

# ÄNDERUNGEN AN ILARIS

Diese Datei enthält eine - sicher nicht vollständige - Liste von Änderungen in der überarbeiteten und erweiterten zweiten Version von Ilaris. Im Unterschied zu einer Errata sind diese Änderungen nach ihrem Vorkommen in der **zweiten Version geordnet** - ansonsten wäre das für mich wegen der vielen Erweiterungen und Änderungen der Organisation zu aufwendig gewesen.

## PROBEN

In diesem Kapitel wurde hauptsächlich die Organisation verbessert und mögliche Missverständnisse ausgeräumt. Außerdem wird der Mechanismus von ausgedehnten Proben schon hier erklärt und leicht verändert.

- S. 7, **der Probenwurf**: Die Tabelle zur Berechnung von Probenwerten wurde gestrichen. Stattdessen wird auf die nächsten Kapitel verwiesen, wo die dafür nötigen Begriffe wie „Fertigkeitswert“ bereits erklärt sind.
- S. 8, **Triumph und Patzer**: Unter Triumphe und Patzer wird noch deutlicher hervorgehoben, dass Triumphe nur bei gelungenen Proben auftreten und Patzer nur bei misslungenen Proben.
- S. 8, **offene Proben**: Die zwei Tabellen wurden durch eine einzelne, übersichtlichere Tabelle ersetzt, die dieselben Informationen enthält.
- S. 8, **offene Proben**: Hier wurde ein deutlicher Hinweis hinzugefügt, dass dieselbe Handlung immer dieselbe Schwierigkeit bedeutet.
- S. 9, **ausgedehnte Proben**: Die früher in den Kapiteln Konflikt und Handwerk vorgestellten Probenmechanismen werden jetzt unter bereits hier vorgestellt. **Bei offenen Proben müssen dabei Detailgrad Proben gelingen, bevor Detailgrad Proben misslingen.** Das bedeutet etwas höhere Erfolgchancen für die Spieler.

## CHARAKTERE

Dieses Kapitel ist jetzt übersichtlicher strukturiert. Zuerst gibt es einen Überblick über die Generierung mit einer Beispielgenerierung, erst im Anschluss werden die unterschiedlichen Fähigkeiten im Detail erklärt. Die Vorteile zu Kampf/Profanes/Magie/Karma finden sich jetzt in den entsprechenden Kapiteln.

- S. 17, **Beispieleigenheiten**: Die Liste der beispielhaften Eigenheiten wurde erweitert, um zum Beispiel auch Eigenheiten mit einer besonderen Bindung zu einem Gegenstand aufzunehmen.
- S. 19, **Attribute**: Die Attribute sind alphabetisch sortiert.
- S. 20, **Fertigkeiten**: Kampffertigkeiten werden weiter in Nah- und Fernkampffertigkeiten unterteilt. Das soll verdeutlichen, dass für Fernkampffertigkeiten nicht die besonderen Steigerungsregeln von Nahkampffertigkeiten gelten.

S. 20, **Nahkampffertigkeiten**: Stangenwaffen verfügen jetzt über das Talent „Infanteriewaffen und Speere“ (statt Infanteriewaffen) um klarzustellen, dass auch Speere mit diesem Talent verwendet werden.

S. 21, **Fernkampffertigkeiten**: Schleudern werden jetzt mit Wurfaffen verwendet.

S. 21, **Wurfaffen**: Das Talent Diskusse ist nicht mehr verbilligt. Diskusse stehen den Wurfspeeren in Nichts nach.

S. 24, **Gebräuche**: Die Beschreibung wurde angepasst, um zu verdeutlichen, dass Gebräuche auch die höfische Etikette umfasst.

S. 26, **Alchemie: Das Talent Synthese wurde aufgeteilt in die Talent Magische Elixiere und Profane Alchemika.** Dadurch kann jetzt der Unterschied zwischen einer profanen Kräuterfrau und einem magischen Alchemisten stärker betont werden.

S. 28, **Vorteile**: Kein Vorteil oder übernatürliches Talent erfordern zwingend einen Lehrmeister. Der entsprechende Text wurde geändert, um den Lehrmeister klar als Plothook darzustellen, den der Spielleiter einbringen kann.

S. 28, **Vorteile**: Bei Vorteilen mit mehreren Stufen findet sich unter Voraussetzungen jetzt die Formulierung „jede Stufe 40 EP“ statt „40 EP pro Stufe“. Das soll klar stellen, dass Stufe zwei ebenfalls nur 40 EP kostet, und nicht etwa  $2 \times 40 = 80$ .

S. 28, **Vorteil Achaz**: Dieser Vorteil ersetzt die frühere Kreatureneigenschaft Achaz. (Diese Kreatureneigenschaft stellte eine Ausnahme dar, weil Spieler eigentlich nicht über Kreatureneigenschaften verfügen können.)

S. 28, **Vorteil Angepasst**: Angepasst II setzt jetzt korrekterweise Angepasst I voraus.

S. 29, **Vorteil Eisenaffine Aura**: Setzt jetzt korrekterweise Zauberer I voraus.

S. 29, **Vorteil Gefahreninstinkt**: Verleiht jetzt eine Erleichterung von +4, wenn die Gefahr auch mit gewöhnlichen Sinnen wahrnehmbar wäre.

S. 29, **Vorteile zu Giften und Krankheiten: Die Vorteile sind jetzt neu aufgeteilt. Resistenz/Immunität gegen Gifte werden an einer Stelle beschrieben, Resistenz/Immunität gegen Krankheiten an einer anderen Stelle** (statt Resistenz gegen Gifte/Krankheiten und Immunität gegen Gifte/Krankheiten zusammenzufassen). Zuvor kam es immer wieder zu Verwirrungen, ob die z.B. eine Resistenz gegen Gifte und Krankheiten oder nur gegen einen dieser beiden Effekte wirkte. (Zweiteres ist korrekt.)

S. 30, **Zwergennase**: Verleiht jetzt eine Erleichterung von +4, wenn der Gegenstand oder die Falle auch mit gewöhnlichen Sinnen wahrnehmbar wäre.

## GESUNDHEIT

Hier wurde die Wirkungsweise von Hilfsmitteln gegen Krankheiten vereinheitlicht. Gegen letzteres kann Heilkunde jetzt auch mehr ausrichten.

S. 31, **Wundschmerz**: Wundschmerz droht jetzt bei 2 Einschränkungen (statt Wunden) auf einen Schlag. Auch stumpfer Schlag kann somit Wundschmerz verursachen.

- S. 32, **Blutungen:** Der Abschnitt zum Beginn einer Blutung wurde präzisiert.
- S. 33, **Heilkunde: Erste Hilfe verdoppelt jetzt den Intervall bei Giften und Krankheiten** (statt Gifte zu stoppen, aber Krankheiten nur zu erkennen).
- S. 33, **Heilkunde:** Pro Patient und Tag darf nur noch eine Probe für heilungsfördernde Maßnahmen abgelegt werden (statt eine erfolgreiche Probe). Dadurch gibt es ein gewisses Risiko, wenn Ungeübte sich an der Wundversorgung versuchen.
- S. 34, **Schadensquellen:** Hier wurde klargestellt, dass die Wirkungsdauer erst nach dem Ablauf der Verzögerung beginnt.
- S. 34, **Hunger und Durst:** Halbe Rationen verdreifachen Verzögerung und Intervall, statt die zu verdoppeln. Davor war es stets sinnlos, auf halbe Rationen zu setzen.
- S. 35, **Hitze und Kälte:** Warme Kleidung behindert jetzt nur noch halb so stark, also mit 1/2 Punkten BE für 1/2 Stufen Kältereduktion.
- S. 35, **Gifte und Krankheiten: Alle Mechanismen, die gegen Gifte und Krankheiten mildern, wurden vereinheitlicht** - darunter fallen z.B. erfolgreiche Erste Hilfe- und KO-Proben, der Vorteil Resistenz gegen Gifte und der Vorteil Resistenz gegen Krankheiten. **Einer dieser mildernden Effekte verdoppelt das Intervall, zwei dieser mildernden Effekte heben das Gift oder die Krankheit auf.**
- S. 35, **Gifte:** Bei einigen Giften wurden Giftstufen, Verzögerung und die Zusatzwirkung leicht verändert. Die Zusatzwirkung kann jetzt ebenfalls bei der Herstellung verstärkt werden.

## KAMPF

Im Kampf werden Reaktionen jetzt ungleich wertvoller, weil jetzt **alle** Reaktionen einen Malus von -4 auf alle folgenden Reaktionen verursachen (und nicht nur Verteidigungen). Dadurch kann ein Kämpfer nicht mehr 2 Paraden ausführen, 3 Passierschläge schlagen und zwei Feinde auf dem Boden halten - und all das in den wenigen Sekunden zwischen seinen Initiativephasen. Diese Änderung hat natürlich zahlreiche Folgen für Passierschläge, Kampfstile und Waffeneigenschaften.

- S. 36, **Kampfablauf:** Hier wurden zusätzliche Beispiele hinzugefügt, um das Verständnis zu erleichtern.
- S. 36, **Kampfablauf:** Aktionen unterteilen sich jetzt in volle und einfache Aktionen (statt in kombinierbare und nicht-kombinierbare Aktionen). Das erspart uns sprachliche Verrenkungen, hat aber keine weiteren Auswirkungen.
- S. 36, **Aktionen:** Hier wurde klargestellt, dass Kombinieren von zwei einfachen Aktionen nur Proben innerhalb der Initiativephase erschwert, nicht aber Proben zwischen den Initiativephasen (wie etwa Verteidigungen).
- S. 37, **Aktionen:** Verzögern ist jetzt eine vollwertige Aktion.
- S. 37, **Reaktionen:** Verteidigungen sind die Antwort auf einen Nahkampfangriff (statt Angriff). Fernkampfangriffe werden nicht mit Verteidigungen beantwortet.
- S. 37, **Reaktionen: Nicht nur Verteidigungen, sondern auch Passierschläge und andere Reaktionen erschweren folgende Reaktionen um -4. Dadurch werden Passierschläge allgemein geschwächt.** Ausgenommen sind weiterhin Paraden gegen kleinere Gegner.

- S. 37, **Reaktionen: Du kannst Reaktionen mit freiwillig mit einer höheren Erschwernis ausführen, um später Reaktionen ohne Erschwernis über zu haben.** Zum Beispiel kannst du den schnellen Goblin mit einer VT -4 Abwehren, um die VT +0 für den langsamen, aber gefährlicheren Oger übrig zu haben. Dadurch kann die Zugreihenfolge nicht mehr so leicht ausgenutzt werden.
- S. 37, **Freie Reaktionen: Zusätzlich zu Reaktionen gibt es jetzt Freie Reaktionen, die beliebig oft ausgeführt werden können und keine Erschwernisse erleiden oder verursachen.**
- S. 38, **Triumph und Patzer:** Wird bei einem Triumph ein variables Manöver zusätzlich angesagt, beträgt die maximale Erschwernis -4. Zuvor konnte man bei strenger Auslegung einen Wuchtschlag +1 nur auf +5 steigern; wenn man aber noch keinen Wuchtschlag gewählt hatte, konnte man einen Wuchtschlag mit beliebiger Ansage ausführen.
- S. 38, **Triumph und Patzer:** Hier wurde klargestellt, dass das zusätzlich gewählte Manöver den Erfolgswert nicht senkt.
- S. 39, **Kontrollbereich und Passierschläge: Passierschläge sind nicht mehr erschwert.** Da sie ohnehin eine wertvolle Reaktion verbrauchen, ist das nicht nötig.
- S. 39, **Bodenpläne und Reichweite:** Wird mittels Reichweite verändern die Reichweite zu mehreren Gegnern verändert, dürfen diese nicht mehr nachrücken.
- S.39, **Aufstehen:** Hier wurde klargestellt, dass auch das Aufstehen von liegend auf kniend bzw. von kniend auf stehend eine Aktion Konflikt benötigen - aber eben keine Probe.
- S. 40, **Manöver:** Die Manöver sind jetzt in Basismanöver, eingeschränkte Basismanöver (erfordern keinen Vorteil, aber z.B. bestimmte Waffeneigenschaften) und aufbauende Manöver (erfordern einen Vorteil) aufgeteilt.
- S. 40, **Binden:** Die maximale Erschwernis für das Binden beträgt -8. Zuvor konnten gegen schwer verwundete oder verzauberte Gegner absurde Erleichterungen gezogen werden.
- S. 40, **Entfernung verändern:** Das Manöver Entfernung verändern ist nur noch um die BE erschwert. Davor war es fast immer sinnvoller, einfach einen Passierschlag in Kauf zu nehmen, um sich zu nähern oder entfernen.
- S. 40, **Entwaffnen:** Um einen Gegner beim Aufheben der Waffe zu behindern, ist eine Reaktion nötig (die weitere Reaktionen erschweren kann).
- S. 40, **Wuchtschlag: Die maximale Erschwernis für den Wuchtschlag beträgt -8.** Zuvor konnten gerade an Gegenständen absurde Schadensmengen verursacht werden.
- S. 40, **Befreiungsschlag:** Kann nicht mehr mit dem Schnellen Kampf ausgeführt werden.
- S. 41, **Überrennen:** Die Kombination von Bewegung und Angriff ist nicht erschwert.
- S. 41, **Unterlaufen: Neues Manöver für den Schnellen Kampf.** Das Manöver stärkt den Schnellen Kampf als Stil gegen einzelne, starke Gegner, während der Kraftvolle Kampf gegen Gegnermassen brilliert.
- S. 42, **Kampfvorteile:** Alle Kampfvorteile befinden sich jetzt in diesem Kapitel (statt im Kapitel zu Charakteren). Außerdem wurde klargestellt, dass gewöhnliche Kampfvorteile keine anderen Kampfvorteile voraussetzen - nur bei Kampfstilen wird die vorherige Stufe vorausgesetzt.
- S. 43, **Kampfstile:** Kampfstile verstärken nur Nahkampfwaffen.

- S. 44, **Beidhändiger Kampf:** Beidhändiger Kampf II erlaubt es, den ersten Passierschlag zwischen zwei Initiativephasen als Freie Reaktion auszuführen, wenn zwei identische Waffen verwendet wurden. (Bisher war der Beidhändige Kampf nur dann stark, wenn zwei sehr unterschiedliche Waffen verwendet wurden und man so z.B. die unterschiedliche Reichweite der Waffen ausnutzen konnte. Durch diese Änderung sind jetzt auch zwei identische Waffen eine sinnvolle Option.)
- S. 44, **Kraftvoller Kampf:** Kraftvoller Kampf II erlaubt es dem Kämpfer, in eine Halbschwertstellung zu wechseln (statt weniger anfällig für Angriffe in den Rücken zu sein).
- S. 45, **Parierwaffenkampf:** Der Manöverbonus des Kampfstils ist jetzt hoffentlich eindeutiger formuliert.
- S. 45, **Parierwaffenkampf:** Parierwaffenkampf II verbessert die Position, wenn der Kämpfer keine Abzüge durch Position, Untergrund oder Licht erleidet (statt weniger anfällig für unsicheren Untergrund zu sein). Das soll das Duellantentum unter kontrollierten Bedingungen darstellen.
- S. 45, **Reiterkampf:** Reiterkampf II erlaubt es nur noch, die Behinderung bei Reiten AT und VT zu ignorieren (statt bei allen Reiten-Proben). Der Vorteil erlaubt nicht mehr das Manöver Hammerschlag mit dem Reittier. Wir wollen hier weder Reiter mit hoher KK noch solche mit hoher GE bevorzugen.
- S. 45, **Schildkampf:** Schildkampf II erlaubt es, die erste Verteidigung zwischen zwei Initiativephasen als Freie Reaktion auszuführen (statt die Erschwernis auf zusätzliche VT zu senken). Diese Änderung beschleunigt das Spiel und funktioniert besser mit den veränderten Regeln zu Reaktionen.
- S. 45, **Schneller Kampf:** Schneller Kampf III ermöglicht das Manöver Unterlaufen (statt Befreiungsschlag, s.o.)
- S. 46, **Fernkampf:** Fernkampfangriffe im Kampf sollten mit einem Würfel ausgeführt werden, weswegen bei der Probe ein „(I)“ hinzugefügt wurde. Bei einem Zielschießen unter kontrollierten Bedingungen kann natürlich weiterhin mit 3W20 gewürfelt werden.
- S. 46, **Fernkampfmanöver:** Die maximale Erschwernis für den Scharfschuss beträgt -8.
- S. 46, **Fernkampfmanöver:** Die Voraussetzung für den Schnellschuss ist jetzt korrekterweise der Vorteil Schnellziehen.
- S. 46, **Fernkampfmanöver:** Das Manöver Rüstungsbrecher wurde auch hier hinzugefügt. Das Manöver ist nur mit rüstungsbrechenden Pfeilen möglich.
- S. 47, **Schüsse ins Kampfgetümmel:** Bei einem Patzer kann man nicht mehr sich selbst treffen, trifft aber stets einen Verbündeten.
- S. 47, **Waffeneigenschaften: Wendig erlaubt es, den ersten Passierschlag zwischen zwei Initiativephasen als Freie Reaktion auszuführen.**
- S. 50ff, **Waffenlisten:** Die Talentnamen wurden in die Waffenlisten hinzugefügt. Damit sollte klarer sein, mit welchem Talent eine Waffe geführt werden kann. Auch Fernkampf Waffen sind jetzt korrekt nach Talenten geordnet.
- S. 50ff, **Waffenlisten:** Manche Waffen verfügten im Nah- und Fernkampf über eine unterschiedliche Härte. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- S. 50, **Hieb Waffen:** Die Orknase ist eine Zweihandhieb Waffe, der Eintrag unter Einhandhieb Waffen wurde entfernt.
- S. 50, **Klingenwaffen:** Das Barbarenschwert verfügt über die Waffeneigenschaft Schwer(4).
- S. 51, **Stangenwaffen:** Einige kleine Änderungen sollen für mehr Vielfalt in der Waffengattung sorgen. Der Speer ist jetzt eine einhändige Waffe, verliert dafür Wendig und etwas Schaden. Somit gibt es jetzt eine einhändige Stangen Waffe für Kämpfer, die nicht auf die novadische Dschadra oder den Efferdbart zurückgreifen wollen. Der Jagdspieß verliert etwas Schaden, dafür aber auch seinen negativen WM und nimmt damit die alte Rolle des Speeres ein. Die Dschadra richtet etwas mehr Schaden an als der Speer (hat dafür einen negativen WM) und ist damit die „schwere einhändige Stangen Waffe“.
- S. 51, **Stangenwaffen:** Das Pailos richtet 1W6 TP mehr an.
- S. 51, **Handgemenge:** Hand/Fuß zählt jetzt auch als Parier Waffe
- S. 51, **Handgemenge:** Buckler und Bock verfügen jetzt über dieselben Waffeneigenschaften, egal mit welchem Talent sie geführt werden.
- S. 53, **Wurf Waffen:** Der Kampfdiskus richtet einen TP weniger an.
- S. 53, **Wurf Waffen:** Der Wurfspeer richtet einen zusätzlichen TP an.
- S. 53, **spezielle Geschosse:** Rüstungsbrechende Pfeile erlauben nur noch das Manöver Rüstungsbrechend, statt es automatisch zu vergeben.

## PROFANES

Dieses Kapitel enthält alles, was zuvor in den Kapiteln Handwerk und Konflikte enthalten war - außer den Probenmechanismus für ausgedehnte Proben, der ins Proben-Kapitel verschoben wurde. Überarbeitet wurde hier hauptsächlich der Mechanismus für Rededuelle und demzufolge auch die entsprechenden Vorteile.

- S. 55, **ungewohnte Umgebung:** Diese Regeln ersetzen die bisherigen Regeln zu Statusunterschieden. Diese werden jetzt, genau wie mangelnde Sprachkenntnisse und fremde Umgangsformen über eine erhöhte Patzerchance (analog eines chaotischen Kampfes) dargestellt. Dadurch können Statusunterschiede jetzt flexibler gehandhabt werden und sind nicht automatisch nachteilig.
- S. 55, **Verhältnis: Die Regeln zum Verhältnis wurden ersatzlos gestrichen.** Diese Regeln waren zu rechenaufwendig und passten auch nicht immer zu den Ereignissen in der Spielwelt.
- S. 56, **kenne deinen Feind: Eine Hauptentscheidung in sozialen Konflikten liegt jetzt in der Wahl des Talents. Nicht jedes Talent ist gleich geeignet und unpassende oder unsinnige Talente können einen hohen Malus verursachen.** Spieler müssen versuchen, die passenden Talente aus der Beschreibung des Spielleiters zu lesen. Diese Regel fördert die Verwendung unterschiedlicher Talente: Selbst ein niedrigeres Talent ist besser als ein unpassendes Talent - soziale One-Trick-Ponys sind nicht mehr möglich.
- S. 56, **kenne deinen Feind:** Das Ausnutzen einer Schwäche des Feindes bringt jetzt einen Bonus von +8 (statt +4).
- S. 57, **Verfolgungsjagden:** Die Regeln, dass ein großer oder kleiner Vorsprung alle Proben erleichtert oder erschwert, wurde gestrichen. Eine solche Entscheidung ist künftig dem Spielleiter überlassen.

- S. 57, **wähle deinen Weg:** Je nach gewähltem Talent kann ihnen das eine Erleichterung (oder Erschwernis) gegenüber dem Gegner bringen, analog zu angemessenen, unpassenden oder unsinnigen Talenten.
- S. 58, **profane Vorteile:** Alle profanen Vorteile befinden sich jetzt in diesem Kapitel (statt im Kapitel zu Charakteren). Außerdem wurde klargestellt, dass gewöhnliche profane Vorteile keine anderen profanen Vorteil voraussetzen - nur bei Kampfstilen o.ä. wird die vorherige Stufe vorausgesetzt.
- S. 58, **profane Vorteile: Die Vorteilbäume zu CH und IN wurden vollständig überarbeitet, um den neuen Rededuell-Regeln Rechnung zu tragen.** Beide Bäume unterstützen den Charakter in Rededuellen.
- S. 59: **Muskelprotz:** Der Vorteil wirkt nur noch im Kampf, um zu hohe Einschüchtern-Erleichterungen durch die Kombination von Muskelprotz und Eindrucksvoll zu vermeiden.
- S. 59, **Scharfsinnig:** Die Beschreibung der Vorteile wurde an die veränderten Regeln zu Recherchen angepasst.
- S. 59, **Vorbereitung:** Verleiht jetzt einen Bonus von +4 (statt +2).
- S. 50, **Eingebung:** Der Vorteil wurde umbenannt (von Brillanz), der Effekt bleibt derselbe.
- S. 60, **Massenkampf:** Eine verbesserte Stellung bringt jetzt größere Vorteile; die Vorteile sind jeweils eine Stufe höher angesiedelt und betragen +4/+8/+16 für eine vorteilhafte/befestigte/mächtige Stellung.
- S. 61, **Handwerk:** Die einleitenden Texte wurden überarbeitet, da die Probenmechanismen hier nicht mehr erklärt werden müssen.
- S. 61, **freiwillige Modifikationen im Handwerk:** Die Modifikation Härten wurde gestrichen. Man muss sich nicht mehr zwischen einer Härteren und einer stärkeren Waffe entscheiden, eine verbesserte Waffe ist jetzt beides.
- S. 62, **Hölzerne Wurf- oder Nahkampfwaffe:** Hohe Qualität erhöht jetzt den Waffenschaden statt den Trefferpunkten. Damit wird auch dieser Bonus durch den Hammerschlag verdoppelt. Außerdem erhalten Waffen immer zusätzlich +2 Härte.
- S. 62, **Schild:** Die Modifikation Hohe Qualität hat jetzt hier dieselbe Auswirkung wie bei anderen Waffen.
- S. 62, **Nahkampf- oder Wurfwaffe:** Hohe Qualität erhöht jetzt den Waffenschaden statt den Trefferpunkten. Damit wird auch dieser Bonus durch den Hammerschlag verdoppelt. Außerdem erhalten Waffen immer zusätzlich +2 Härte.
- S. 64, **Alchemie:** Die freiwillige Modifikation Wirkungsdauer verlängern wirkt nicht mehr auf Gifte, die damit absolut tödlich werden würden.
- S. 64ff, **Alchemie: Die Liste an Rezepten wurde deutlich erweitert.** Einige Werte von Giften wurden dabei leicht angepasst, sodass sie mit denen im Gesundheitskapitel überein stimmen.
- S. 65, **Heiltrank:** Der Heiltrank heilt jetzt mindestens 2W6+4 Heilpunkte (statt 2W6). Damit ist so gut wie garantiert, dass mindestens eine Wunde geheilt wird.
- S. 66, **Informationen suchen: In diesem Abschnitt werden Regelmechanismen zu Ermittlungen und Recherchen zusammengefasst.** Ermittlungen haben nur ein Ja/Nein-Ergebnis und werden gegen unterschiedliche Schwierigkeiten abgelegt, Recherchen haben mehrere

Abstufungen von Erfolg. Sie verwenden den Mechanismus der Artefaktanalyse und werden immer gegen eine Schwierigkeit von 12 gewürfelt.

## MAGIE

Das Kapitel enthält jetzt auch die Traditionen der Ritualzauberer. Allgemein werden die Vorteilbäume der Zauberer als (magische) Traditionen (statt Repräsentationen) bezeichnet.

- S. 70, **Astralenergie:** Astralenergie würde meist in Form einer großen Meditation erhöht, wird gestrichen. Der Spieler entscheidet selbst, in welchem Ausmaß er seine Astralenergie steigert.
- S. 71, **Opferung:** Neue spontane Modifikation, die von Derwischen, Zaubertänzern und Durro-dün ausgeführt werden kann. Die Wirkung gleicht der Opferung von Geweihten.
- S. 73, **Vorteile zur Astralen Regeneration:** Die Vorteile tragen jetzt alle ein „Astrale ...“ im Namen, um Verwechslungen mit dem Kreaturenvorteil Regeneration und dem profanen Vorteil Schnelle Heilung zu vermeiden.
- S. 73, **Magische Traditionen: Die Traditionen (ehemals Repräsentationen) werden jetzt als „Tradition der Elfen“ statt „Elfische Repräsentation“ bezeichnet.** Das ermöglicht eine einheitliche Formulierungen ohne Konstrukte wie „Durro-dünische Repräsentation“.
- S. 73, **Magische Traditionen:** Ein zusätzlicher Kasten wurde eingefügt, der das Zusammenspiel von mehreren Traditionen und den Zaubern erklärt.
- S. 74ff, **Magische Traditionsvorteile:** Die Beschreibungen der Stufe II-Vorteile wurden teilweise ergänzt, um klarer zu machen, woher die regeltechnischen Auswirkungen eigentlich kommen.
- S. 75, **Tradition der Elfen II:** Der Bonus wirkt nur noch bei Zaubern auf dich selbst.
- S.77, **Tradition der Scharlatane:** Der Nachteil ändert sich zu „Zauber mit Basiskosten 16 oder höher sind um 2 erschwert“ (statt „Zauber der Fertigkeiten Eigenschaften und Verwandlung kannst du nur auf dich selbst anwenden“, was durch den Wegfall einiger Eigenschafts-Zauber sinnlos wurde).
- S. 78, **Verbotene Pforten und Blutmagie: Eine selbst zugefügte Wunde stellt jetzt WS+4 AsP (statt WS AsP) zur Verfügung,** mit Verbotene Pforten und der Tradition der Borbaradianer sogar WS+8 AsP. Damit kann ein Zauberer mit verbotenen Pforten einen Zauber für 8 AsP mit einer Wunde zaubern, was den Vorteil deutlich aufwertet.

## KARMA

Das Kapitel enthält jetzt auch die Traditionen der übrigen Zwölfgöttergeweihten.

- S. 85, **Aura der Heiligkeit:** Der Bonus wurde auf +1 gesenkt, dafür wirkt die Aura der Heiligkeit permanent. Zuvor war der Bonus zu niedrig für einen aktiven Effekt (Mirakel wären außerhalb des Kampfes viel effektiver), aber zu hoch für einen passiven Bonus.

- S. 86ff, **Karmale Traditionsvorteile:** Die Beschreibungen der Stufe II Vorteile wurden teilweise ergänzt, um klarer zu machen, woher die regeltechnischen Auswirkungen eigentlich kommen.
- S. 87, **Tradition der Firungeweihten II:** Erleichtert Liturgien um +2 wenn nur der Geweihte von ihnen profitiert (statt um +2-4 auf Eis und Schnee, der in manchen Regionen niemals schlagend wird).
- S. 87, **Tradition der Ifirngeweihten II:** Erleichtert Liturgien um +2 wenn nur dandere von ihnen profitieren (statt um +2-4 auf Eis und Schnee, der in manchen Regionen niemals schlagend wird; zdem wird so stärker der Unterschied zu den einzelgängerischen Firungeweihten herausgearbeitet).
- S. 88, **Tradition der Nandusgeweihten I:** Nandusgeweihte haben auch Zugang zum Zwölfgöttlichen Ritus.
- S. 91, **Mirakel:** Ingerimm-Geweihte können jetzt auch ihre Mythenkunde verstärken.

## PAKTIERER

Dieses Kapitel ist komplett neu und enthält die Regeln zu Paktierern. Die beispielhaften Anrufungen finden sich nach den Liturgien im Zauber und Liturgien-Kapitel.

- S. 93, **Gunstpunkte:** Paktierer regenerieren jetzt mehr GuP: 8/16/32 GuP für eine kleine/mittlere/große Tat (statt 4/8/16-32 Punkte). Immerhin ist eine mittlere Tat schon auffällig und sicher oft illegal.

## KREATUREN

Im Kreaturen-Kapitel wurden die Werte einiger Kreaturen überarbeitet. Vor allem WS, TP, KO und KK wurde bei zahlreichen Kreaturen angepasst und orientieren sich jetzt grob am Gewicht eine Kreatur. Außerdem wurde das Bestiarium deutlich erweitert, insbesondere um Elementare und Dämonen. Letztere können mit den Regeln zu chaotischen Dämonen außerdem noch unberechenbarer gestaltet werden.

- S. 96, **Kolosse:** Klarstellung, dass Koloss auch bei Heilung wirkt. Würde die Kreatur eine Wunde heilen oder regenerieren, verheilt stattdessen ein Kratzer.
- S. 96, **Kolosse:** Das Beispiel wurde so angepasst, dass eine Kreatur aus dem Bestiarium vorkommt.
- S. 97, **Schwärme:** Verfügen jetzt über Schmerzimmun II (statt Schmerzimmun).
- S. 97, **Kreatureneigenschaften: Die neuen Kreatureneigenschaften Aura, Explosion und Rudel wurden hinzugefügt.** Auch einige bekannte Kreaturen verfügen bereits über diese Eigenschaften.
- S. 97, **Kreatureneigenschaften:** Die Kreatureneigenschaft Kältestarre wurde gestrichen.
- S. 98, **Angriffseigenschaften von Kreaturen:** Die Effekte Erfrieren, Ertränken, Fesseln, Nachbrennen, Niederschmettern, Zurückstoßen sind jetzt Angriffseigenschaften von Kreaturen und nicht mehr zwingend mit elementarem Schaden verknüpft. Weitere Angriffseigenschaften sind Flächenangriff und Mutation.
- S. 98, **Fesseln:** Fesseln verursacht jetzt keine Abzüge mehr, dafür kann man sich auch nicht mehr aus der Fesselung befreien. Das hilft bei der Angrenzung von Fesseln und Umklammern, die sich bis jetzt zu ähnlich waren.

- S. 98, **chaotische Dämonen: Diese Optionalregel macht den Kampf gegen Dämonen unberechenbarer.** Bei jedem Dämon bestimmt der Spielleiter zufällig eine Eigenschaft, die üblicherweise für die Spieler nicht offensichtlich ist und deswegen besondere Vorsicht erfordert.
- S. 99, **Kreaturenklassen:** Veraltete Bezeichnungen für Zauberfertigkeiten (z.B. Herrschaft, Form) wurden gestrichen.
- S. 99, **Kreaturenklassen:** Dämonen und Elementare sind jetzt immun gegen Hitze und Kälte, Untote gegen Kälte.
- S. 99, **Kreaturenklassen:** Daimoniden, Dämonen und Untote sind nicht mehr zusätzlich empfindliche gegen geweihten/heiligen Boden. Diese Empfindlichkeit ist bereits über die Kreatureneigenschaft Unheilig abgedeckt.
- S. 100ff, **Bestiarium: Die WS, TP, KO und KK einiger Kreaturen wurde angepasst.** All diese Werte orientieren sich jetzt (auch) am Gewicht der Kreaturen.
- S. 104, **Ork-Krieger:** Die Waffeneigenschaft der Faust ist jetzt korrekterweise Wendig (statt Flink).
- S. 104, **Ork-Kundschafter:** Verfügt über den Vorteil Reflexschuss (statt Scharfschuss).
- S. 105, **Pestrattenschwarm:** Verfügt jetzt über Astralsinn, um im Dunklen sehen zu können.
- S. 106, **Skelett:** Verfügt jetzt über Astralsinn, um im Dunklen sehen zu können.
- S. 113, **Sausewind:** Verfügt nicht mehr über den veralteten Vorteil Scharfschuss.
- S. 109ff, **Elementare:** Dieser Abschnitt enthält alle bisherigen sowie einige neue Elementare und zusätzlich eine Tabelle zu Elementarideen.
- S. 116ff, **Dämonen:** Dieser Abschnitt enthält alle bisherigen sowie einige neue Dämonen und zusätzlich eine Tabelle zu Dämonenideen.

## Zauber und Liturgien

Dieses Kapitel wurde stark erweitert, um all die neuen Zauberer (Anach-nûrim, Derwische, Durro-dûn, Schamanen, Zauberbarden, Zaubertänzer) und Geweihten (Rahja, Travia, Tsa, Aves, Kor) mit Fähigkeiten auszustatten. Viele dieser Traditionen verfügen auch über neue, nicht aus DSA4 bekannte Zauber und Liturgien.

Ein weiterer Fokus war Fairness bei den Fertigkeiten. Viele Fertigkeiten waren zu teuer oder zu billig und wurden in ihren Kosten angepasst. Generell gibt es keine Fertigkeiten mehr, die nach Faktor 1 gesteigert werden. Dafür haben Fertigkeiten mit sehr wenigen Liturgien zusätzliche Liturgien erhalten (zum Beispiel bei Rondra, Firun und Efferd). Außerdem haben wir die Verbreitungen vieler Zauber angepasst, um folgende Situationen zu vermeiden:

- In einer Fertigkeit befinden sich nur 1-3 Zauber, die einer bestimmten Tradition offenstehen.
- Ein (Spruch-)Zauberer hat nur eine einzige sinnvolle Fertigkeit.

- S. 126, **Antimagic: Die Modifikationen Zauber aufheben und Wesenheit bannen wirken jetzt nur noch gegen Zauber/Wesenheiten ohne gAsP. So können Artefakte und Golems nicht mehr binnen weniger Aktionen zerstört werden.** Gegen Zauber/Wesen mit gAsP wirkt nur der deutlich langwierigere Destructibo. Diese Änderung

- erstreckt sich auch auf schamanische Antimagie (Großer Geisterbann) und karmale Antimagie (wie Argelions bannende Hand und Purgation).
- S. 126, **Bannschwert**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Dämonisch nutzbar.
- S. 126, **Destructibo**: Die Wirkung des Zaubers wurde angepasst, um die oben beschriebenen Änderungen zu reflektieren. Die Reichweite ist jetzt 2 Schritt (statt Berührung) und der Zauber kostet 40 EP (statt 20).
- S. 127, **Geister austreiben**: Der Zauber wurde umbennant (von Geisterbann), um eine Namensdopplung mit dem Schamanenzauber Geisterbann zu vermeiden.#
- S. 127, **Protectionis Kontrabann**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Kraft nutzbar.
- S. 127, **Schleier der Unwissenheit**: Der Wirkungsmechanismus wurde verändert, sodass der Zauber einfacher anzuwenden ist. Er senkt jetzt den Analysegrad von Hellsicht auf das Ziel.
- S. 127, **Neue Zauber: Schutzkreise gegen Daimonide/Dämonen/Elementare/Untote**. Die Zauber sind auch über die Fertigkeiten Dämonisch und Verwandlung/Dämonisch/alle Einzelelementare/Dämonisch nutzbar.
- S. 128, **Dämonisch: Der Steigerungsfaktor sinkt von 4 auf 3**.
- S. 128, **Brenne toter Stoff**: Der Zauber ist jetzt auch (in seiner nicht-dämonischen Variante) in Srl verfügbar.
- S. 128, **Chimaeroform Hybridgestalt**: Die Wirkungsdauer ist jetzt augenblicklich (statt permanent). Dadurch kann der Zauber nicht mehr so einfach durch Antimagie beendet werden.
- S. 128, **Granit und Marmor**: Verfügt über das Ziel Einzelwesen (statt Einzelperson).
- S. 129, **Invocatio**: Die Kosten steigen von 100 EP auf 120 EP.
- S. 129, **Skelettarius Totenherr**: Die Wirkungsdauer ist jetzt augenblicklich (statt 1 Stunde). Dadurch kann der Zauber nicht mehr so einfach durch Antimagie beendet werden.
- S. 130, **Totes handle!**: Die Wirkungsdauer ist jetzt augenblicklich (statt permanent). Dadurch kann der Zauber nicht mehr so einfach durch Antimagie beendet werden.
- S. 130, **Adlerauge**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 130, **Attributo**: Der Zauber ist nicht mehr in Srl verfügbar. Die Modifikation Schnellsteigerung wurde gestrichen.
- S. 131, **Eins mit der Natur**: Beherrscht das Ziel die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.
- S. 131, **Firnlauf**: Die Modifikation Verankerung kostet 2 AsP statt 1 AsP.
- S. 131, **Große Verwirrung**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 131, **Movimento**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 132, **Plumbumbarum**: Der Zauber ist jetzt nicht mehr in Srl verfügbar.
- S. 132, **Standfest**: Kostet 4 AsP (statt 8).
- S. 132, **Zunge lähmen**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 133, **Einfluss: Der Steigerungsfaktor sinkt von 4 auf 3**.
- S. 133, **Bannbaladin**: Der Wirkmechanismus wurde angepasst, da das Verhältnis als Regelement nicht mehr existiert. In der Basisvariante eliminiert der Zauber die erhöhte Patzerchance durch ungewohnte Umgebung (=elfischer Begrüßungszauber), mit je zwei Stufen Mächtige Magie gilt aber das Ziel in jedem Rededuell als eine Stufe ungefährlicher, man kann also sehr gefährliche Dinge ohne Malus fordern (=gildenmagische Beeinflussung).
- S. 133, **Harmlose Gestalt**: Der Zauber ist jetzt in Bor verfügbar.
- S. 134, **Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge**: Die Reichweite ist Berührung statt 1 Meile, da sich der Zaubende im Zentrum der Zone befindet.
- S. 134, **Imperavi Handlungszwang**: Der Zauber ist jetzt in Bor verfügbar.
- S. 134, **Lach dich gesund**: Der Zauber heilt 2W6+4 statt 2W6 Heilpunkte und damit so gut wie immer eine Wunde.
- S. 135, **Schwarzer Schrecken**: Der Zauber ist hier komplett angeführt, anstatt (falsch) auf einen anderen zu verweisen.
- S. 136, **Caldofrigo**: Der Zauber ist jetzt auch in Srl verfügbar.
- S. 136, **Frigifaxius**: Hieß zuvor Frigisfaxius. Ist nicht mir in Geo verbreitet.
- S. 136, **Frigisphaero**: Ist nicht mehr in Geo verbreitet.
- S. 136, **Glacioflumen**: Der Zauber ist nicht mehr in Sch verfügbar.
- S. 137, **Leib des Eises**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Verwandlung nutzbar.
- S. 137, **Pfeil des Eises**: Der Pfeil des Eises kann jetzt auch auf Bolzen oder Wurfaffen gewirkt werden. Diese Änderung betrifft auch alle anderen Pfeile der Elemente.
- S. 137, **Stillstand**: Ist nicht mehr in Geo verbreitet.
- S. 138, **Adamantium**: Der Zauber erhöht jetzt den Waffenschaden statt den Trefferpunkten. Damit wird auch dieser Bonus durch den Hammerschlag verdoppelt.
- S. 138, **Leib des Erzes**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Verwandlung nutzbar. Der Zauber ist nicht mehr in Sch verfügbar.
- S. 138, **Staub wandle!**: Die Wirkungsdauer ist jetzt augenblicklich (statt permanent). Dadurch kann der Zauber nicht mehr so einfach durch Antimagie beendet werden.
- S. 139, **Ignifaxius**: Der Zauber ist jetzt auch in Srl verfügbar.
- S. 139, **Igniplano**: Der Zauber hat eine Probenschwierigkeit von 12 (statt 16).
- S. 140, **Blick aufs Wesen**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 140, **Blick in die Gedanken**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar. Die Konterprobe hat eine Schwierigkeit von 20, da es hier nicht nur um ein Scheitern des Zaubers geht, sondern sogar um eine „Umkehrung“.
- S. 141, **Odem Arcanum**: Der Zauber ist jetzt in Bor verfügbar.
- S. 141, **Seelentier erkennen**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 141f, **Tiergedanken**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 142, **Humus: Der Steigerungsfaktor steigt von 2 auf 3**.
- S. 142: **Balsam Salabunde**: Der Zauber heilt jetzt 2W6+4 statt 2W6 Heilpunkte und damit so gut wie immer eine Wunde. Dafür kostet der Zauber 60 EP statt 40 EP. Der Zauber ist jetzt in Srl verfügbar.
- S. 142, **Fesselranken**: Der Zauber wirkt nicht mehr gegen die MR, dafür sinkt die Basisschwierigkeit der Konterprobe auf 16.
- S. 142, **Hexenspeichel**: Der Zauber kostet 60 EP statt 40 EP.
- S. 142, **Klarum Purum**: Die fehlende Probenschwierigkeit wurde hinzugefügt. Sie beträgt 12.
- S. 142, **Leib der Erde**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Verwandlung nutzbar.
- S. 143, **Leidensbund**: Der Zauber ist nicht mehr in Bor verfügbar.
- S. 143, **Ruhe Körper, Ruhe Geist**: Der Zauber heilt 2 Wunden statt 1 Wunde.

- S. 143, **Tiere besprechen**: Der Zauber heilt 4W6+8 statt 4W6 Heilpunkte.
- S. 144, **Chamaelioni Mimikry**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Verwandlung nutzbar. Der Namen des Zaubers ist jetzt „richtig“ geschrieben.
- S. 145, **Applicatus**: Klarstellung, dass die WD die Zeit ist, in der man den Zauber sprechen muss.
- S. 146, **Auge des Limbus**: Der Zauber ist jetzt in Bor verfügbar.
- S. 146, **Fulminictus**: Der Zauber ist jetzt in Bor verfügbar und etwas verbreiteter unter Hexen.
- S. 146, **Körperlose Reise**: Du musst jetzt Willenskraft-Proben (statt KK) bestehen, um massive Hindernisse zu durchdringen. Der Zauber ist jetzt in Bor verfügbar.
- S. 146, **Tauschrausch**: Der Zauber ist nun auch über die Fertigkeit Umwelt nutzbar. Der Zauber ist jetzt auch in Srl verfügbar.
- S. 147, **Verschwindibus**: Der Zauber ist nun auch über die Fertigkeit Umwelt nutzbar. Der Zauber ist jetzt auch in Srl verfügbar.
- S. 147, **weitere Fertigkeiten**: Der Custodosigil war hier fälschlicherweise angeführt und wurde entfernt.
- S. 147, **Luft: Der Steigerungsfaktor steigt von 2 auf 3**.
- S. 147, **Aeolitus Windgebraus**: Der Zauber wurde umgestaltet. Er verursacht in seiner normalen Variante nur noch Niederschmettern, wenn eine Konterprobe misslingt. Langer Atem verlängert schlichtweg die Dauer, aber die Konterprobe wird nicht verändert. Die neue Modifikation Sturm fügt bei misslungener Konterprobe auch den Zurückstoßen-Effekt hinzu.
- S. 147, **Aufgeblasen Abgehoben**: Der Zauber ist nun auch über die Fertigkeit Umwelt nutzbar.
- S. 147f, **Leib des Windes**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Verwandlung nutzbar.
- S. 148, **Solidirid Weg aus Licht**: Die Variante Unsichtbare Brücke wurde gestrichen.
- S. 151, **Kulminatio**: Der Zauber ist jetzt auch in Ach verfügbar.
- S. 151, **Nackedei**: Die Wirkungsbeschreibung wurde geändert um klarzustellen, dass Metallrüstungen in der Grundvariante nicht betroffen sind. Die Modifikationen Blechdose und Absatteln sind um -8 statt -4 erschwert.
- S. 151, **Nihilogravo**: Die Zone wird nach unten hin von der Wasseroberfläche oder dem Boden begrenzt, statt nach unten hin unbegrenzt zu sein. Das soll Missbrauch vorbeugen. Der Zauber ist jetzt auch in Sch verfügbar.
- S. 152, **Cryptographo**: Der Zauber ist nicht mehr in Srl verfügbar.
- S. 152, **Gedankenbilder**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 152, **Komm Kobold Komm**: Namensruf verändert nicht mehr die Reichweite, diese bleibt Berührung. Stattdessen steigt der Radius des Rufes auf 8 Meilen.
- S. 152f, **Objectovoco**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar, dafür nicht mehr in Srl.
- S. 153, **Traumgestalt**: Der Zauber ist jetzt in Sch verfügbar.
- S. 153, **Zauberwesen der Natur**: Reichweite ist jetzt Berührung statt 1 Meile, da der Zaubernde das Zentrum der Zone ist. Namensruf verändert nicht mehr die Reichweite.
- S. 153, **Adlerschwinge**: Der Zauber ist jetzt auch in Srl verfügbar.
- S. 154, **Leib der Wogen**: Der Zauber ist auch über die Fertigkeit Verwandlung nutzbar.
- S. 154, **Objecto Obscuro**: Der Zauber ist jetzt auch in Srl verfügbar.
- S. 154, **Salander**: Die Verwandlung in andere Humanoide ist nicht mehr möglich.
- S. 154, **Unsichtbarer Jäger**: Der Zauber gehört nicht mehr zur Fertigkeit Illusion, sondern zur Fertigkeit Verwandlung. Die Wirkung wurde so überarbeitet, dass der Zauber vollständig unsichtbar macht.
- S. 156, **Dolchzauber: Die Attribute der Fertigkeit sind jetzt FF/KL/MU statt FF/IN/MU**. Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 2 gesteigert.
- S. 156, **Apport des Dolches**: Neuer Zauber. Auch der Dolch kann jetzt apportiert werden.
- S. 157, **Schneide des Dolches**: Der Zauber kann nicht mehr über die Fertigkeit Feuer gewirkt werden.
- S. 157, **Verletzung der Miniatur**: Sollte das Opfer durch die Wunden sterben, kann es eine Konterprobe (KO, 16) ablegen, um die Wunden abzuwehren.
- S. 158, **Elfenlieder**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 158, **Friedenslied hat das Ziel Zone**.
- S. 158, **Lied der Lieder hat das Ziel Zone**.
- S. 159, **Gaben des Blutgeists**: Neue Fertigkeit. Gaben des Blutgeists enthält die Zauber der Anach-nürim.
- S. 159, **Gaben des Odûn**: Neue Fertigkeit. Gaben des Odûn enthält die Zauber der Durro-dûn.
- S. 162ff, **Geister vertreiben, Geister rufen, Geister der Stärkung, Geister des Zorns**: Neue Fertigkeiten. Enthalten die Zauber der Schamanen.
- S. 166, **Hexenflüche**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 166f, **Hexenflüche: Permanente Flüche verdoppeln nicht mehr die Kosten** (das ist auch bei anderen permanenten Zauberwirkungen nicht der Fall). Die Menge der gAsP bleibt jedoch gleich.
- S. 166, **Krötenkuss**: Der Zauber erschwert jetzt gesellschaftliche Proben. Die Kosten sinken von 16 AsP auf 8 AsP.
- S. 167, **Keulenrituale**: Neue Fertigkeit. Keulenrituale enthält die Zauber der Schamanen.
- S. 168, **Kristallmagie**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 2 gesteigert.
- S. 169, **Smaragdschliff**: Erlaubt die spontane Modifikation Kosten sparen statt Wirkungsdauer verlängern (wird bereits durch Tropfenschliff erlaubt). Die Kosten sinken von 60 EP auf 40 EP.
- S. 169, **Kugelzauber**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 170, **Ringrituale**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 2 gesteigert.
- S. 171, **Wirbelnder Luftschild verfügt nicht mehr über die Fertigkeit Hellsicht**.
- S. 171, **Schalenzauber**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 172, **Stabzauber**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 172, **Trommelrituale**: Neue Fertigkeit. Trommelrituale enthält Zauber der Derwische.
- S. 173, **Vertrautenmagie**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 174, **Zauber melodien**: Neue Fertigkeit. Zauber melodien enthält Zauber der Zauberbar den.

- S. 176, **Zaubertänze**: Neue Fertigkeit. Zaubertänze enthält Zauber der Zaubertänzer.
- S. 177, **Großer Eidsegen**: Die Kosten sinken von 16 KaP auf 8 KaP.
- S. 177f, **Heilungssegen: Der Segen verfügt jetzt über Mächtige Liturgie: Für je zwei Stufen wird eine weitere Wunde geheilt**. Die Wirkungsdauer steigt auf 16 Minuten, die Kosten sinken von 4 auf 2 KaP, dafür steigen die Lernkosten von 20 EP auf 40 EP. Gehört auch zur Fertigkeit Heilung.
- S. 178, **Tranksegen**: Statt über Quellen und Flüsse wird der Tranksegen jetzt über Seefahrt gewirkt. Somit ist er für Swafnirgeweihte leichter zu wirken.
- S. 178, **Weisheitssegen**: Wird über Wissen statt über Lehre gewirkt.
- S. 179ff, **antimagische Liturgien: Wenn eine Liturgie auch als Antimagic gegen spezielle Arten der Magie einsetzbar ist, ist die Liturgie dabei um +4 erleichtert** (statt eine hohe Reichweite zu besitzen). Das soll die teure karmale Antimagic stärken.
- S. 179, **Hauch Borons**: Die Kosten sinken von 16 KaP auf 8 KaP.
- S. 179, **Rauschsegen**: Umbenennung von Kräutersegen des Heiligen Nemekath, da er auch Rahjageweiheten zugänglich ist.
- S. 179, **Ruf in Borons Arme**: Die Wirkung wurde angepasst, sodass das Ziel auch nicht von Alpträumen geplagt wird. Außerdem erschwert die Liturgie jetzt alle Versuche, in die Träume des Zieles einzudringen oder sie zu manipulieren.
- S. 180, **Schlaf des Gesegneten**: Der Schutz gegen Alpträume wurde aus der Wirkung gestrichen (diese Wirkung ist jetzt in Ruf in Borons Arme enthalten). Die Liturgie kostet nur noch 4 KaP statt 8 KaP.
- S. 180, **Bannfluch des heiligen Khalid**: Bannt nur noch Untote mit einer Beschwörungsschwierigkeit von 12 statt 16. Die Vorbereitungszeit sinkt von 16 Aktionen auf 8 Aktionen.
- S. 180, **Exorzismus: Die Probenschwierigkeit ist Beschwörungsschwierigkeit -4** (statt Beschwörungsschwierigkeit). Die Reichweite sinkt von 32 Schritt auf 8 Schritt. Diese Änderung soll die vergleichsweise teure karmale Antimagic stärken.
- S. 180, **Nemekaths Zwiesprache**: Die Liturgie wurde gestrichen, da sie redundant zu Nemekaths Geisterblick ist.
- S. 180, **Tiergestalt**: Die Lernkosten betragen „normalerweise 40 EP“, statt 40 EP. Eine Anmerkung wurde hinzugefügt, dass die Verwandlung in Große Tiere um -8 erschwert ist und die Lernkosten je nach Tierart variieren können.
- S. 181, **Vergessen**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 181, **Bishdariels Angesicht**: Die Liturgie wurde gestrichen, da sie redundant zu Borons süße Gnade ist.
- S. 181, **Borons süße Gnade**: Gegen das Vergessen kann sich das Ziel mit einer Konterprobe (KL, 20) zur Wehr setzen. Die Kosten sinken von 16 KaP auf 8 KaP und die Vorbereitungszeit sinkt von 4 Stunden auf 1 Stunde.
- S. 181, **Segen der Heiligen Noiona**: Statt von einem Fertigkeitwert ist jetzt korrekterweise vom Probenwert die Rede.
- S. 181, **Segen der heiligen Velvenya**: Der Segen verfügt jetzt über eine permanente Variante.
- S. 182, **Segen des Flussvaters**: Neue Liturgie.
- S. 182, **Quellen und Flüsse**: Erlaubt jetzt das Mirakel für IN statt für KO.
- S. 182, **Conagas Ruf**: Statt eine Gegenprobe zu erfordern, verursacht die Liturgie direkt Furcht-Stufen.
- S. 183, **Sterne funkeln immerfort**: Die Liturgie wird mit der Liturgie Weisung des Himmels zusammengelegt. Dazu gibt sie einen Bonus von +4 auf Orientierungsproben, die Wirkungsdauer sinkt auf 4 Stunden, die Kosten steigen auf 4 KaP.
- S. 183, **Wind und Wogen**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 2 gesteigert. Erlaubt jetzt das Mirakel KO statt IN.
- S. 183, **Gesang der Delphine**: Beherrscht das Ziel die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.
- S. 184, **Jagd**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 184, **Auge des Jägers**: Neue Liturgie.
- S. 184, **Firuns Fluch**: Neue Liturgie.
- S. 184, **Gemeinschaft treuer Gefährten**: Die Liturgie kann jetzt von Mächtige Magie profitieren. Die Wirkungsdauer steigt von 1 Jahr auf „bis die Bindung gelöst wird“. Die Kosten steigen von 8 KaP auf 8 KaP, davon 2-8 gKaP.
- S. 185, **Tierempathie**: Beherrscht das Ziel die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.
- S. 185, **Flüstern der Wildnis**: Beherrscht das Ziel die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.
- S. 185, **Segen des Heiligen Isegrein**: Beherrscht das Ziel die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.
- S. 186, **Weisung des Himmels**: Die Liturgie wurde gestrichen und durch Sterne funkeln immerfort ersetzt.
- S. 186, **Eiskerker**: Das Ziel ist Einzelwesen statt Einzelperson. Die Kosten steigen von 40 EP auf 60 EP.
- S. 187, **Magie**: Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 2 gesteigert. Erlaubt jetzt auch das Mirakel auf Alchemie.
- S. 186, **Argelions bannende Hand**: Die Liturgie wirkt wie normale magische Antimagic nicht mehr gegen Zauber mit gAsP.
- S. 187, **Purgation**: Die Liturgie wurde an den Zauber Destructibo angeglichen und wirkt jetzt gegen Zauber und Wesen mit gAsP.
- S. 187, **Vertreibung des Dunkelsinns**: Durch die ausgeweitete Wirkung der Purgation war diese Liturgie redundant und wurde gestrichen.
- S. 187, **Ingalfs Alchemie**: Die Kosten sinken von 16 KaP auf 8 KaP.
- S. 187, **Unverstellter Blick kann nicht mehr von Nandusgeweihten gewirkt werden**.
- S. 187, **Wissen**: Die Fertigkeit enthält auch die Liturgien der Fertigkeit Lehre. Einzelnen enthielten die Fertigkeiten zu wenige Liturgien. Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 1 gesteigert. Erlaubt jetzt auch ein Mirakel auf Autorität, dafür nicht mehr auf Alchemie. Erlaubt nur für Nandusgeweihte die bisher fehlenden Mirakel auf IN, MR und Beeinflussung.
- S. 187, **Ein Bild für die Ewigkeit**: Die Wirkungsbeschreibung wurde angepasst um klarzustellen, dass die Wirkungsdauer sich auf den Zeitraum bezieht, in dem die Sinneseindrücke gesammelt werden.
- S. 187, **Entzug von Nandus Gaben**: Die Reichweite steigt von Berührung auf 8 Schritt.
- S. 188, **Sternenspur**: Die Beschreibung der Liturgie wurde angepasst.



- S. 189, **Licht des verborgenen Pfades:** Wirkt jetzt auch, wenn du noch nie an deinem Ziel warst.
- S. 189, **Sicherer Weg durch den Fels:** Beherrscht das Ziel die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.
- S. 190, **Heiliges Feuer:** Erlaubt jetzt auch ein Mirakel auf Mythenkunde.
- S. 190, **Göttliche Inspiration. Neue Liturgie. Die Liturgie ist auch Rahja- und Tsageweihten zugänglich.**
- S. 191, **Heilung:** Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 3 gesteigert. **Die Attribute sind CH/FF/IN statt FF/IN/KL.**
- S. 191, **Anrufung der Erdkraft:** Die Liturgie wurde gestrichen, da sie redundant zu Schlaf des Gesegneten ist. Peraingewehte haben jetzt Zugang zu Schlaf der Gesegneten.
- S. 191, **Speisung der Bedürftigen:** Die Wirkung der Liturgie wurde überarbeitet und gestärkt. Sie ist auch Traviageweihten zugänglich.
- S. 191, **Wundsegen:** Die Heilpunkte sinken von 4W6 auf 2W6+4, die Wirkungskosten von 16 KaP auf 8 KaP. Die Modifikation Blutung stoppen kostet 4 KaP statt 8 KaP. Die Lernkosten steigen auf 60 EP statt 40 EP.
- S. 191, **Wachstum:** Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert. **Die Attribute sind CH/FF/KL statt FF/KL/KO.**
- S. 192, **Wohlverdiente Rast:** Regeneriert 2 Punkte Erschöpfung statt 1 Punkt.
- S. 192, **Sternenstaub:** Die Wirkung wurde angepasst. Die Liturgie erschwert alle Nah- und Fernkampfangriffe auf den Geweihten um -2 und verringert Abzüge durch Dunkelheit um eine Stufe. Die Wirkungsdauer steigt von 16 Aktionen auf 4 Minuten.
- S. 192, **List:** Die Fertigkeit steht nur noch Phexgeweihten zur Verfügung, nicht mehr Nandusgeweihten. Alle List-Liturgien für Nandusgeweihte können ohnehin auch über Wissen gewirkt werden.
- S. 192, **Mondsilberzunge:** Die verwirrende Wirkungsbeschreibung wurde angepasst. Die Liturgie wirkt jetzt nur noch auf den Geweihten selbst.
- S. 193, **Phexens Meisterschlüssel:** Die Schwierigkeit der Konterprobe sinkt von 16 auf 8, sodass sie zu anderen spezialisierten Antimagie-Liturgien passt. Die Kosten sinken von 16 KaP auf 8 KaP.
- S. 193, **Verborgen wie der Neumond:** Verleiht zusätzlich die Eigenheit Tarnung.
- S. 194, **Zerschmetternder Bannstrahl:** Der Bannstrahl wirkt nicht mehr gegen Menschen, dafür aber gegen Feenwesen. Er kann nicht mehr über die Fertigkeit Magiebann gewirkt werden.
- S. 194, **Magiebann:** Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 2 gesteigert.
- S. 194, **Ordnung:** Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 195, **Harmonie:** Neue Fertigkeit. Harmonie enthält Liturgien von Rahjageweihten.
- S. 196, **Rausch:** Neue Fertigkeit. Rausch enthält Liturgien von Rahjageweihten.
- S. 197, **Ehrenhafter Kampf. Ersetzt die Liturgien Ehrenhafter Zweikampf und Segnung der Schlacht. Gehört auch zur Fertigkeit Heerführung.**
- S. 197, **Für die Göttin, für Rondra!:** Neue Liturgie.
- S. 197, **Schild der Ehre:** Die Kosten sinken von 60 EP auf 40 EP.
- S. 197, **Heerführung:** Die Fertigkeit wird nach Faktor 2 statt 1 gesteigert.
- S. 197, **Bund der Schwerter:** Erhält die Modifikation Permanenz.
- S. 197, **Ritus der Schlachthilfe:** Erfordert jetzt Konzentration.
- S. 197f, **Segen des Heiligen Hlûthar:** Die frühere Liturgie ist jetzt die Modifikation Mut der Schlacht. Die Basiswirkung nützt stattdessen einer Heldengruppe. Die Kosten steigen von 20 auf 40 EP.
- S. 198, **Zorn der Sturmherrin:** Neue Liturgie.
- S. 198, **Schutz der Gläubigen:** Die Fertigkeit wird nach Faktor 3 statt 2 gesteigert.
- S. 198, **Rondras wundersame Rüstung:** Die Liturgie wurde verändert, sodass sie häufiger einsetzbar ist. Die Kosten sinken von 60 auf 40 EP.
- S. 198, **Rondragabunds Führung:** Neue Liturgie.
- S. 198, **Schwingen des Sturms:** Neue Liturgie.
- S. 198, **Segnung der stählernen Stirn:** Senkt Furcht-Effekte um 2 statt 1 Stufe, um gegenüber dem Märtyrersegen und dem Segen des Heiligen Hlûthar konkurrenzfähig zu sein.
- S. 198, **Thalionmels Schlachtgesang:** Die Liturgie wurde verändert, sodass sie häufiger einsetzbar ist. Die Modifikation Thalionmels Opfer enthält eine wesentlich stärkere Variante, die mit dem Tod des Geweihten endet. Die Kosten steigen von 40 auf 60 EP.
- S. 198, **Wundersames Teilen des Martyriums:** Die Kosten sinken von 40 auf 20 EP.
- S. 199, **Heim und Herd:** Neue Fertigkeit. Heim und Herd enthält Liturgien von Traviageweihten
- S. 199, **Sichere Heimkehr:** Neue Fertigkeit. Sichere Heimkehr enthält Liturgien von Traviageweihten.
- S. 200, **Friede:** Neue Fertigkeit. Friede enthält Liturgien von Tsageweihten.
- S. 201, **Neubeginn:** Neue Fertigkeit. Neubeginn enthält Liturgien von Tsageweihten.
- S. 201, **Fröhlicher Wanderer:** Neue Fertigkeit. Fröhlicher Wanderer enthält Liturgien von Avesgeweihten.
- S. 202, **Stiller Wanderer:** Neue Fertigkeit. Stiller Wanderer enthält Liturgien von Avesgeweihten.
- S. 202, **Guter Kampf:** Neue Fertigkeit. Guter Kampf enthält Liturgien von Korgeweihten.
- S. 203, **Gutes Gold:** Neue Fertigkeit. Gutes Gutes Gold enthält Liturgien von Korgeweihten.
- S. 204, **Anrufungen:** Die Fertigkeit Dämonische Hilfe (Cpt) findet sich jetzt hier statt im Paktiererkapitel. So folgen die Anrufungen dem Schema der Zauberer und Geweihten und die Anrufungen stehen nicht vor den allgemeinen Zauberregeln.
- S. 204, **Jäger aus der Tiefe:** Wurde umbenannt von Unsichtbarer Jäger, um eine Verwechslung mit dem gleichnamigen Elfenzauber zu vermeiden.