Hausregeln nach DSA 4.1

Allgemeines:

Akademische Ausbildung (Krieger)
Die Abzüge beim Ausweichen auf ein alternatives Waffentalent betragen für Besitzer dieses Vorteils lediglich -3 statt -5 Punkte.

Erschöpfung
Die Regeln zur Erschöpfung werden ignoriert, stattdessen herrscht Meisterwillkür: Charaktere können für extrem anstrengende Tätigkeiten SP oder Mali auf Proben oder körperliche Eigenschaften erhalten.

Geschwindigkeit
Die GS gilt nicht mehr als Meter pro Sekunde, sondern als Meter pro *Aktion*. Somit wird im *Sprint* nicht mehr die dreifache GS pro Kampfrunde, sondern die doppelte GS pro KR zurückgelegt.

Regeneration
Die normale Regeneration von LeP binnen einer Regenerationsphase wird von 1W6 (+ ggf Vorteile, Boni, gelungene KO-Probe) auf 1W3 (+ ggf Vorteile, Boni, gelungnene KO-Probe) reduziert.

Trefferzonen
Die in WdS beschriebenen "Zufalls-" Trefferzonen für Humanoide werden folgendermaßen angepasst:
1-4 Beine
5-8 Bauch
9-12 Arme
13-17 Brust
18-20 Kopf

Verfall
Die Auswirkungen von *schleichendem Verfall* (WDZ S. 390) durch dämonische Präsenz treten im Gegensatz zu den Angaben der Tabelle aus WdZ erst bei einem jeweils doppelt so hohen Verfallswert auf. So wird z. B. eine Probe auf den Erwerb des Nachteils *Kurzatmig* mit 10 anstatt 5 Verfallspunkten fällig.

Vorteil „Zäher Hund“
Der Vorteil „Zäher Hund“ (10 GP) stellt eine Erweiterung des Vorteils „Eisern“ (7 GP) dar und bringt damit auch eine Erhöhung der Wundschwelle um 2 Punkte.

Geweihte:

Allgemeines
Der *Heilungssegen* kann, wie im WdG und LL angegeben, keine Wunden heilen. Hierfür steht der *Wundsegen* zur Verfügung.

Geweihte und u. U. auch Hohepriester Nicht-karmaspendener Entitäten erleiden bei MU-Proben aufgrund einer "Schreckgestalt" (z. B. von Dämonen, Untoten) keine Erschwernisse auf ihre Proben.

Stoßgebete werden grundsätzlich nur noch in zwei Zeitkategorien eingeteilt: Solche, die nur 2 Aktionen benötigen (alle mit Ritualdauer lt. LL <6 A) und solche, die 6 Aktionen benötigen (alle mit Ritualdauer lt. LL 6 oder höher).

Entrückung
Im Zustand der *Entrückung* erhalten Geweihte Erschwernisse in Höhe von 1/10 ihrer Entrückungspunkte bis zu einem Maximalwert von 7 auf alle „Mirakel-“ – Talente. Alle Tätigkeiten, die nicht direkt mit den göttlichen Prinzipien übereinstimmen (= kein „Mirakel+“), erhalten die halbe Erschwernis hiervon bis zu einem Maximum von 4.

Nahkampf:

Allgemeines
Die Erschwernisse für fehlgeschlagene Kampfmanöver (WDS S. 59) entfallen.
Wenn ein Manöver mit einer Ansage misslingt (z. B. *Meisterparade*), erhält der Gegner, gegen den das Manöver angesagt wurde, für seine nächste Aktion eine *Erleichterung in Höhe der vollen (mißlungenen) Ansage*.
Sollte die Kämpferin, deren Manöver fehlschlug, über die Sonderfertigkeit *Klingentänzer* verfügen, so halbiert sich diese Erleichterung für ihren Gegner.

Ein fehlgeschlagener Nahkampfangriff geht außerdem nicht mehr völlig ins Leere (Ausnahme: bestätigter Patzer): Er mißlingt dahingehend, dass der Angegriffene nur eine *freie Aktion* aufwenden muß, um dem Angriff automatisch (Autoparade ohne Würfelwurf) zu entgehen. Nur, wenn der solcherart Angegriffene über keine Aktion mehr verfügt oder sich bewusst dafür entscheidet, keine freie Aktion aufzuwenden (Voraussetzung: SF *Aufmerksamkeit*), erhält er Schaden in Höhe des Basisschadens der Waffe der Angreiferin.

Glückliche Attacke- und Paradeaktionen
Wer als Kampfaktion eine 1 würfelt, der muss diese nicht mehr bestätigen. Die Attacke oder Parade werden sofort als *glückliche Aktionen* mit den jeweiligen Konsequenzen gewertet. Patzer müssen jedoch nach wie vor bestätigt werden.

Kämpfe in Überzahl
Die Regeln zum Kampf in Überzahl sind gestrichen. Der Meister kann situativ in besonderen Kampfsituationen mit gegnerischer Überzahl zusätzliche Erschwernisse (üblicherweise +1 für Kampfaktionen pro zusätzlichem Gegner) nach eigenem Ermessen erteilen.

Passierschlag
Sämtliche im Regeltext des Passierschlags erwähnten Modifikationen der INI entfallen.

SF „Formation“
Eine Parade für die Nebenfrau kann, sofern der Kenner dieser SF selbst eine entsprechende Position zu seiner Mitkämpferin eingenommen hat, auch dann durchgeführt werden, wenn nur er diese SF beherrscht. Allerdings kann die Mitstreiterin dann keine TaP* aus der Probe

als Bonus für eigene Ansagen nutzen – hierfür benötigt sie ebenfalls die Kenntnis der SF. Für eine *Formation* braucht es immer mindestens zwei Kämpfer, der entsprechende Bonus für Kenner der SF *Klingentänzer* aus WdS entfällt.
Bei einer waffentechnisch homogen ausgerüsteten Gruppe von mindestens 3 Kämpfern mit Kenntnis dieser SF entfallen bei deren Anwendung zusätzlich alle Distanzklassen-Erschwernisse.

SF „Waffe zerbrechen“
Der Kenner dieser SF kann nach dem Gelingen der zweiten Probe entscheiden, ob er, statt die Waffe der Gegnerin zu zerbrechen, diese stattdessen *entwaffnet*. Der BF der Waffe der Angreiferin erhöht sich dabei um 1.

Waffenloser Kampf
Sobald man einen der *Waffenlosen Kampfstile* beherrscht kann man frei zwischen sämtlichen *Ringen-* und *Raufen-* Manövern wechseln, die der Charakter beherrscht, ohne dafür eine Aktion *Position* aufzuwenden.

Fernkampf:

Fernkampf mit Armbrust
Armbrustwaffen werden, wenn das entsprechende FK-Talent nicht bekannt ist, mit dem vollen FK-Basiswert geführt.

Alle Armbrustwaffen verfügen über die Eigenschaft „Einschießen“: Für jeden weiteren Schuss nach dem ersten auf ein und dasselbe Ziel reduzieren sich die Zuschläge für die Größe des Ziels um jeweils eine Kategorie (bis zu einer Erleichterung von 2 Punkten für die maximale FK-Größenkategorie), sofern das Ziel sich maximal mit einer GS von 6 oder darunter bewegt.

Fernkampf mit Bogen
Wie bei der Armbrust ist auch bei Treffern mit dem Bogen die Wundschwelle des Ziels um 2 Punkte gesenkt.

Jeder Bogenschütze, der zumindest die SF *Scharfschütze* besitzt und die KK Anforderungen seines Bogens erfüllt, kann die Angriffsart „Beschuss“ für ein Zielgebiet ansagen. Hierbei wird das Ziel nicht direkt anvisiert, sondern unter enormen Kraftaufwand der Pfeil über große Distanzen in die Luft geschossen, um am Zielort Gegner unter Beschuss zu nehmen.
Die Erschwernisse und TP für diese Angriffsart werden analog zur höchsten Reichweitenklasse des Bogens gehandhabt. Die Reichweite des Bogens ist hierbei verdoppelt. Sollte die Attacke gelingen, so wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 2 Punkten auf dem W20 pro im Zielgebiet befindlichem potentiellen Ziel der Treffer ausgewürfelt (bei bis zu maximal 10 potentiellen Zielen).

Rassenspezifische Vor-/Nachteile:

Halbelf
Hinzufügen des Vor-/Nachteils „Elfisches Erbe“: Halbelfen verfügen über eine *Resistenz* gegen das Gift *Seidelbast* und gegen die Krankheiten *Lykanthropie*, *Schwarze Wut* und *Tollwut*. Das *Schlachtfieber* ist für Halbelfen eine Krankheit der Stufe 7. Darüber hinaus verläuft die Krankheit schwerer: 1W3 SP pro Tag zusätzlich; der *Gilbentod* tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% ein. Die *Schlafkrankheit* bringt für Halbelfen eine 10% Wahrscheinlichkeit des „Wachwandelns“ mit sich. *Narzissen* sind für Halbelfen ein Kontaktgift der Stufe 2. *Baldrian* wirkt auf Halbelfen leicht aphrodisierend während *Knoblauch*, *Knoblauchrauke*, *Bärlauch* und *Stinkmirbel* für sie einen abstoßenden Geruch verströmen. Halbelfen können bis zu 5 Tage wach bleiben, wenn sie ab und zu eine Ruhepause von ein bis zwei Stunden einlegen und den Schlaf danach nachholen. Sie regenerieren ohne Schlaf Erschöpfung/Überanstrengung jedoch nur nach den Regeln für Rast. LeP/AsP gar nicht. Dafür erleiden sie keine Erschöpfung oder Ausdauer-Verluste durch das lange Wachbleiben.

Zwerg
Hinzufügen des Vorteils „Resistenz gegen Alkohol“: Bei Resistenzproben gegen Alkohol ist die KO von Zwergen um 7 Punkte erhöht.

Reiterkampf:

tbd.

Seelenpaktierer:

Die gewöhnlich vergebenen Pakt-GP (WDZ S. 239) sind beim *Seelenpakt* um 50% erhöht. Die Effekte einzelner wenig attraktiver Paktgeschenke können nach Meisterentscheid ggf. in einem gewissen Rahmen verbessert werden.

Zauberkundige und Magie:

Antimagie
Die sich gegen spezifische Merkmale richtenden antimagischen Sprüche können jeweils durch vorherige magische Analyse erleichtert werden. Die Modifikatoren hierfür sind wie folgt:
Erleichterung um 1 – pro 3 ZfP* aus einem gelungenen *Odem Arcanum*
Erleichterung um 1 – pro 1 ZfP* aus einem gelungenen *Analys Arcanstruktur* oder *Oculus Astralis*
Die jeweils im LcD genannten Zusatzerschwernisse „1/5 der AsP des wirkenden Spruchs“ a werden ersatzlos gestrichen.

SF „Zauber bereithalten“
Ein Zauber kann durch Kenner dieser SF für bis zu MU SR bereitgehalten werden.
Eine ggf. während diese Zeitraums abzulegende Probe auf *Selbstbeherrschung* ist um die

Komplexität des bereitgehaltenen Zaubers erschwert, also z B um 1 für Komp. A, 2 für Komp. B usw.

Viertelzauberer

Der Viertelzauberer muss eine *freie Aktion* „Wünschen“ aufbringen, um den Beginn der Auslösung seiner übernatürlichen Begabung einzuleiten.
Die Anwendung von *spontanen Modifikationen* ist ihm nicht möglich (wohl aber von Zaubervarianten).

Ausgebildete Viertelzauberer (z. B. Alchemisten, Zaubertänzer) haben die Möglichkeit, *spontane Modifikationen* anzuwenden (WDZ S. 38: *Erzwingen* und *Reichweite*). Hierfür müssen sie jedoch einen bewussten Zaubervorgang einleiten, der dann die volle Zauberdauer in Aktionen für die Komponenten *Zaubergeste* (bzw. Ritualhandlung) und *Sicht* benötigt.

Die Kosten zur Steigerung von *übernatürlichen Begabungen* werden folgendermaßen festgelegt: Alle A-Zauber steigern Viertelzauberer nach Spalte D, ab ZfW10 nach Spalte E. Alle B-Zauber steigern Viertelzauberer nach Spalte E, ab ZfW 10 nach Spalte F. Alle Zauber der Komplexität C oder höher werden von Viertelzauberern nach Spalte F, ab ZfW 10 nach Spalte G gesteigert. Lehrmeister können bei erwachsenen Viertelmagiern nur in absoluten Ausnahmefällen eine Verbilligung des Lernvorgangs ermöglichen (Meisterentscheid).

Keine Hausregeln sondern Klarstellungen des Regeltextes

Distanzklassenveränderung

Die (keinen Schaden verursachende) AT zum Verkürzen der DK wie auch eine ggf. fällig werdende Parade sind jeweils eine freie Aktion. Bei Erfolg muss der Verkürzende zusätzlich eine freie Aktion *Schritt* aufwenden.
Die AT um sich vom Gegner zu lösen ist eine volle Aktion, die nicht pariert werden kann. Sie benötigt ebenfalls zusätzlich eine freie Aktion *Schritt*.

Manöver "Gezielter Stich"

Die Regeln (WDS S. 62) werden dahingehend interpretiert, dass der gezielte Stich bei gelungener Attacke immer eine Autowunde (zusätzlich zur um 2 reduzierten Wundschwelle) verursacht.

Viertelzauberer

Da diese Richtung der Magie über keine Komponenten verfügt (und WDZ S. 11 klar als nur für Spruchzauberer gültig definiert ist), muss der Dilettant auch keine Aktionen für etwaige Komponenten aufbringen. Die Zauberdauer als Dauer bis zum Auslösen des Zaubers bleibt hiervon jedoch unberührt (WDZ S. 38). Ebenso benötigt der Viertelzauberer beim Verzaubern Anderer wie alle anderen Zauberkundigen eine *Wahrnehmung* seines Ziels (WDZ S. 14).