

Errata, Änderungen und Ergänzungen zur DSA4-Basis-Box Stand 13.12.01

Bei den folgenden Einträgen handelt es sich um eine Sammlung von Fehlerkorrekturen, Regelergänzungen und -erläuterungen zu den in der Basisbox enthaltenen Texten. Diese dienen in erster Linie dazu, einige noch vorhandene Ecken und Kanten zu glätten und sind häufig miteinander verknüpft. Wenn Sie die Errata übernehmen wollen, dann also am Besten vollständig.

Heft: DSA – die Vierte

—Bei Schritt 3 in der *Heldenkonvertierung* steht irrtümlicherweise bei der LeP-Berechnung: $KO+KK+KK/2$, richtig ist $KO+KO+KK/2$.

—Wenn Sie als Konvertierungsmethode 'Komplette Neu-Generierung' wählen, gelten für die Steigerungen die in der SKT genannten Kosten, entsprechend dem gegenseitigen Lehren und Lernen bzw. dem Besuch bei einem Lehrmeister.

Heft: Archetypen

—Auf dem Heldenbogen des Kriegers sind fürs Schwert falsche Werte angegeben. Statt Attacke 12 / Parade 8 muss dort Attacke 14 / Parade 10 stehen.

—Im Farbteil hat der Krieger Rüstungsgewöhnung I und Schildkampf II, richtig ist Rüstungsgewöhnung II und Schildkampf I – wie es auch auf dem Dokument steht.

—Bei dem Zwergensöldner sind sowohl im Farbteil als auch auf dem Bogen zwei Nachteile verloren gegangen: Jähzorn 6 und Angst vor Spinnen 8. Außerdem beträgt seine GE 11, was in einem PA-Basiswert von 7 (und damit allgemein um 1 reduzierten PA-Werten) resultiert. Seine MR beträgt 4.

Heft: Der Weg ins Abenteuer

—auf **Seite 14** wird in der Rede des Geistes zweimal auf einen 'Efferd-Tempel' hingewiesen. Dies sollte durch generelle Hinweise auf einen 'Tempel' ersetzt werden.

—Auf **Seite 46** wird den Orks eine Mutprobe abverlangt; ihr MU-Wert beträgt 11.

Regelbuch

—Eine Konvention zu Rundungen: Wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, wird bei allen Rechnungen *echt gerundet*, d.h. Werte bis ...,49 werden ab-, Werte ab ...,50 werden aufgerundet.

—Eine Neuregelung zum Thema *Generierungspunkte aus Schlechten Eigenschaften*: Es dürfen maximal 30 GP aus schlechten Eigenschaften stammen; die Gesamtgrenze der Generierungspunkte, die aus Nachteilen stammen, beträgt weiterhin 50 GP. Dies betrifft die **Seiten 27, 36 und 63**.

—Im *Berechnungsbeispiel* für Lisas Einbrecherin auf **S. 28** muss es im letzten Satz heißen: »Neugier 8 und Goldgier 5 bringen genau die benötigten 13 GP.«

—In der *Tabelle der Talentkosten* auf **S. 30** hat sich ein Punkt eingeschlichen: In Spalte E kostet der achte Punkt 48 Talent-GP (entsprechend der Liste auf S. 161), nicht 49.

—Die *Rasse: Zwerg* bringt einen Gewandtheits-Malus von einem Punkt mit sich; außerdem beträgt ihr MR-Modifikator -4 (**S. 42**). [dient dem Ausgleich der Unfähigkeit: Schwimmen]

—Auf **Seite 54** haben wir bei der Beschreibung der *Profession Magierin* hinzugefügt, dass Magier üblicherweise nur Stäbe und Dolche verwenden dürfen.

—Eine Erläuterung zu den *Professionen (S. 51–56)*: Die unter 'Ausrüstung' aufgeführten Gegenstände sind automatisch mit der Profession verbunden und stehen einem Helden zu Spielbeginn zur Verfügung; die unter 'Besonderer Besitz' genannten Reittiere,

Handwerkszeug etc. besitzt der Held nur dann, wenn er den Vorteil *Besonderer Besitz* (S. 59) gewählt hat.

—Der Vorteil *Adlige Abstammung* (S. 58) verbilligt die GP-Kosten von Besonderem Besitz auf 3 GP.

—Der Vorteil *Akademische Ausbildung Krieger* auf Seite 58 verbilligt die Steigerungskosten von Kampftalenten nur bis zu einem TaW von 10.

—Der Vorteil *Akademische Ausbildung Magier* (S. 58) halbiert nicht die Kosten der Startzauber und verbilligt die Steigerung von Wissenstalenten nur bis zu einem TaW von 10. (Dieser Startzauber-Vorteil ist schon darin eingerechnet, dass die Zauber nach Spalte A gesteigert werden.)

—Die Steigerungsboni für *Akademische Ausbildungen* (S. 58) und *Begabungen* (S. 59) sind nicht kumulativ; ein Held kann also vor seinem Start ins Heldenleben Vorteile aus einer *Akademischen Ausbildung* in einem bestimmten Talentbereich ziehen, nach dem Spielbeginn dagegen aus einer *Begabung*. Der 1-Punkte-Bonus bei der Begabung für ein einzelnes Talent bleibt jedoch bestehen.

—Der Vorteil *Ausrüstungsvorteil* auf Seite 59 bringt 10 Dukaten pro GP (anstatt 1 Dukaten/GP). Es dürfen maximal SO GP für Ausrüstungsvorteil verwendet werden.

—Der Vorteil *Besonderer Besitz* (S. 59) kostet nur 7 GP.

—Der Vorteil *Glück* (S. 59) kostet nur 20 GP; bringt aber auch nur 1W3–1 mal pro Tag die Chance, misslungene Würfe zu wiederholen.

—Bei Vorteil *Glück im Spiel* auf S. 59 muss es natürlich heißen: »... (und ob der Held seine Zeichen deuten konnte) ...«

—Es sei noch einmal darauf hingewiesen (S. 58 – 61), dass die Vor-/Nachteile *Akademische Ausbildung (Magier)*, *Astrale Regeneration*, *Astralmacht* und *Astraler Block* nur von Helden gewählt werden können, die bereits den Vorteil *Zauberer* gewählt haben.

—Der Vorteil *Hohe Magieresistenz* (S. 60) und der Nachteil *Niedrige Magieresistenz* (S. 62) sind jeweils 3 GP pro Punkt MR-Veränderung wert.

—Die Vorteile *Immunität gegen Gifte* bzw. *Resistenz gegen Gifte / ... gegen Krankheiten* (Seite 60) sind wirksamer: Resistenz bringt 7 Bonuspunkte auf die erforderlichen KO-Proben, Immunität sogar deren 15.

—Der Nachteil *Unfähigkeit für [Talent]* (S. 63) bringt nur 8 GP für körperliche Basistalente und 4 GP für andere Basistalente (anstatt 6 bzw. 12); Schwimmen und Sich Verstecken werden wie die bereits genannten Ausnahmen bei 'andere Basistalente' eingeordnet.

—Insgesamt widersprüchlich sind die Aussagen über die *Steigerungskosten von Zaubern*. Es gilt: Magier steigern Gildenzauber nach A und bekannte Elfenzauber nach C; Elfen steigern Elfenzauber nach Spalte A und können vorerst keine Gildenzauber lernen oder steigern. Für die Aktivierung gilt jeweils die Formel $5 \cdot \text{Stufe} \cdot \text{Aktivierungsfaktor}$, wobei bei der Heldenerschaffung von Stufe 1 ausgegangen wird. Richtig sind also die Einträge auf S. 31/32 (Heldenerschaffung), S. 54 (Magierin) und S. 131 (Startwerte), falsch jedoch die Einträge auf den Seiten 58 (Vorteil Akademische Ausbildung Magier), 130 (Erfahrung für Zauberer) und U3 (innerer Rückumschlag; die SKT).

—Beim *Beispiel zur Verrechnung von Negativen Talentwerten* auf S. 70 muss es heißen: »..., denn die KO-Probe+3 misslingt ($15+3=18$), ...«

—Beim *Ableiten auf verwandte Fertigkeit* (S. 73) entfällt der letzte Halbsatz im ersten Abschnitt: »[...] sinkt dadurch der TaW unter 0, so kann der Held auch aus diesem Talent keinen Nutzen ziehen.« Der TaW der Ableitfertigkeit ist also egal.

—Die Dauer der Herstellung eines Geschosses beim Talent Bogenbau (S. 82) beträgt eine halbe Stunde; die Tabelle muss wie folgt lauten:

	Herstellen	Geschoss
Kurzbogen	4 Proben	Probe +/-0
Langbogen	6 Proben	Probe +1

Kriegsbogen	7 Proben	2 Proben +3
Leichte Armbrust	4 Proben	2 Proben -1
Schwere Armbrust	12 Proben	2 Proben +1

—Bei der *Ersten Hilfe (Talent Heilkunde Wunden)* auf **Seite 84** muss es heißen: »... Diese Probe dauert doppelt so viele KR, wie die LeP des Patienten unter Null liegen ...«

—Eine Klärung zum Thema *Speere (S. 90 und 108–110)*: Alle einhändig führbaren Speere (S. 90; es sind Dreizack, Dschadra, Holzspeer, Jagdspieß und Speer) verlieren ihr 'z' in der Waffentabelle auf **Seite 108**; bei zweihändiger Führung gilt der in der Waffentabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch einen zusätzlichen PA-Abzug von 3 Punkten und einen Abzug von 1 TP auf die Schadenswirkung; Schwellenwert und Schadensschritte bei erhöhter TP-Zahl aus hoher Körperkraft steigen je um 1. Außerdem sinkt ihre DK bei einhändiger Führung auf N. Bei prinzipiell zweihändig geführten Speeren ergibt sich keine Veränderung.

—Eine Klärung zu den möglichen *Aktionen*, die eine Kämpferin in einer Kampfrunde ausführen kann (**S. 92**): Die Aktion *Rennen* entfällt. Es ist nicht möglich, in einer Initiativphase zwei Freie Aktionen durchzuführen. *Sprinten* verbraucht zwei (gewöhnliche) Aktionen und erlaubt eine Bewegungsweite von 3 GS; es ist nicht möglich zu parieren oder auszuweichen, während man sprintet. Beim Bewegen und beim Sprinten gilt, dass eine Drehung um 90 Grad je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Um sich zu einem Gegner hinzubewegen und diesen anzugreifen, sind eine Aktion *Bewegen* und eine *zu einer Angriffsaktion umgewandelte Verteidigungsaktion* nötig (womit die Attacke um 4 Punkte erschwert ist). Um einen Gegner anzugreifen und dann wegzulaufen, sind eine *Angriffsaktion* und eine *zu einer Bewegen-Aktion umgewandelte Verteidigungsaktion* nötig, die eine Drehung um 180 Grad beinhaltet.

—Zu den *Auswirkungen niedriger LE und AU* (auf **S. 98**) kommt noch hinzu, dass bei weniger als ½, 1/3, ¼ der LE die GS um 1, 2 bzw. 3 Punkte sinkt, jedoch nicht unter GS 1.

—Auf **Seite 99** haben wir hinzugefügt, dass man einem Schlag auch *ausweichen* kann (incl. dem Verweis auf S&H).

—Bei den *Aventurischen Rüstungen (S. 96/97)* gilt, dass Kettenhemden (lang, kurz, Kettenmantel, Kettenweste) mit so wenig Aufwand 'umzustricken' und auch ansonsten so flexibel sind, dass man beim Kauf 'von der Stange' bei 1–4 auf W6 eine passende (nicht behindernde) Größe findet, beim 'Finden am Wegrand' bei 1–3 auf W6.

—Bei den Regeln zur *Auswirkung schwerer Treffer (S. 97)* haben wir gestrichen, dass eine Treffer von 15+ TP die Kampfwerte senkt. Stattdessen gilt folgendes: »Jeder Hieb, der 20 oder mehr *Trefferpunkte* verursacht, beschädigt eine steife Rüstung (Bronzeharnisch, Eisencape, Fünflagenharnisch, Garether Platte, Gladiatorenschulter, Horasischer Reiterharnisch, Komplette Gestechrüstung, Kürass, Kusliker Lamellar, Lederharnisch, Leichte Platte, Mammutonpanzer, Maraskanischer Hartholzarnisch, Schuppenpanzer, Leder- oder Plattenzeug so sehr, dass ihre BE um 1 Punkt steigt. Dieser BE-Anstieg kann nur durch die Anwendung des passenden Rüstungsbau-Talents (*Grobschmied, Lederarbeiten*) rückgängig gemacht werden.«

—Auf **Seite 98** wurde bei *Wunden* eingefügt, dass selbige auch einen GS-Verlust von 1 Punkt mit sich bringen (um es mit den Ausführungen auf S. 117/118 konform zu halten).

—Zum Komplex *Schilde* (zu finden auf **S. 99/100**): Die *Sonderfertigkeit: Linkhand I* bringt nur einen Punkt PA-Verbesserung für Schildträger; die *Sonderfertigkeit: Schildkampf II* kostet 500 AP und ist auch für Piraten in voller Höhe zu bezahlen. Schilde, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, bewirken bei allen Talentproben auf Körperliche Talente eine BE in Höhe ihres AT-Malus (sie sind einfach schwer und sperrig).

—Beim Beispiel auf **Seite 100** muss es in der vorletzten Zeile heißen: »..., was bei einer 9 auch noch dazu führt, ...«

—Die Erklärung des Zurückspringens bei den *Distanzklassen* (**S. 102**) muss lauten: »Um sich von einer Gegnerin zu entfernen, ist eine gelungene AT nötig; diese AT zählt als Angriffsaktion (wird also anstatt eines regulären Angriffs während der eigenen INI-Phase ausgeführt), richtet jedoch bei Gelingen keinen Treffer an, sondern ist nur nötig, um zu überprüfen, ob die Distanzklassen-Veränderung gelingt.«

—Der Kampf gegen einen Unsichtbaren (Tabelle auf **S. 102**) ist um +6/+6 erschwert, nicht um +8/+8.

—Bei der Betrachtung der *Ladezeiten* auf **S. 106** steht, dass man 10 Aktionen benötigt, um eine entspannte Sehne einzuhaken; korrekt sind 6 Aktionen.

—In der *Tabelle der Schuss- und Wurfaffen* auf **S. 107** steht, dass ein Wurfmesser, ein Wurfbeil oder ein Schneidzahn jeweils eine Wunde verursachen, sobald sie SP verursachen – diese Aussage ist falsch; der Stern muss jeweils weg.

—auch Waldläufer können die *Sonderfertigkeit: Schnelladen* (**S. 107**) zu den halben AP-Kosten erlernen.

—In den Bemerkungen zu den *Waffenmodifikatoren* (*WM*) auf **Seite 108** wird klargestellt, dass im Kampf sowohl die Veränderungen der Kampfwerte durch die WM als auch die Modifikatoren nach DK gelten.

—In der *Waffenliste* auf **S. 109** wird die Barbarenstreitaxt mit TP/KK 14/1 geführt; dies ist falsch, korrekt ist 15/1.

—auf **Seite 111** wurde die Beschreibung des *Warunker Hammers* eingefügt:

Warunker Hammer (Talent *Zweihand-Hiebaffen* oder *Infanteriewaffen*): äußerst effektives Mehrzweck-Tötungsgerät, das eine lange Stoßspitze, einen flachen, recht großen Hammerkopf und eine gerade Axtklinge aufweist; diese Metallteile sind mit Eisenbändern am langen Stiel befestigt, so dass man mit der Waffe auch noch angemessen parieren kann. Ein Stich mit der Stoßklinge (Talent *Speere*, erschwert um 3) richtet 1W+5 TP an.

—In die Regeln zu *Weit- und Hochsprung* (**S. 113**) finden jetzt sowohl der Athletik-TaW wie auch die BE größeren Einfluss: Die Summe für die Mindestsprungweite/-höhe beträgt jetzt GE+KK–BE und beim Weitsprung fließen die übrigbehaltenen TaP aus einer Athletikprobe jetzt mit fünf Fingern pro Punkt ein.

—Die *Aktivierungskosten für Talente* (**S. 120/121** und die SKT auf **U3**) wurden deutlich gesenkt: Um auf Stufe X ein Talent der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach. Es kostet also z.B. 65 Punkte, auf Stufe 12 ein unbekanntes körperliches Talent (Spalte D) zu aktivieren. Um ein Talent zu aktivieren, benötigt man eine spezielle Erfahrung oder die Hilfe eines Lehrmeisters; dies ist nicht im Selbststudium möglich.

—Die Regeln zu den *drei Steigerungsarten* haben sich wie folgt geändert (beginnend auf **S. 122**, Mitte der linken Spalte):

[...] Gegenseitiges Lehren und Lernen ist kein 'gruppenspezifischer Prozess', sondern es muss ebenfalls einen erklärten Lehrer und einen Schüler geben, weswegen wir das Gegenseitige Lehren und Lernen und den Besuch bei einem Lehrmeister hier gemeinsam abhandeln können. Der Lehrer muss einen TaW: *Lehren* von mindestens 7 aufweisen können und auch im gelehrten Talent einen TaW 7 haben. Er muss mit beiden TaW zudem besser sein als der Schüler im gelehrten Talent.

Wenn Shafir also einem 'Kollegen' neue und spektakuläre Gaukeleien beibringen will und dieser Gaukeleien bereits auf einem TaW von 9 beherrscht, muss Shafir sowohl in Lehren als auch in Gaukeleien einen TaW von 10 aufweisen.

Der benötigte hohe *Lehren*-Wert kann durch Lehrmaterialien, ruhige Umgebung und konzentriertes Lernen, eine gut ausgestattete Lehrstätte und dergleichen gesenkt werden – allerdings sind diese Bedingungen nur bei niedergelassenen Lehrmeistern, nicht jedoch am Lagerfeuer (also beim üblichen gegenseitigen Lehren und Lernen) zu erreichen.

AP-Aufwand: Die Steigerung eines Talents durch einen Lehrer kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT angegeben (s. S. 120). Bei einem sehr guten Lehrer (*TaW Lehren* 15 oder mehr) kann der Schüler die nächst leichtere (linke) Spalte verwenden.

Der **Zeitaufwand** beim gegenseitigen Lehren und Lernen oder beim Studium bei einem Lehrmeister beträgt so viele Zeiteinheiten, wie in der SKT als AP-Kosten angegeben sind. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden zum einen nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben. Wenn die Helden länger Zeit haben – weil sie z.B. auf die Genesung eines Kameraden warten müssen –, ist es natürlich auch möglich, mehr Zeit aufs Lehren und Lernen zu verwenden.

Kosten: Als Faustformel können Sie hier für das Salär eines Lehrmeisters so viele Heller rechnen, wie der in der Tabelle angegebene Wert der AP-Kosten mal dem Lehren-Wert des Lehrmeisters beträgt. Lehrmeister, die ein Talent über einen TaW von 15 hinaus vermitteln können, sind nicht gerade häufig, und viele davon lassen sich ihre Lehrtätigkeit *wirklich* gut bezahlen (sie verlangen mindestens das Doppelte des o.g. Preises). Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

SELBSTSTUDIUM

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Silber), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, Bibliotheksbesuch und/oder Disputen mit Gleichgesinnten besteht – die durchaus verbreitetste Methode, etwas zu lernen.

AP- und Zeitaufwand: Um ein Talent, eine Eigenschaft etc. im Selbststudium zu steigern, werden mehr Abenteuerpunkte benötigt als in der SKT angegeben: Sehen Sie in der nächst-schwereren (rechten) Spalte nach. Um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, müssen Sie sogar die Kosten aus der Spalte zwei weiter rechts verwenden. Für das Selbststudium benötigt man so viele Zeiteinheiten wie in der SKT in der erschwerten Spalte als AP-Kosten angegeben.

Kosten: üblicherweise keine, aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht, als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich kaum Silbertaler verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben ...

OPTIONAL: LERNERLEICHTERUNGEN

Die bislang genannten Lernmethoden erfordern keinerlei Probenwürfe und sind daher schnell umzusetzen. Wenn Sie den Lernprozess jedoch detaillierter abhandeln wollen, können Sie den Erfolg der Lernfähigkeit natürlich in gewissem Rahmen auch dem Zufall überlassen.

Die folgenden Regeln ermöglichen es, je nach Erfolg einer Lehren-Probe, eine Talentsteigerung mit weniger AP-Aufwand durchzuführen als oben angegeben.

Lehrmeister/Gegenseitiges Lehren und Lernen

Zum Abschluss der Lernzeit (die sich aus den AP-Kosten der SKT ergibt) legt der Lehrer eine *Lehren*-Probe ab; die übrigbehaltenen Talentpunkte darf der Schüler von den AP-Kosten abziehen (es muss aber immer wenigstens ein AP übrig bleiben).

Alternativ ist es auch möglich, die AP-Kosten unverändert zu halten und die Lernzeit mit einer Lehren-Probe zu senken; in diesem Fall muss die Lehren-Probe natürlich *vor* der Lehrzeit gewürfelt werden. In beiden Fällen ist Probe um folgende Beträge erleichtert bzw. erschwert:

Summe aus KL und IN des Schülers über 30: –3
Gut ausgestattete Lehrstätte: –3
Niedergelassener Lehrmeister: +/–0
Unzureichende Lehrmaterialien: +3
Summe aus KL und IN des Schülers unter 20: +3
Keine Lehrmaterialien / Lehren aus dem Gedächtnis: +7

Unzureichende Lehrmaterialien ist der übliche Zustand beim gegenseitigen Lehren und Lernen, während *Gut ausgestattete Lehrstätte* der Normalzustand für etablierte Lehrmeister sein sollte.

Bei einem automatischen Erfolg der *Lehren*-Probe hat der Schüler während der Lehrzeit eine *Spezielle Erfahrung* im zu lernenden Talent gemacht (s.o.) und kann diese im Anschluss an die Lehrzeit ebenfalls verwerten. Bei einem automatischen Fehlschlag der *Lehren*-Probe sinkt der TaW des Schülers im gelehrteten Talent sofort um 1 Punkt. (Er hat offensichtlich falsche Techniken oder widersprüchliche Inhalte erlernt.)

Selbststudium

Zum Abschluss der Lernzeit kann der Held je eine Klugheits- und eine Intuitions-Probe ablegen, die jeweils um den zu erreichenden Talentwert erschwert sind. Gelingt eine der beiden Proben, spart der Held 1/10 der errechneten AP-Kosten, gelingen sogar beide Proben, spart der Held 1/5 der errechneten Kosten. [...]

—Auf **S. 126** und **S. 131** wird auf die Box *Götter und Dämonen* verwiesen. Gemeint ist in beiden Fällen jedoch *Zauberei und Hexenwerk*.

—Die *Berechnung der MR* in den Beispielen auf **S. 128/129** entspricht nicht dem neuesten Stand, da die Rassenabzüge noch nach einer Vorab-Regelversion berechnet sind. Bei Krieger Alborn fehlt der Mittelländer-Abzug von -4 , so dass er eigentlich 3 , abzüglich der Ängste sogar -1 hat. Die Elfe sollte keinen Bonus von 2 , sondern einen Abzug von 2 haben, so dass das Ergebnis 5 statt 9 ist. Auch die Wache auf S. 129 hat eine zu hohe MR.

—Die *Aktivierungskosten für Zauber* (**S. 130** und die SKT auf **U3**) werden den geänderten Aktivierungskosten für Talente (s.o.) angepasst: Um auf Stufe X einen Zauber der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach. Es kostet einen Gildenmagier also z.B. 29 Punkte, auf Stufe 8 einen ihm bis dato unbekanntem Elfenspruch (Spalte C) zu aktivieren. Die Mindestkosten zur Aktivierung eines Zaubers betragen jedoch Aktivierungsfaktor $\times 5$ AP. Zur Aktivierung eines Zauberspruchs ist ein Lehrmeister (oder ein Zauberbuch) erforderlich.

—Anstatt für 500 AP einen Würfel zur *Steigerung der Astralenergie* mittels Ritualen (**S. 130**) zu kaufen, gilt: Magier erhalten $KL/3$ AsP zu ihrem Grundvorrat hinzu, Elfen $IN/3$ AsP; bei Gelingen der KL- bzw. IN-Probe erhalten sie zusätzlich 1 AsP.