten nur 1 Asp für jedes verspiegelte Objekt
- Schadenszauber bannen: ZD: 2 Akt, Reichweite: 21 Schritt, Kosten: 6 AsP + 1/3 der Kosten des zu brechenden Spruchs
- Seelenwanderung + Druidenrache funktioniert nicht
- Silentium Schweigekreis Verbreitung: Elf 7, Mag, Geo, Srl 4, Geo, Hex, Ach 3
- Veränderung aufheben: ZD: 8 Akt
- Verwandlung beenden: ZD: 4 Akt
- Visibili Vanitar: Verbreitung zusätzlich: Geo, Dru 3
- Wellenlauf: Kosten 5 AsP plus 2 AsP pro Spielrunde, Komplexität D -> C
- Zorn der Elemente: Die Ausweichenprobe bzw. Schildparade ist um 2+ZfP* erschwert. Varianten: Ab ZfW 10 kann der Zaubers vorher festlegen statt der normalen Schadenswirkung 2W+X TP anzurichten, wobei X ein beliebiger Wert einschließlich zwischen 0 und ZfW ist.

Neue Zauber

Neuer Zauber: **Debilitatio** (MU/KL/CH), ZD: 2 Akt, Kosten: 16 AsP, Zielobjekt: Zone, RW: selbst, Radius ZfW S, WD: $2 \times \text{ZfP} \times \text{KR}$, Mods: ZD, Kosten, WD, Var.: 'Bewegliche Zone' ab ZfW 7: die Zone bewegt sich mit dem Zaubernden, Reversalis: unbek., Merkmale: Meta, Anti, Umwelt, Kompl: D

Wirkung: Elementare und Dämonen im Wirkungsradius erleiden $\text{ZfP}^*/3$ Punkte Einbußen auf alle Proben. Verbreitung: Mag 3, Dru 4, Ach 3

- Neuer Zauber: **Desruptio** (MU/KL/CH), ZD: 8 Akt, Kosten: $8+4/\text{SR}$ (A), Zielobjekt: Zone, RW: selbst, Radius: $\text{ZfP}^* \text{ S}$, WD: (A), Mods: keine, Var.: keine, Reversalis: unbek., Merkmale: Anti, Kompl: E

Wirkung: Zauber in/durch/aus Zone erschwert/vermindert um $\text{ZfP}^*/2$ Punkte.

Verbreitung: Mag 3, Dru 3, Hex 3

Ziel: Antimagie spielbar machen, die klassischen zu starken Zauber angleichen ohne sie zu einem schlechten Zauber zu machen.

Vor-/Nachteile

- Alle Gaben kosten für profane Charaktere (keine AsP/KaP) je 3 GP weniger!
- Ausdauernd: 2 GP pro Punkt Erschöpfung, den man mehr aushalten kann, max. 5
- Ausdauernder Zauberer: gestrichen
- Ausrüstungsvorteil: 1 GP pro 15 Dukaten, höchstens SO x 7,5 Dukaten
- Balance: 7 GP
- Begabung für Talent/Talentgruppe: Die Kosten für einzelne Talente sind (1 + Steigerungsspalte) GP, außer für Kampftalente: Diese kosten 2 GP mehr.
Zur Erinnerung: die Steigerungsspalten sind B: 2, C: 3, D: 4, E: 5, F: 8.
Beispiel: Schwimmen (B): 3 GP, Wurfmesser (C): 6 GP, Sinnenschärfe (F): 9 GP, Fechtwaffen (E): 8 GP.
- Begabung für Talentgruppen kosten: Kampf: 23 GP, Nahkampf: 15 GP, Fernkampf: 11 GP, Körperlich: 23 GP, Gesellschaft, Wissen, Natur, Handwerk: 15 GP
- Besonderer Besitz: 8 GP pro Stufe (mit breitgefächerte Bildung 6 GP, mit Adlig 4 GP, mit beiden 3 GP)
- Eisenaffine Aura: 4 GP
- Empathie: 15 GP
- Flink: Zusätzlich +1 INI-Basis
- Gefahreninstinkt: 14 GP
- Geweiht: Geweihte der nicht-alveranischen Gottheiten können für 10 GP ihre KaP und Liturgiegrade auf den Stand von Zwölfgötter-Geweihten anheben
- Glück: 15 GP
- Herausragender Sinn: erleichtert die Probe nur um 3 Punkte, Gehör kostet 5 GP,
- Sicht 8 GP, die anderen 3 GP
- Immunität/Resistenz gegen Gift: ein Gift: 2/1 GP, eine Art: 6/3 GP, alle: 18/9 GP
- Immunität/Resistenz gegen Krankheiten: einzelne Krankheit: 2/1 GP, alle 7/3 GP
- Innerer Kompass: 4 GP
- Kampfrausch: 10 GP, Einsatz braucht 1 Aktion
- Kräfte-/Talentschub: 7/X GP, wobei X die Original-Spalte des jeweiligen Talents ist, der Einsatz kostet nur einen Punkt Erschöpfung und dauert nur 1 Akt.
- Magiegespür: 9 GP
- Meisterhandwerk: Sinnenschärfe und Menschenkenntnis kosten 3/6/10 GP.
- Richtungssinn: 2 GP
- Schlangenmensch: 20 GP
- Schwer zu verzaubern: 5 Punkte Erschwernis, nicht 3.
- Tierempathie: 10/18 GP
- Tierfreund: 5 GP
- Übernatürliche Begabung: 1 GP pro Zauber; nach Meisterentscheid können nicht in der Liste der freigegebenen Zauber stehende Zauber gewählt werden für jeweils 3 GP.
- Wohlklang: 8 GP, die Erleichterung auf Talente zählt nicht bei Bedrohungen

- Zäher Hund: 7 GP
- Zauberhaar: speichert bis zu 10 AsP statt 7 AsP
- Zeitgefühl: 2 GP
- Zwergennase: 10 GP, kann nicht durch AsP-Einsatz ausgelöst werden
- Animalische Magie: -2 GP pro Punkt (Elfen/Kristallomanten nur 1 GP)
- Behäbig: -7 GP
- Blutdurst: -2 GP für je 3 Punkte
- Brünstigkeit: -2 GP für 3 je Punkte
- Einarmig: -18 GP
- Einbeinig: -35 GP, außerdem Malus von -2 auf Ausweichen
- Eingeschränkter Sinn: eingeschränkter Tastsinn und Geruchssinn bringt je nur 3 GP,
- Einhändig: -15 GP
- Festgefügted Denken: -2 GP pro Punkt (Kristallomanten nur 1 GP)
- Glasknochen I/II: -5/10 GP, Senkung der WS um 1/2
- Impulsiv: -10 GP, es gilt zusätzlich strikt: "Gesagt: Getan."
- Krankheitsanfällig: -4 GP
- Kurzatmig: -2 GP pro Punkt Erschöpfung den man weniger aushalten kann
- Lahm: -20 GP, außerdem Malus von -1 auf Ausweichen
- Rückschlag: Kosten bei Rückschlag nur $\frac{2}{3}$ der normalen AsP.
- Schlafstörungen II: die Selbstbeherrschungsprobe zum Einschlafen entfällt
- Schlafwandler: -6 GP
- Schlechte Reneration: -12 GP
- Schulden: Durch Profession erhaltene Schulden können nur bei SO 7 oder höher aufgestockt werden. Man kann höchstens $\frac{1}{3}$ der Gesamtsumme pro Jahr abbezahlen. Die Schulden steigen um 5% Zinsen pro Jahr.
- Schwache Ausstrahlung: -2 GP pro Punkt
- Schwacher Astralkörper: Pro 10 angefangener AsP verliert der Zauberer 1 AsP
- Spruchhemmung: Der gehemmte Zauber kostet nur $\frac{1}{2}$ der angegebenen AsP
- Tollpatsch: -15 GP
- Übler Geruch: -7 GP
- Verwöhnt: bei Misslingen der KO-Probe wird nicht 1 Punkt weniger regeneriert
- Wilde Magie: Mit Tollpatsch kombinierbar nach Meisterentscheid

Ziel: Einige fast ungespielte/unspielbare Vor-/Nachteile reizvoller machen, zu starke Vor-/Nachteile abschwächen, Anpassung an den Rest der Regeländerungen.

Neue Vor-/Nachteile

- Blind: -40 GP. Auswirkungen nach gesundem Menschenverstand.
- Trollpatsch: -25 GP. Wie Tollpatsch, aber auch schon ab 18, nicht mit Tollpatsch kombinierbar.
- Unfähiger Zauberer: - 17 GP. Wie Wilde Magie, aber auch schon ab 18, nicht mit Wilde Magie kombinierbar.

Rassen

- Mittelländer: keine Änderungen
- Tulamiden: keine Änderungen
- Thorwaler: keine Eigenschaftsmodifikatoren, +1 LeP; 5 GP -> 0 GP
- Nivesen: keine Eigenschaftsmodifikatoren, -1 LeP, +Kälteresistenz; 4 GP -> 0 GP
- Norbarden: keine Eigenschaftsmodifikatoren; 3 GP -> 1 GP
- Trollzacker: Eigenschaftsmodifikatoren stattdessen: +1 MU, -1 KL, +1 KK; 7 GP -> 1 GP
- Rochshaz: Eigenschaftsmodifikatoren stattdessen: +1 MU, -1 KL, -1 GE, -1 FF, +1 KO, +2 KK; 6 GP -> 1 GP
- Waldmensch: keine Eigenschaftsmodifikatoren; 5 GP -> 1 GP
- Utulus: keine Eigenschaftsmodifikatoren; 9 GP -> 4 GP

- Auelf: -1 GE (also insg. +1 GE); 20 GP -> 16 GP
- Waldelf: -1 GE, -1 IN, (also insg. +1 GE, +1 IN); 23 GP -> 16 GP
- Firnelf: -1 GE, -1 IN, dafür Ausdauernd I (also insg. +1 GE); 24 GP -> 19 GP

- Halbelf: kein gutaussehend
 - Halbelf firnelfischer Abstammung: bekommt Kälteresistenz +2 GP -> +3 GP
 - Halbelf nivesischer Abstammung: keine Eigenschaftsmodifikatoren; +5 GP -> +2 GP

- Zwerge: -1 KO (also insg. +1 KO); 12 GP -> 10 GP
 - Variante Billantzwerge: stattdessen wie Basis-Zwerg
 - Variante Ambosszwerge: -1 FF, -1 KO (also insg. +0 FF, +1 KO); 16 GP -> 12 GP
 - Variante Wilde Zwerge: Eigenschaftsmodifikatoren stattdessen: -1 KL, -1 CH, -1 GE, +2 KO, +2 KK, Kein Linkshänder; 16 GP -> 10 GP

- Orks: keine Änderungen
 - Variante Orkfrau: natürlicher Rüstungsschutz (2) statt (1); 2 GP -> 0 GP
- Halborks: keine Änderungen

- Goblins: keine Änderungen
 - Variante Goblinfrau: zusätzlich: -1 FF (also insg. +1 FF); +4 GP -> +2 GP

- Achaz: -1 FF, -1 IN (also insg. +0 FF, +1 IN); 14 GP -> 10 GP
- Orkland-Achaz: -1 FF, -1 IN (also insg. +0 FF, +1 IN), natürlicher Rüstungsschutz (2) statt (1); 9 GP -> 7 GP
- Waldinsel-Achaz: unverändert
- Maraskan-Achaz: -1 FF, -1 IN (also insg. +0 FF, +1 IN); 16 GP -> 10 GP

Kulturen

- Borbaradianisch besetzte Gebiete: keine Eigenschaftsmodifikatoren
- Amazonenbourg: keine Eigenschaftsmodifikatoren, dafür Ausdauernd 1; 7 GP -> 6 GP
- Tulamidische Stadtstaaten: 4 GP -> 5 GP
- Novadi: keine Eigenschaftsmodifikatoren; 2 GP -> 0 GP
- Ferkina: -1 MU, -1 CH (also insg. +1 MU, -1 CH); 11 GP -> 8 GP
- Zahori: keine Eigenschaftsmodifikatoren, +1 MR (also +/-0 MR), 2 GP -> 1 GP
- Thorwal: 4 GP -> 3 GP
- Gjalskerland: keine Eigenschaftsmodifikatoren, dafür Ausdauernd 1; 9 GP -> 7 GP
- Fjarninger: -1 KO, -1KK (also insg. +/-0 KO, +/-0 KK), dafür Ausdauernd 1; 11 GP -> 7 GP
- Maraskan: keine Eigenschaftsmodifikatoren, dafür Sinnenschärfe +2; 5 GP -> 3 GP
- Nivesenstämme: zusätzlich Ausdauernd 1
- Nuanaä-Lie: zusätzlich Ausdauernd 1
- Trollzacken: keine Eigenschaftsmodifikatoren, dafür Ausdauernd 1; 10 GP -> 8 GP

- Hügelzwerge: keine Eigenschaftsmodifikatoren; 4 GP -> 2 GP
- Brilliantzwerge: keine Eigenschaftsmodifikatoren; keine Eitelkeit oder Neugier 5, 3 GP -> 0 GP

- Orkkultur Tsharshai und Zholochai je +1 GP
- Orkkultur Yurach: +1 KL; 0 GP -> 2 GP

- Goblinbande: +1 MU (also insg. +/- 0 MU); 1 GP -> 3 GP
- Festumer Ghetto: +1 MU, -1 GE (also insg. +/-0 MU, +1 KL, -1 GE)

Professionen

- Dieb: INI-Bonus entfällt, 4 GP -> 2 GP
- Goblinschamanin: -1 KO, Kosten für beide Varianten -2 GP
- Goblin-Stammeskrieger: INI-Bonus entfällt, 9 GP -> 7 GP
- Fasarer Gladiator 3 GP -> 10 GP, zusätzlich 3 körperliche Talente je +2
- Praiosgeweihter: neue Mirakel-Talente:
Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, MR; Selbstbeherrschung, Einschüchtern, Zusammenreißen, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis (Effekt halbiert), Götter/Kulte, Rechtskunde, Staatskunst, Baukunst, Brettspiel, Heraldik, Überreden (Bekehren, Überzeugen); zwei aus: Magische Traditionen, Magische Phänomene, Zauberkunde;
Mirakel-: Fliegen, Schleichen, Sich Verstecken, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl, Überreden (Lügen), Verhandeln (Betteln), Sich Verkleiden, Betören, Falschspiel, Schauspielerei, Schlösser Knacken;

Ziel: Eigenschaftsmodifikatoren sind ein Balance-Alptraum. Viel zu stark für ihre Veranschlagten GP. Menschen sind jetzt alle auf einem Grundniveau, andere Rassen haben nicht mehr krass abweichende Kosten-Nutzen-Verhältnisse von GP zu Eigenschaften.