Konvertierung von M4 nach M5
- Änderungen und Neuerungen -

Eigenschaften

Eigenschaften bleiben unverändert mit einer Ausnahme: **Selbstbeherrschung** und **Willenskraft** werden zu einer Eigenschaft **Willenskraft** zusammengefasst. Der Spieler kann sich aussuchen, welchen der beiden alten Werte für Sb und Wk er nun als neuen Wert für Wk benutzen will.

Abenteurertyp

Söldner und Krieger werden zu einem Abenteurertyp vereint, sie alle werden zu **Kriegern**. Der Unterschied zwischen den beiden alten Abenteurertypen war mehr eine Frage der Gesinnung (die der Spieler auch jetzt entsprechend festlegen kann) als der Fertigkeiten.

Graue Hexer sind jetzt einfach **Hexer**.
Schwarze und Weiße Hexer waren immer schon als Nichtspielerfiguren gedacht; sollte es in einer Gruppe eine solche Spielerfigur geben, wird sie auch zum Hexer, allerdings mit einer anderen Art von Mentor. Der Spieler kann die Sprüche, die er lernt, passend zu dieser Rolle wählen.

Es gibt nur noch zwei Priesterarten: **Priester als Beschützer** (PB) und **Priester als Streiter** (PS). Spieler können sich aussuchen, ob sie ihren Priester eher als Heiler/Gruppenunterstützer oder als jemanden sehen, der aktiv mit Waffe und Zauberei gegen die Feinde des Glaubens vorgeht. Ihre Wahl sollte natürlich zum bisherigen Charakter ihrer Priesterfigur passen.

Abenteurertypen, die im *Kodex* nicht zur Wahl stehen, können weitergespielt werden. Es gibt eine separate Anleitung, was dabei zu beachten ist.

Grad, Schicksalsgunst, Erfahrungsschatz

Die **Grade** werden jetzt deutlich stärker aufgefächert. Bis Grad 4 ändert sich nichts. Ab altem Grad 4,5 steigt der Grad an. Aus der folgenden Liste kann man ablesen, ab welchen Gesamtfähigkeitspunkten (GFP) ein Abenteurer welchen neuen Grad hat:

GFP	Grad	GFP	Grad
1.500	5	22.000	21
2.000	6	25.000	22
2.500	7	30.000	23
3.000	8	35.000	24
3.500	9	40.000	25
4.000	10	45.000	26
5.000	11	50.000	27
6.000	12	60.000	28
7.000	13	70.000	29
8.500	14	80.000	30
10.000	15	90.000	31
11.500	16	100.000	32
13.000	17	110.000	33
15.000	18	120.000	34
17.000	19	130.000	35
19.000	20	140.000	36
		150.000	37

Der **Erfahrungsschatz** eines Abenteurers ist der für seinen Grad nötige Mindestwert *(Kodex,* S. 165). Dazu addiert er noch die Summe seiner Erfahrungspunkte, die er noch nicht fürs Lernen ausgegeben hat. Dabei kann es passieren, dass sein Grad weiter steigt, wenn die nächste Schranke in Tabelle 10 überschritten wird. Nach M5 zählen EP für den Grad, wenn man sie erhält, nicht wenn man sie ausgibt.

Durch den häufigeren Gradanstieg erhalten die Abenteurer regelmäßiger und anfangs insgesamt etwas mehr Schicksalsgunst. Zum Ausgleich erhält jede Spielerfigur vom Grad 2-7 daher **+1 SG**, und Spielerfiguren vom Grad 8-28 **+2 SG**.

Zwerge behalten ihren Zwergenhort unverändert, auch wenn er jetzt wertvoller als nach M5 nötig ist. Zwergenspieler sparen sich dann bei den nächsten Gradanstiegen die Vergrößerung des Hortes.

Erfahrungs- und Praxispunkte

Es gibt nur noch eine Sorte an **Erfahrungspunkten** (EP). Alle noch nicht ausgegebenen KEP, ZEP und AEP, die die Spielerfigur bei der Umstellung hat, werden 1:1 in EP umgewandelt.

Es spricht nichts dagegen (außer dem größeren Aufwand bei der Buchführung), beim Umstieg auf M5 an den vertrauten drei Sorten von Erfahrungspunkten festzuhalten. Wer möchte, kann weiterhin KEP, ZEP und AEP vergeben, wobei wie bisher KEP nur zum Lernen von kampfnahen Fähigkeiten und ZEP nur zum Lernen von Zaubersprüchen und wissensverwandten Fähigkeiten benutzt werden können (M4 - *Das Fantasy-Rollenspiel*, S. 278f). Jede Gruppe kann hier nach eigenem Geschmack entscheiden, wie sie das handhabt.

Vorhandene **Praxispunkte** (PP) bleiben erhalten. PP für Fertigkeiten, die es in der alten Form nicht mehr gibt, werden in PP für die Nachfolgefertigkeiten umgewandelt (s. Abschnitt über Fertigkeiten).

PP für *Wundertaten*, *Dweomer* und *Zauberlieder* bleiben unverändert. Bei PP für Zaubern entscheidet der Spieler, auf welche der Zaubergruppen *Beherrschen*, *Bewegen*, …, *Zerstören* sie übertragen werden sollen.

Lebens- und Ausdauerpunkte, Bewegungsweite

Der Spieler würfelt seine LP mit **1W3 + 7 + Ko/10** aus. Zwerge addieren **+1**, Halblinge und Gnome ziehen **–2** bzw. **–3** ab. Anschließend kann der Spieler entscheiden, ob er diesen Wert übernimmt oder lieber seinen alten LP-Wert beibehält.

Achtung: Elfen haben hier keinen Bonus mehr.

Der **Ausdauerbonus** ändert sich zu Ko/10 + St/20.

Der Spieler würfelt das AP-Maximum mit **Grad × 1W3** neu aus und addiert den Ausdauerbonus und einen vom Grad und Abenteurertyp abhängigen Zuschlag:

bis Grad 5:

+ 3×Grad	*Barbar, Krieger, Waldläufer*
+ 2×Grad	*andere Kämpfer, Schamane*
+ Grad	*Zauberer (außer Schamane)*

ab Grad 6:

+ 15	*Barbar, Krieger, Waldläufer*
+ 10	*andere Kämpfer, Schamane*
+ 5	*Zauberer (außer Schamane)*

Ist das Ergebnis kleiner als sein bisheriges AP-Maximum, so behält er dieses bei.

Achtung: Halblinge und Gnome haben jetzt genauso viele AP wie Menschen.

Die **Bewegungsweite** bleibt unverändert.

Kampfbonus

Die Bonuswerte für **Schaden, Abwehr** und **Angriff** bleiben unverändert.

Die Resistenz gegen Umgebungszauber entfällt (hier wird jetzt ein WW:Abwehr gewürfelt) und damit auch der entsprechende Resistenzbonus. Die beiden verbleibenden Bonuswerte für **Resistenz** sowie der Bonus für **Zaubern** werden jetzt genauso wie der Angriffs- und Abwehrbonus bestimmt, abhängig vom Wert der jeweiligen Leiteigenschaft (in Klammern):

01-05:	**–2**	81-95:	**+1**
6-20:	**–1**	96-100:	**+2**
21-80:	**0**		

Zauberbonus (**Zt**), Resistenzbonus Geistesmagie (**In**), Resistenzbonus Körpermagie (**Ko**)

Nichtmenschliche Abenteurer haben stattdessen feste Ausgangswerte für den Resistenzbonus:
Elfen **+2/+2**, Gnome, Halblinge **+4/+4**, Zwerge **+3/+3**.

Zu den beiden Resistenzbonuswerten für Geistes- bzw. Körpermagie wird außerdem noch ein Zuschlag addiert (auch bei nichtmenschlichen Abenteurern): **+2/+2** für **Zauberer**, **+0/+1** für **Kämpfer**.

Achtung: Der **Zauberbonus** ist meistens kleiner als bisher. Das wird in M5 aber durch zwei andere Änderungen ausgeglichen. Der anfängliche Fertigkeitswert ist +11 statt +10, und der Abzug von –2 für Sprüche, die nicht zu Grundfähigkeiten/Spezialgebiet gehören, entfällt.

Fertigkeiten

Angeborene Fertigkeiten

Der Fertigkeitswert für **Raufen** bleibt unverändert.

Trinken kann nicht mehr gesteigert werden. Wer einen höheren Fertigkeitswert erworben hat, kann ihn behalten, aber nicht mehr weiter steigern.

Der Fertigkeitswert für **Wahrnehmung** ist jetzt unveränderlich, meist **+6**. Spielerfiguren, die *Wahrnehmung+7* oder *Wahrnehmung+8* gelernt haben, erhalten den Fertigkeitswert **+8**, als ob sie dies als angeborene besondere Fähigkeit erwürfelt hätten.

Wahrnehmung ersetzt alle **Sinnesfertigkeiten**. Kurzsichtigkeit oder besonders gutes Hörvermögen wirken sich jetzt als Abzüge (–2) und Zuschläge (+2) auf den EW:Wahrnehmung aus, wenn es in erster Linie ums Sehen bzw. Hören geht. Entsprechend wirkt sich *Nachtsicht* durch einen Zuschlag auf EW:Wahrnehmung aus, wenn man etwas bei schlechten Lichtverhältnissen sehen will. *Riechen* und *Schmecken* werden zu *Riechen* zusammengefasst, da die Feinheiten des Geschmacks wesentlich vom Geruch abhängen.

Hören+4 (M4) wird zu Hören–2 (M5)
Riechen+4 wird zu Riechen–2
Schmecken+4 wird zu Riechen–2
Sehen+4 wird zu Sehen–2
Hören+10 wird zu Hören+2
Riechen+10 wird zu Riechen+2
Schmecken+10 wird zu Riechen–2
Sehen+10 wird zu Sehen+2
Nachtsicht+8 wird zu Nachtsicht+2
Sechster Sinn+6 wird zu Sechster Sinn+2

Elfen verlieren nach M5 ihre Fähigkeit, automatisch *Erkennen der Aura* einzusetzen. Es spricht nichts dagegen, wenn Elfenabenteurer bei der Umstellung diese Fähigkeit - jetzt als spezielle persönliche und nicht als allgemeine Rassenfähigkeit - behalten.

Abwehr, Resistenz, Zaubern

Die Fertigkeitswerte (FW) für Abwehr und Resistenz steigen jetzt automatisch, wenn bestimmte Grade erreicht werden:

Fertigkeitswert für Abwehr und Resistenz

Grad	1	2	5	10	15	20	25	30
FW	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18

Hat ein Abenteurer vor der Umstellung auf M5 einen höheren Fertigkeitswert für eine dieser beiden Fertigkeiten, so behält er diesen.

Fertigkeitswert für Zaubern

Grad	1	2	4	6	8	10	15	20
FW	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18

Hat ein Abenteurer vor der Umstellung auf M5 einen höheren Fertigkeitswert für Zaubern, so behält er diesen, hat allerdings maximal den Wert +18, da der Abzug für Sprüche, die nicht zu Grundfähigkeiten/Spezialgebiet gehören, entfällt.

Waffenfertigkeiten

Waffen werden nicht mehr einzeln gelernt, sondern man lernt nur noch die Waffenfertigkeiten, die für ganze Gruppen von Waffen stehen:

- Einhandschlagwaffen, Einhandschwerter, Fechtwaffen, Kettenwaffen, Spießwaffen, Stichwaffen, Stockwaffen, waffenloser Kampf, Zauberstäbe, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter
- Stielwurfwaffen, Wurfklingen, Wurfscheiben, Wurfspieße
- Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Schleudern
- Parierwaffen, Schilde

Jeder Spieler geht die Waffenliste (*Kodex*, S. 42) durch und überprüft bei jeder Waffenfertigkeit, ob er eine oder mehrere passende Waffen gelernt hat. Wenn ja, kann er die Waffenfertigkeit mit demselben Fertigkeitswert (bzw. mit dem größten, wenn er mehrere Waffen aus einer Gruppe gelernt hat). Wer *Glefe, Hellebarde* oder *Stielhammer* gelernt hat, erhält beide entsprechende Waffenfertigkeiten *(Spießwaffen* und *Zweihandschlagwaffen). Schlachtbeil* oder *Anderthalbhänder* zählen nur dann als *Einhandschlagwaffe* bzw. *Einhandschwert*, wenn die Spielerfigur stark genug ist, um sie auch einhändig zu führen.

Wer nach M4 **waffenloser Kampf** oder *Faustkampf* gelernt hat, kann jetzt die Waffenfertigkeit *waffenloser Kampf*, die beides beinhaltet.

Werfen entfällt als Waffenfertigkeit. Die entsprechenden Fähigkeiten sind jetzt Teil von *Gaukeln*. Wer *Werfen* gelernt hat, kann sich aussuchen, ob er *Gaukeln* mit dem Fertigkeitswert von *Werfen* (mindestens aber +12) kann oder ob er stattdessen eine der folgenden Waffenfertigkeiten mit um **4 niedrigerem** Fertigkeitswert (mindestens aber +5) erwerben will: *Stielwurfwaffen, Wurfklingen, Wurfscheiben, Wurfspieße.*

Wer in M5 eine *Waffenfertigkeit* beherrscht, kann jede zu dieser Gruppe gehörende Waffe mit demselben Fertigkeitswert einsetzen, vorausgesetzt er hat die entsprechenden Mindestwerte an St, Gs (s. Waffenliste im *Kodex*, S. 42).

Kämpfer behalten ihre **Spezialwaffe**. Dies ist weiterhin eine Waffe, z.B. *Streitaxt*, keine Waffengruppe wie *Einhandschlagwaffen.* Kämpft ein Abenteurer mit seiner Spezialwaffe, erhält er dauerhaft einen Zuschlag von **+2** auf den

EW:Angriff, nicht nur einen Vorteil bei Spielbeginn. **Barden** dürfen sich in M5 auch eine Spezialwaffe aussuchen. **Krieger** haben in M5 drei Spezialwaffen. Krieger (und ehemalige Söldner) können sich daher zwei zusätzliche Spezialwaffen auswählen. Dabei müssen ein paar Einschränkungen beachtet werden (s. *Der Kodex,* S. 37).

Andere Fertigkeiten

Eine Reihe von Fertigkeiten sind zusammengefasst worden, damit die Spieler sie öfter einsetzen können und etwas von ihren ausgegebenen Erfahrungspunkten haben. Die Fertigkeiten, bei denen es Änderungen gibt, werden im Einzelnen behandelt.

Abrichten, Fechten tevarrischer Stil, Kampf in Dunkelheit, Kampf in Schlachtreihe, Lippenlesen, Thaumatographie entfallen vorerst und werden erst in Folgepublikationen wieder aufgegriffen.
Wer diese Fertigkeiten nach M4 gelernt hat, behält sie und kann sie auch weiter nach M4-Regeln steigern.

Ballista bedienen und **Katapult bedienen** sind Teil der erweiterten neuen Fertigkeit *Gerätekunde.*
Wer *Ballista bedienen* und/oder *Katapult bedienen* gelernt hat, kann jetzt *Gerätekunde* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte).

Baukunde ist jetzt Teil von *Fallen entdecken.*
Wer *Baukunde* gelernt hat, kann jetzt *Fallen entdecken* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †

Beschatten wird zum Teil durch *Gassenwissen,* zum Teil durch *Tarnen* abgedeckt.
Wer *Beschatten* gelernt hat, kann jetzt *Gassenwissen* mit demselben Fertigkeitswert †.
Wer auch *Gassenwissen* schon mit demselben oder einem höheren Fertigkeitswert beherrscht, kann zusätzlich *Tarnen* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †
Wer sowohl *Gassenwissen* wie auch *Tarnen* mit entsprechend hohen Fertigkeitswerten kann, darf als Ausgleich den Fertigkeitswert für *Gassenwissen* um **+1** erhöhen.

Bogenkampf zu Pferd und **Kampf zu Pferd** werden zur neuen Fertigkeit *Reiterkampf* zusammengefasst.
Wer *Bogenkampf zu Pferd* und/oder *Kampf zu Pferd* gelernt hat, kann jetzt *Reiterkampf* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte).

Erzählen ist jetzt Teil von *Beredsamkeit.*
Wer *Erzählen* gelernt hat, kann jetzt *Beredsamkeit* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †

Fallenstellen ist jetzt Teil von *Überleben* (egal in welcher Landschaft).
Wer *Fallenstellen* gelernt hat, darf den Fertigkeitswert einer seiner Überlebensfertigkeiten um **+4** anheben.

Fangen und *Werfen* (s. oben) sind jetzt Teil von *Gaukeln.*
Wer *Fangen* gelernt hat, kann jetzt *Gaukeln* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †

Geheimmechanismen öffnen ist teils in *Spurensuche* (Auffinden verborgener Mechanismen) aufgegangen, teils in *Fallenmechanik* (Funktionsweise der Mechanismen verstehen).
Wer *Geheimmechanismen öffnen* gelernt hat, kann jetzt *Fallenmechanik* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. Kann er schon vorher *Fallenmechanik* mit diesem oder einem höheren Fertigkeitswert, so erhält er zusätzlich *Spurensuche* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †

Geheimzeichen ist jetzt nur noch eine Schrift von vielen, also eine Variante von *Schreiben.*
Wer z.B. *Geheimzeichen (Bettlerzinken)* gelernt hat, kann jetzt *Schreiben: Bettlerzinken* mit demselben Fertigkeitswert.

Giftmischen gehört jetzt teils zu *Alchimie* (Herstellen), teils zu *Heilkunde* (Kenntnis von Gegengiften).
Wer *Giftmischen* gelernt hat, kann jetzt zusätzlich entweder *Alchimie* oder *Heilkunde* mit demselben Fertigkeitswert. †

Geschäftstüchtigkeit, Rechnen und **Schätzen** sind zur neuen Fertigkeit *Geschäftssinn* vereint.
Wer *Geschäftstüchtigkeit* gelernt hat, kann jetzt *Geschäftssinn* mit demselben Fertigkeitswert. Wer nur *Rechnen* und/oder *Schätzen* gelernt hat, kann *Geschäftssinn* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert.

Himmelskunde ist jetzt Teil von *Naturkunde.*
Wer *Himmelskunde* gelernt hat, kann jetzt *Naturkunde* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †

Kampf vom Streitwagen, Schießen vom Streitwagen und **Seemannsgang** werden jetzt alle durch *Balancieren* abgedeckt.
Wer *Kampf von Streitwagen* oder *Schießen von Streitwagen* gelernt hat, kann jetzt *Balancieren* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. Wer beide Streitwagenfertigkeiten oder Seemannsgang gelernt hat, kann *Balancieren* mit demselben Fertigkeitswert. †

Kampftaktik und **Schiffsführung** werden zur neuen Fertigkeit *Anführen* zusammengefasst.
Wer *Kampftaktik* und/oder *Schiffsführung* gelernt hat, kann jetzt *Anführen* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte).

Kräuterkunde gehört jetzt teils zu *Heilkunde*, teils zu *Pflanzenkunde*.
Wer *Kräuterkunde* gelernt hat, kann jetzt *Pflanzenkunde* mit demselben Fertigkeitswert. Kann er schon vorher *Pflanzenkunde* mit demselben oder einem höheren Fertigkeitswert, so erhält er zusätzlich *Heilkunde* mit demselben Fertigkeitswert. †

Rudern und **Steuern** werden zur neuen Fertigkeit *Bootfahren* zusammengefasst.
Wer *Rudern* und/oder *Steuern* gelernt hat, kann jetzt *Bootfahren* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte).

Sagenkunde ist in *Landeskunde* und *Zauberkunde* aufgegangen.
Wer *Sagenkunde* gelernt hat, kann jetzt *Landeskunde* für das entsprechende Land mit demselben Fertigkeitswert. Kann er schon vorher *Landeskunde* mit entsprechend hohem Fertigkeitswert, so erhält er zusätzlich *Zauberkunde* mit demselben Fertigkeitswert. †

Schauspielern, Verkleiden und **Stimmen nachahmen** sind zur neuen Fertigkeit *Verstellen* zusammengefasst.
Wer *Schauspielern* und/oder *Verkleiden* gelernt hat, kann jetzt *Verstellen* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte). Wer nur *Stimmen nachahmen* gelernt hat, kann jetzt *Verstellen* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert.

Schlittenfahren und **Streitwagen lenken** sind jetzt Teil von *Wagenlenken*.
Wer *Schlittenfahren* und/oder *Streitwagen lenken* gelernt hat, kann jetzt *Wagenlenken* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte). †

Skifahren entfällt im Grundregelwerk, da es zu selten nützlich ist (außer in bestimmten Regionen). Wer *Skifahren* gelernt hat, behält die Fertigkeit und kann sie als einfache Alltagsfertigkeit auch weiter steigern. Der Fertigkeitswert wird auf +12 angehoben, falls er niedriger war.

Springen ist in *Geländelauf* integriert worden. *Geländelauf* umfasst jetzt also auch die Fähigkeit, wie bei einem Hindernislauf über Zäune und Gräben zu springen.
Wer *Springen* und/oder *Geländelauf* gelernt hat, kann jetzt *Geländelauf* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte).

Spurenlesen und **Suchen** werden zur neuen Fertigkeit *Spurensuche* zusammengefasst.
Wer *Spurenlesen* und/oder *Suchen* gelernt hat, kann jetzt *Spurensuche* mit demselben Fertigkeitswert (bzw. dem höheren der beiden Fertigkeitswerte).

Tanzen ist Teil der neuen Fertigkeit *Etikette*, das *Gassenwissen* für die besseren Kreise.
Wer *Tanzen* gelernt hat, kann *Etikette+8*.

Trinken und **Wahrnehmung** sind nicht mehr steigerbar, sondern angeborene Fertigkeiten (s. oben).

Überleben ist auf drei Geländearten reduziert worden: Wald (incl. Dschungel), Steppe (incl. Wüste) und Gebirge (incl. Schnee). Überlebenswissen im Sumpf ist Teil von *Naturkunde*.
Wer *Überleben im Dschungel* und/oder *im Wald* gelernt hat, kann jetzt *Überleben (Wald)* mit dem höheren der beiden Fertigkeitswerte - entsprechend für Steppe/Wüste und Gebirge/Schnee. Wer *Überleben im Sumpf* gelernt hat, erhält *Naturkunde* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †

Verbergen ist nun Teil von *Tarnen;* dabei werden Gegenstände getarnt, sprich vor unerwünschten Beobachtern verborgen.
Wer *Verbergen* gelernt hat, erhält *Tarnen* mit einem um **4 niedrigeren** Fertigkeitswert. †

Winden ist zum Teil in *Seilkunst* aufgegangen (Entfesseln) und wird sonst über PW:Gw geregelt.
Wer *Winden* gelernt hat, kann *Seilkunst* mit einem um **+8** höheren Fertigkeitswert.

Zeichensprache ist jetzt nur noch eine Sprache von vielen, also eine Variante von *Sprechen:Sprache*.

Anpassen der Fertigkeitswerte

M5-Fertigkeiten starten teilweise mit höheren Fertigkeitswerten. Wer bei einer seiner alten oder einer anhand des letzten Abschnitts eingetauschten neuen Fertigkeit einen zu niedrigen Fertigkeitswert hat, hebt ihn auf den Mindestwert an:

+12 bei *Balancieren, Bootfahren, Fälschen, Gaukeln, Glücksspiel, Geländelauf, Klettern, Musizieren, Reiten, Reiterkampf, Schwimmen, Seilkunst, Wagenlenken*

---

†: Beherrscht die Spielerfigur die erhaltene Fertigkeit bereits mit einem höheren Fertigkeitswert, so behält sie diesen natürlich bei. Für *Baukunde+12* erhält man im Austausch zum Beispiel *Fallen entdecken+8*. Beherrscht die Spielerfigur *Fallen entdecken* bereits mit einem höheren Fertigkeitswert (im Beispiel +9 und höher), behält er diesen.

+5 bei Waffenfertigkeiten (+1 bei Schilden und Parierwaffen)

+8 bei allen anderen Fertigkeiten

Hohe Werte (ab 81) der **Leiteigenschaft** einer Fertigkeit wirken sich nicht mehr auf den anfänglichen und den maximal möglichen Fertigkeitswert aus. Stattdessen erhält der Abenteurer einen dauerhaften Zuschlag von **+1** oder **+2** (bzw. Abzug bei niedrigen Eigenschaftswerten) auf alle Erfolgswürfe für die Fertigkeit.

Die Leiteigenschaften aller Fertigkeiten wirken jetzt genauso wie die Leiteigenschaft Gs bei Waffenfertigkeiten, die ja durch den Angriffsbonus einen dauerhaften Zuschlag bei EW:Angriff gewähren.

Ungelernte Fertigkeiten

Die **Fertigkeitswerte** für den Einsatz ungelernter Fertigkeiten *(Der Kodex,* S. 44) sind vereinheitlicht worden.

Die **Leiteigenschaften** können sich auch über Zuschläge und Abzüge auf die ungelernten Fertigkeiten auswirken. Ob die Spielergruppe diese optionale Regel anwendet, bleibt ihr überlassen. Für erfahrene Spieler ist dies eine Möglichkeit, ihre Figuren weiter zu individualisieren; bei neuen Spielern raten wir davon ab, diesen zusätzlichen Aufwand zu treiben. Das Erschaffen einer Spielerfigur dauert so schon lange genug.

Anmerkung: Elfen usw. erhalten bei Spielbeginn keine verpflichtenden billigen Zwangsfertigkeiten *(Schleichen* usw.) mehr. Stattdessen haben nichtmenschliche Abenteurer höhere ungelernte Fertigkeitswerte für ihre arttypischen Fertigkeiten. Nach M4 erschaffene Abenteurer betrifft das nicht; sie behalten ihre einmal erworbenen Fertigkeiten.

Beruf

Der Beruf als Regelmechanismus entfällt bei M5. Wer will, kann auch jetzt noch das Erlernen eines Berufs in seine Hintergrundgeschichte einbauen, und der Spielleiter kann die damit verbundenen Kenntnisse im Spiel berücksichtigen, z.B. über PW:Intelligenz. Zusätzliche Fertigkeiten erhält man durch den Beruf aber nicht mehr; dafür erhalten M5-Spielerfiguren bei Spielbeginn insgesamt mehr Fertigkeiten als bisher, die sie natürlich passend zum gewählten Beruf festlegen können.

Nach M5 erschaffene Spielerfiguren betrifft das alles nicht. Ihr Beruf wird zum des persönlichen Hintergrunds, genauso wie Familienangehörige, Narben, Freunde und Feinde usw. Die damit verbundenen Fertigkeiten behalten sie sowieso.

Zauberfähigkeiten

Wie bisher gibt es *Wundertaten* und *Dweomer,* die jetzt aber als eigenständige Gruppen im magischen Almanach aufgeführt sind. *Wundertaten* entsprechen den alten Grundfähigkeiten von Priestern und Schamanen, *Dweomer* den Grundfähigkeiten von Druiden. Bei manchen Zaubern, die beide Zaubererarten gut beherrschten, war es daher notwendig, ein Duplikat in der anderen Gruppe zu schaffen. Weitere Duplikate waren nötig, um Magiern, die weder *Wundertaten* noch *Dweomer* lernen können, Zugang zu einigen vertrauten Sprüchen zu gewähren. Duplikat und Original sind nicht immer völlig identisch, was zu unterschiedlichen Namen führt.

Den folgenden Listen können Zauberer entnehmen, welche ihrer M4-Zauber durch welche M5-Zauber ersetzt werden. Zuerst steht der Name des M4-Zaubers, dahinter der Name des M5-Zaubers, der ihn ersetzt. *Kursive Zauber* werden in der Ergänzung zum Arkanum (als PDF im Download-Zusatzmaterial zum Arkanum) beschrieben. Bei Barden ändert sich nichts, so dass es hierzu keine Liste gibt.

Magier, Hexer

Feenfluch	Hexenstreich
Feenzauber	*Modeln*
Schwarm	Ungezieferplage
Verfluchen	Verwünschen

Priester, Schamanen, Ordenskrieger

Besänftigen	Beruhigen
Beschleunigen	Waffenwirbel
Eisenhaut	Rüstung der Rechtschaffenen
Felsenfaust	Arm der Götter
Flammenklinge	Goldene Wehr
Geas	Verpflichtung
Goldene Sphäre	Göttlicher Schirm
Goldener Panzer	Strahlender Panzer
Heimstein	*Weihestein*
Schutzgeist	Himmlischer Beschützer
Zauberschmiede	Waffensegen

Druiden

Angst	Mutlosigkeit

Feenzauber	*Feenstreich*
Flammenkreis	Lebensflammen
Handauflegen	Lebensstärkung
Heilen von Wunden	Lebensrettung
Liniensicht	Linienlesen
Magischer Kreis, klein	Feenschutz
Macht über die Zeit	*Zeitlosigkeit*
Wort des Lebens	Zeichen des Lebens
Wiederkehr	*Seelenrückkehr*

Bis auf diese Fälle behalten Zauberer genau die Sprüche, die sie bisher gelernt haben, auch wenn sie sie nach M5 gar nicht mehr lernen könnten. Dies betrifft den einen oder anderen alten Ausnahmezauber und einige wenige entfallene Sprüche wie zum Beispiel *Macht über den Tod*, die möglicherweise in zukünftigen Erweiterungen anders einsortiert werden. Die meisten Zaubersprüche, die im M4-Arkanum enthalten waren, werden auch im M5-Arkanum oder in der Ergänzung zum Arkanum beschrieben. Bei den wenigen Ausnahmen wie *Macht über den Tod* kann man Spieldaten und Beschreibungen aus M4 einstweilen weiter verwenden.

Spezialisierung

Die alten Spezialgebiete von **Magiern** entfallen und werden durch 7 mögliche **Spezialisierungen** auf unterschiedliche Prozesse ersetzt:

Beherrschen, Bewegen, Erkennen, Erschaffen, Formen, Verändern oder *Zerstören.*

Formen/Verändern entsprechen den alten Prozessen *Verändern/Verwandeln*, die in M5 erst zusammengefasst und dann danach unterteilt worden sind, ob sie auf Gegenstände oder Wesen wirken. Neue Sprüche aus der Spezialisierung kann der Zauberer billiger lernen. Außerdem erhält er **+2** Zuschlag auf EW:Zaubern.

Wenn sich ein Magier bereits auf einen Prozess spezialisiert hatte, dann behält er diese Spezialisierung. Hatte er *Verändern/Verwandeln* gewählt, kann er entscheiden, ob er sich auf *Formen* oder auf *Verändern* spezialisiert. Spieler mit auf ein Agens spezialisierten Magiern müssen sich ein neues Spezialgebiet wählen, am besten eines, aus dem sie bereits viele Sprüche gelernt haben.

Spieldaten und Wirkung der Zaubersprüche

Bei der Wirkungsweise und bei den Spieldaten von Zaubersprüchen gibt es zahlreiche kleinere oder selten auch größere Änderungen, die hier nicht alle im Einzelnen aufgeführt werden können. Jeder Spieler muss sich die Sprüche seines Zauberers wieder anschauen und überprüfen, ob sich zum Beispiel bei den AP-Kosten oder bei der Zauberdauer etwas geändert hat.

Bis auf wenige Ausnahmen ändert sich die Wirkung der Sprüche nicht grundlegend. Die Kampf- und Schutzzauber sind alle noch einmal hinsichtlich ihrer Wirkung in typischen Standardsituationen ausgeglichen worden. Daher kostet jetzt zum Beispiel *Beschleunigen* mehr AP als *Verlangsamen*, da in zwei Runden der erste Zauber den Abenteurern 2 Angriffe zusätzlich ermöglicht, der zweite ihnen aber nur 1 gegnerischen Angriff erspart. Wenn man zusätzlich noch berücksichtigt, dass Spielerfiguren meist mehr Schaden austeilen als vergleichbare Nichtspielergegner, ist *Beschleunigen* viel effektiver als *Verlangsamen*, was die durch Zauberei bedingte zusätzliche Schadensdifferenz zwischen Spielerangreifer und Nichtspielergegner angeht.

Andere Änderungen waren wegen allgemeinen Regeländerungen nötig, z.B. durch das Ersetzen von WW:Resistenz durch WW:Abwehr oder durch die neue Gradskala. Wenige größere Änderungen erfüllen oft geäußerte Spielerwünsche, z.B. zu den praktischen Problemen mit durch kritische Treffer wochenlang ausfallenden Spielerfiguren. *Heilen schwerer Wunden* bietet jetzt die zusätzliche Möglichkeit, Knochenbrüche und andere kritische Schäden innerhalb weniger Stunden zu beheben. Außerdem können jetzt auch Druiden (als Duplikat *Schnellheilung)* diesen Zauber billig erwerben.

Benennung von Zaubersprüchen

Die Namen einiger weniger Zaubersprüche sind geändert worden. Die folgende Liste enthält links den alten und rechts den neuen Namen.

Dschinni-Auge	Drittes Auge
Dschinni-Horn	Geisterhorn
Dschinni-Ohr	Schallwächter
Goldene Bannsphäre	Goldene Sphäre
Schwarze Bannsphäre	Schwarze Sphäre

Außerdem sind drei alte Zauber in je 2-4 neue Zauber aufgespalten worden. Wer einen der M4-Zauber gelernt hat, der kann jetzt alle daraus entstandenen M5-Zauber:

Feenzauber	Auffrischen, Flicken, Vermehren und Verschmutzen
Dämonenfeuer	Dämonenfeuer und Dämonenschwert
Elfenfeuer	Elfenfeuer und Feenschwert