

DUNGEONS
DRAGONS

Umrechnungs- hilfe

SKIP WILLIAMS

INHALT

Einleitung.....	3	Wirkungsbereich.....	18
Charaktere aus früheren Editionen.....	3	Rettungswurf.....	18
Erfahrung und Erfahrungsstufe.....	3	Zauberresistenz.....	19
Anpassen der Erfahrungspunkte.....	3	Beschreibung des Zaubers.....	19
Anpassen von Charakteren		Zauber, die nicht konvertiert	
mit mehreren Klassen.....	3	werden sollten.....	19
Attributswerte.....	4	Umbenannte magische Gegenstände.....	19
Außergewöhnliche Stärke.....	4	Konvertierung alter magischer Gegenstände.....	20
Verbesserung je nach Erfahrungsstufe.....	4	Zauberstufe.....	20
Tipps zu Attributen.....	4	Voraussetzungen.....	20
Volk des Charakters.....	4	Marktpreis.....	20
Übliche Völker von Spielercharakteren.....	4	Anmerkungen zu magischen Gegenständen.....	20
Ungewöhnliche Völker von		Gegenstände, die nicht konvertiert	
Spielercharakteren.....	5	werden sollten.....	21
Klasse des Charakters.....	5	Monster.....	21
Angriffsbonus.....	5	Konvertierung alter Monster.....	21
Rettungswürfe.....	5	Größe und Art.....	21
Trefferwürfel und Trefferpunkte.....	5	Trefferwürfel und Trefferpunkte.....	21
Zauber.....	5	Initiative.....	21
Diebesfertigkeiten.....	6	Bewegungsrate.....	21
Charaktere mit mehreren Klassen.....	6	Rüstungsklasse.....	21
Fertigkeiten.....	6	Angriffe und Angriffsbonus.....	22
Waffenspezialisierung.....	6	Schaden.....	22
Besondere Angriffe.....	22	Besondere Angriffe.....	22
Besondere Verteidigungen.....	22	Besondere Verteidigungen.....	22
Kreaturen, die nur von silbernen		Kreaturen, die nur von silbernen	
oder magischen Waffen getroffen		oder magischen Waffen getroffen	
werden können.....	22	werden können.....	22
Magieresistenz.....	22	Magieresistenz.....	22
Rettungswürfe.....	22	Rettungswürfe.....	22
Attributswerte.....	22	Attributswerte.....	22
Fertigkeiten und Talente.....	22	Fertigkeiten und Talente.....	22
Beschreibung.....	22	Beschreibung.....	22
Kreaturen, die Überraschung beeinflussen.....	22	Kreaturen, die Überraschung beeinflussen.....	22
Klima und Gelände.....	22	Klima und Gelände.....	22
Organisation, Herausforderungsgrad		Organisation, Herausforderungsgrad	
und Schätze.....	23	und Schätze.....	23
Gesinnung.....	23	Gesinnung.....	23
Steigerungsgrenze.....	23	Steigerungsgrenze.....	23
Randbemerkungen		Randbemerkungen	
Neue Namen für einige alte Bezeichnungen.....	3	Neue Namen für einige alte Bezeichnungen.....	3
Was ist neu bei den Attributen?.....	4	Was ist neu bei den Attributen?.....	4
Was ist neu bei den Charakterrassen?.....	7	Was ist neu bei den Charakterrassen?.....	7
Was ist neu bei den Fertigkeiten?.....	7	Was ist neu bei den Fertigkeiten?.....	7
Was ist neu bei Charakteren		Was ist neu bei Charakteren	
mit mehreren Klassen?.....	10	mit mehreren Klassen?.....	10
Was ist neu bei ETW0 und Rüstungsklasse?.....	11	Was ist neu bei ETW0 und Rüstungsklasse?.....	11
Was ist neu bei den Rettungswürfen?.....	12	Was ist neu bei den Rettungswürfen?.....	12
Was ist neu bei den Zaubern?.....	12	Was ist neu bei den Zaubern?.....	12
Was ist neu bei den Charakterklassen?.....	13	Was ist neu bei den Charakterklassen?.....	13
Ausrüstung.....	10		
Waffen.....	10		
Belastung.....	10		
Magische Gegenstände.....	10		
Problemlösung bei Charakteren.....	10		
Magie.....	15		
Umbenannte Zauber.....	15		
Magierzauber mit neuen Schulen.....	16		
Konvertierung alter Zauber.....	17		
Schule.....	17		
Unterschule und Kategorien.....	17		
Grad.....	17		
Reichweite.....	17		
Komponenten.....	18		
Wirkungsdauer.....	18		
Zeitaufwand.....	18		

DUNGEONS & DRAGONS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS und das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland.
ISBN 3-933171-37-7

EINLEITUNG

Dieses Buch ist dazu gedacht, dir dabei zu helfen, bei der Anpassung an die neuen Regeln das Beste aus deiner alten D&D-Kampagne zu erhalten. Verschiedene Randbemerkungen, wie die auf dieser Seite, dienen dazu, dich über die Veränderungen zu informieren. Der Rest des Buches enthält Ratschläge zur Konvertierung deiner bevorzugten Spielercharaktere und ihrer Ausrüstung zu den neuen Regeln, sowie einige Anmerkungen für den Spielleiter hinsichtlich der Konvertierung von alten Monstern, die noch nicht unter den neuen Regeln erschienen sind.

CHARAKTERE AUS FRÜHEREN EDITIONEN

Um Charaktere aus früheren Editionen von DUNGEONS & DRAGONS oder ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS mit der neuen Edition von D&D zu verwenden, folgst du einfach den nachfolgend erklärten Schritten.

Du wirst das neue SPIELER-SET benötigen, sowie einen leeren neuen D&D-Charakterbogen oder ein Blatt leeres Papier. Im neuen SPIELER-SET befindet sich ein Charakterbogen, der fotokopiert werden kann.

Erfahrung und Erfahrungsstufe

Für Charaktere mit einer einzelnen Klasse notierst du dir die augenblickliche Erfahrungsstufe des Charakters. Du wirst die Summe der Erfahrungspunkte des Charakters an das neue System für Erfahrungspunkte von D&D anpassen müssen. Charaktere mit mehr als einer Klasse benötigen eine spezielle Handhabung.

- **Anpassen der Erfahrungspunkte:** Alle Charaktere in D&D benutzen dieselbe Erfahrungstabelle. Diese Tabelle ist anders aufgebaut als die Erfahrungstabellen der einzelnen Klassen in früheren Editionen des Spiels. Dadurch ist es nötig, dass du die Summe der Erfahrungspunkte des Charakters anpasst.

Der einfachste Weg, diese Anpassung durchzuführen, besteht darin, die Summe einfach einem bestimmten Punkt zwischen der Mindestpunktzahl für die augenblickliche Stufe des Charakters und dem Minimum für die nächste Stufe festzulegen. Wir schlagen die Mitte zur nächsten Stufe oder das Minimum für die augenblickliche Stufe vor. Wenn du die Erfahrungspunkte des Charakters genauer konvertieren willst, findest du dazu im Abschnitt „Problemlösung bei Charakteren“ auf Seite 10 mehr Informationen.

- **Anpassen von Charakteren mit mehreren Klassen:** In der neuen Edition von D&D unterscheiden sich die Regeln für die Handhabung von Charakteren mit

mehr als einer Klasse deutlich von denen früherer Editionen (siehe Randbemerkung). Folge diesen Schritten, um die Erfahrungsstufe eines Charakters mit mehreren Klassen oder einer Klassenkombination zu berechnen:

1. Gehe von der höchsten Erfahrungsstufe aus, die der Charakter in irgendeiner Klasse erreicht hat. Beispiel: Escolrande ist ein Kämpfer/Magier/Dieb der Stufen 8/9/9. Seine höchste Erfahrungsstufe ist 9.

2. Teile jede Erfahrungsstufe, die der Charakter in jeder anderen Klasse erreicht hat, durch drei und runde das Ergebnis ab. Sollte das zu einem Ergebnis von 0 führen, notierst du stattdessen eine 1. In unserem Beispiel sind die verbleibenden Erfahrungsstufen von Escolrande 8 und 9; $8 : 3 = 2.67$, abgerundet 2, und $9 : 3 = 3$.

Neue Namen für einige alte Bezeichnungen

Die folgenden Bezeichnungen tragen in der neuen Edition einen anderen Namen. Diese neuen Namen reflektieren häufig Veränderungen in der Art, wie das Spiel funktioniert. Manchmal sind es aber einfach bessere Bezeichnungen dafür, was der Name darstellt.

Alte Bezeichnung* (einen Zauber) einprägen	Neue Bezeichnung (einen Zauber) vorbereiten
Bewegungsfaktor	Bewegungsrate
Dieb	Schurke
ETW0	Angriffsbonus
Magieresistenz	Zauberresistenz
Magierzauber	Arkaner Zauber
Priesterzauber	Göttlicher Zauber
Rasse	Volk
Sonstige Fertigkeit	Fertigkeit
Sphäre (von Priesterzaubern)	Domäne
Ruten	Zepter
Wandernde Monster	Streunende Monster

* Bei den aufgeführten Begriffen handelt es sich nur um die wichtigsten Beispiele. Im Rahmen der redaktionellen Bearbeitung der deutschen Übersetzung haben sich auch Änderungen gegenüber der Übersetzung der 2nd Edition ergeben, die im amerikanischen Original natürlich nicht vorkamen. Diese Liste ist keineswegs vollständig.

3. Addiere die in Schritt 2 erhaltenen Zahlen zu der in Schritt 1 bestimmten Zahl. Die Summe entspricht der Erfahrungsstufe des Charakters in der neuen Edition von D&D. Im Falle von Escolrande: $9 + 2 + 3 = 14$.

4. Du kannst die Erfahrungsstufen nach Belieben auf die Klassen verteilen. Beispiel: Escolrande könnte ein Magier/Schurke/Kämpfer der Stufen 9/4/1 werden, oder ein Magier/Schurke/Kämpfer der Stufen 8/3/3, oder irgendeine andere Kombination von Erfahrungsstufen als Magier, Schurke und Kämpfer, deren Summe 14 ist.

Attributswerte

Schreibe die bestehenden Attributswerte des Charakters auf. In einigen Fällen musst du die Attributswerte des Charakters anpassen.

Außergewöhnliche Stärke: Die Regel über außergewöhnliche Stärke ist nicht länger Teil des Spiels. Wenn dein Charakter einen außergewöhnlichen Stärkewert hat, wandelst du ihn entsprechend der folgenden Tabelle in einen normalen Stärkewert um.

Außergewöhnliche Stärke	Neue Stärke
18/01 - 18/50	19
18/51 - 18/75	20
18/76 - 18/90	21
18/91 - 18/99	22
18/00	23
19 - 20	24
21 - 22	25
23 - 24	26
25	27

Verbesserung je nach Erfahrungsstufe: Für je vier Erfahrungsstufen, die der Charakter erreicht hat, addierst du einen Punkt auf ein beliebiges Attribut. Mach dir dabei keine Sorgen über Höchstwerte für bestimmte Völker; die gibt es nicht mehr.

Wenn du mit dem Anpassen und Aufschreiben der Attributswerte deines Charakters fertig bist, schlägst du Tabelle 1-1 im SPIELER-SET auf. Der Tabelle kannst du einen Bonus oder Malus (also das, was jetzt ein Attributsmodifikator genannt wird) zu jedem Attributswert entnehmen.

Tipps zu Attributen: Jedes Attribut von 12 oder höher gibt deinem Charakter einen Bonus auf irgendetwas. Gleichfalls bringt ein Attribut von 9 oder niedriger einen Abzug mit sich. Du solltest die Intelligenz deines Charakters nicht außer Acht lassen, da sie bestimmt, wie viele Fertigkeiten dein Charakter lernen

kann. Außerdem ist eine hohe Intelligenz für Magier jetzt weitaus nützlicher als zuvor. Geschicklichkeit und Konstitution sind weiterhin für alle Charaktere wichtig. Weisheit ist immer noch wichtig für Priestercharaktere (jetzt Kleriker) und hat nun gravierendere Auswirkungen auf die Rettungswürfe jedes Charakters sowie auf viele Fertigkeiten. Ein hohes Charisma ist wichtig für Barden, Paladine und Kleriker.

Volk des Charakters

Notiere die momentane Rasse des Charakters. Die einzelnen Vorteile und Nachteile der meisten Völker haben sich zumindest leicht verändert.

Übliche Völker von Spielercharakteren: Wenn dein Charakter einem der üblichen Völker für Spielercharaktere angehört (zu diesen gehören Menschen, Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halblinge, Halb-Orks und Zwerge), dann schlägst du Kapitel 2 des SPIELER-SET auf und notierst dir die neuen Volkseigenschaften deines Charakters. Diese neuen Fähigkeiten ersetzen die alten Rassenfähigkeiten deines Charakters.

Was ist neu bei den Attributen?

Das Spiel verwendet dieselben Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma), die es immer schon benutzt hat. Zu den bedeutenden Änderungen gehören:

Boni und Mali durch Attributswerte: Alle sechs Attribute benutzen dieselbe Tabelle (Tabelle 1-1 im SPIELER-SET), um den Bonus oder Malus für den jeweiligen Wert zu bestimmen. Der Bonus oder Malus wird Attributsmodifikator genannt.

Attributswürfe: Um einen Attributswurf zu machen, würfelst du mit 1W20 und addierst den Attributsmodifikator deines Charakters. Damit der Wurf erfolgreich ist, muss das Ergebnis des Wurfes gleich dem Schwierigkeitsgrad (SG) der Aufgabe oder höher sein.

Maximum und Minimum von Attributen: Es gibt für die verschiedenen Völker nicht länger ein Maximum oder Minimum für irgendwelche Attribute.

Attributanforderungen: Es ist nicht länger notwendig, irgendwelche Attributanforderungen zu erfüllen, um einem Volk oder einer Klasse anzugehören.

Außergewöhnliche Stärke: Die gibt es nicht länger. Bestehende Charaktere können ihre außergewöhnlichen Stärkewerte in normale Stärkewerte über 18 konvertieren.

Erfahrungsboni: Charaktere erhalten nicht länger Erfahrungsboni aufgrund hoher Attribute.

Von der Stufe abhängige Veränderung der Attribute: Pro vier Erfahrungsstufen, die ein Charakter erreicht, kann er ein Attribut nach Wahl des Spielers um einen Punkt steigern.

Einige Modifikatoren auf die Attribute der Rassen haben sich geändert. Sie werden nur bei neuen Charakteren angewendet.

Ungewöhnliche Völker von Spielercharakteren: Wenn dein Charakter nicht ein Angehöriger eines der üblichen Völker für SC ist, schlägst du Kapitel 2 des SPIELLEITER-SETS auf. In diesem Kapitel wird erklärt, wie man fast jede Art von Kreatur als Volk für SC verwenden kann.

Klasse des Charakters

Notiere dir die augenblickliche Klasse des Charakters. Die meisten Klassen haben sich zumindest leicht verändert. Schlage Kapitel 3 des SPIELER-SETS auf und notiere die neuen Klasseneigenschaften deines Charakters. Diese neuen Fähigkeiten ersetzen die alten Klassenfähigkeiten deines Charakters. Tabelle 3-2 im SPIELER-SET gibt eine Übersicht von Klassenfähigkeiten nach Erfahrungsstufe. Die Tabellen 3-1 bis 3-20 verschaffen schnell Übersicht über Angriffsboni, Rettungswürfe und Merkmale jeder Klasse.

Angriffsbonus: Der Angriffsbonus eines Charakters ersetzt den ETW0 aus früheren Editionen des Spiels. Wenn der Grund-Angriffsbonus des Charakters +6 oder mehr beträgt, kann er in jeder Runde mehrfach angreifen. Allerdings wird der Angriffsbonus für jeden Angriff reduziert. Die Klassentabellen in Kapitel 3 des SPIELER-SETS zeigen an, wie viele Angriffe der Charakter machen kann und wie hoch der Angriffsbonus für jeden Angriff ist. Beispiel: Ein Magier der 12. Stufe hat einen Grund-Angriffsbonus von +6/+1, daher kann er in jeder Runde zweimal angreifen.

Wenn der Charakter einen Attributsmodifikator hat, wird dieser auf beide Angriffe angerechnet. Der Stärkemodifikator des Charakters wird auf Nahkampfangriffe angerechnet. Der Geschicklichkeitsmodifikator des Charakters wird auf Fernkampfangriffe angerechnet.

Die Größe eines Charakters hat jetzt Einfluss auf den Angriffsbonus des Charakters. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 8 des SPIELER-SETS.

Wenn dein Charakter mehr als eine Klasse hat, addierst du den Angriffsbonus von jeder Klasse, entsprechend den Regeln zu Charakteren mit mehreren Klassen in Kapitel 3 des SPIELER-SETS.

Rettungswürfe: Die Rettungswürfe eines Charakters werden jetzt als Boni ausgedrückt. Die Attributsmodifikatoren des Charakters verändern die Boni auf die RW. Der Konstitutionsmodifikator wird auf Zähigkeitswürfe angerechnet, der Geschicklichkeitsmodifikator auf Reflexwürfe und der Weisheitsmodifikator auf Willenswürfe.

Wenn dein Charakter mehr als eine Klasse hat, addierst du die Boni auf die RW von jeder Klasse entsprechend den Regeln für Charaktere mit mehreren Klassen in Kapitel 3 des SPIELER-SETS.

Trefferwürfel und Trefferpunkte: Charaktere erhalten jetzt auf jeder Stufe bis zur 20. Stufe einen zusätzlichen Trefferwürfel. Alle Charaktere erhalten nun den vollen Wert ihres Konstitutionsmodifikators auf jeden Trefferwürfel angerechnet. Würfle die Trefferpunkte deines Charakters neu aus und passe sie entsprechend der Konstitution an. Du kannst die alte oder

die neue Summe von Trefferpunkten für den Charakter verwenden, ganz wie du wünschst.

Zauber: Alle Zauber wirkenden Charaktere verwenden die Zahl der täglich verfügbaren Zauber, die in ihrer neuen Klassentabelle angegeben ist. Zu Zaubern sind noch andere Anpassungen vorzunehmen, und zwar wie folgt:

Zusätzliche Zauber: Alle Zauber wirkenden Charaktere erhalten durch hohe Attribute zusätzliche Zauber. Barden und Hexenmeister (eine neue Charakterklasse) erhalten zusätzliche Zauber durch Charisma; Kleriker, Druiden, Paladine und Waldläufer erhalten zusätzliche Zauber durch Weisheit; Magier schließlich erhalten zusätzliche

Zauber durch Intelligenz.

Neue Zauberlisten: Kleriker und Priester bestimmter Kulte verwenden dieselbe Liste von Zaubern, und alle Priestercharaktere werden im neuen Spiel Kleriker genannt. Alle Kleriker erhalten zusätzliche Zauber für ihre Domänen (siehe „Kleriker“ in Kapitel 3 des SPIELER-SETS). Die Liste der Priesterzauber enthält jetzt auch Zauber des 8. und 9. Grades.

Barden haben jetzt ihre eigene Zauberliste und könnten Zauber in ihrem alten Repertoire haben, die



für sie nicht länger erhältlich sind. Barden sollten solche Zauber durch Zauber von der Liste für Barden ersetzen.

Barden, Kleriker und Magier erhalten jetzt Zauber des Grades 0. Barden und Magier sollten, wie in der Beschreibung ihrer Klasse angegeben, Zauber des Grades 0 zu ihren Zauberlisten hinzufügen.

Rettungswürfe: Zauber, die einen Rettungswurf erlauben, benötigen nun einen Schwierigkeitsgrad (SG) für den Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs gegen einen Zauber beträgt $10 + \text{Grad des Zaubers} + \text{relevanter Attributmodifikator des Anwenders}$ (siehe vorigen Abschnitt). Notiere den SG der Rettungswürfe für jeden Zaubergrad, den der Charakter anwenden kann.

Neue Schulen: Einige Zauber haben die Schule gewechselt; siehe: „Magierzauber mit neuen Schulen“ auf Seite 16. Magierspezialisten könnten Zauber in ihren Zauberbüchern haben, die ihnen nicht länger zur Verfügung stehen. Magierspezialisten sollten solche Zauber durch neue Zauber ersetzen, die aus ihnen erlaubten Schulen stammen. Es steht Spezialisten jetzt frei, sich ihre entgegengesetzten Schulen selbst auszusuchen. Wenn ein Magierspezialist zu den neuen Regeln konvertiert wird, kann der Spieler neue entgegengesetzte Schulen wählen und das Zauberbuch des Charakters entsprechend ändern.

Neue Namen: Einige Zauber haben jetzt einen anderen Namen (siehe „Umbenannte Zauber“ auf Seite 15).

Diebesfertigkeiten: Diebesfertigkeiten sind in das Fertigkeitssystem integriert worden. Schurken und andere Charaktere mit diebischen Fähigkeiten erhalten nun zusätzliche Fertigkeitpunkte, mit denen sie diese Fertigkeiten erwerben können.

Charaktere mit mehreren Klassen: Die Klassenfähigkeiten der verschiedenen Klassen eines Charakters mit mehreren Klassen werden zusammengezählt, um die Gesamtfähigkeiten des Charakters zu bestimmen. Zur Bestimmung der Fähigkeiten eines Charakters mit mehreren Klassen, berechnest du zuerst die Stufe des Charakters in jeder Klasse, wie unter Erfahrung und Erfahrungsstufe erklärt. Dann schlage „Charaktere mit Klassenkombination“ in Kapitel 3 des SPIELER-SETS auf und befolge die dortige Anleitung.

Fertigkeiten: Waffenfertigkeiten sind nun eine Funktion der Klasse des Charakters und müssen nicht separat ausgewählt werden. Sonstige Fertigkeiten werden jetzt Fertigkeiten genannt (siehe „Fertigkeiten“).

Waffenspezialisierung: Die Zusatzregel der Waffenspezialisierung ist nicht länger im Spiel enthalten. Allerdings ist Waffenspezialisierung als Talent erhältlich. Gewisse andere Talente können die Fähigkeiten eines Charakters mit Waffen verbessern. Informationen über Talente findest du in Kapitel 5 des SPIELER-SETS.

RK und Bewegungsrate

Rüstungen und Schilde sind weiterhin der hauptsächlich Schutz eines Charakters vor körperlichem Schaden. Die Rüstungsklasse funktioniert jedoch in der neuen Edition etwas anders. Wichtig ist dabei die Tatsache, dass es besser ist, eine hohe Rüstungsklasse zu haben und nicht eine niedrige (wie das bisher der Fall war). Es kann sein, dass du noch ein paar andere Dinge an der Rüstungsklasse deines Charakters verändern musst.

Getragene Rüstung: Die Rüstung eines Charakters beeinflusst nicht nur seine Rüstungsklasse, sondern auch seine Bewegungsrate, seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK, den Einsatz von Fertigkeiten und die Fähigkeit zum Wirken arkaner Zauber. Tabelle 7-5 und der begleitende Text im SPIELER-SET fassen die Auswirkungen zusammen.

Die getragene Rüstung hat keinen Einfluss auf die Belastung des Charakters.

Schilde: Schilde können immer noch mit Rüstungen kombiniert werden, um die RK eines Charakters zu verbessern, aber Schilde verbessern nicht länger einfach nur die RK des Charakters um einen Punkt. Tabelle 7-5 im SPIELER-SET enthält auch die Werte für Schilde.

Größe: Die Größe eines Charakters hat nun Einfluss auf seine Rüstungsklasse. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 8 des SPIELER-SETS.



Was ist neu bei den Charakterrassen-/völkern?

Das Volk deines Charakters bestimmt immer noch, wie der Charakter aussieht und welche besonderen Fähigkeiten er hat. Zu den bedeutenden Änderungen gehören:

Anpassung der Attribute: Die Anpassung der Attribute hat sich bei einigen Völkern geändert (siehe Kapitel 2 des SPIELER-SETS). Die Anpassungen betreffen nicht bestehende Charaktere.

Minimum und Maximum von Attributen: Es gibt kein Maximum oder Minimum von Attributen für Völker mehr.

Attributsanforderungen: Es ist nicht länger notwendig, bestimmte Attributsanforderungen zu erfüllen, um sich für ein Volk zu qualifizieren.

Der Halb-Ork: Halb-Orks sind nun ein normales Volk für Spielercharaktere. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 2 des SPIELER-SETS.

Infravision: Diese Rassenfähigkeit gibt es nicht mehr. Sie ist durch zwei ähnliche Fähigkeiten ersetzt worden: Dunkel- und Dämmsicht.

Dunkelsicht ist die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Zur Dunkelsicht gehört nicht das Wahrnehmen von Hitze, und sie wird nicht durch Wärmequellen oder künstliches Licht gestört.

Dämmsicht ist die Fähigkeit, nachts oder in schummrigen Licht gut zu sehen. Sie funktioniert nicht in der Abwesenheit von Licht, wie es Dunkelsicht tut. Allerdings erlaubt sie üblicherweise eine viel größere Sichtweite, wenn sie funktioniert.

Einzelheiten zu Dunkel- und Dämmsicht findest du in Kapitel 3 des SPIELLEITER-SETS.

Volkseigenschaften: Die spezifischen Kräfte und Fähigkeiten der einzelnen Völker haben sich geändert. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 2 des SPIELER-SETS.

Größe: Einige für SC zugängliche Völker sind klein genug, um im Kampf einige Boni und Mali zu erhalten. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 2 des SPIELER-SETS.

Zusätzliche Talente für Kämpfer: Kämpfer erhalten weitere, kampfbetonte Talente, zusätzlich zu allen anderen Talenten, die sie besitzen (siehe „Kämpfer“ in Kapitel 3 des SPIELER-SETS).

Zusätzliche Talente für Menschen: Menschliche Charaktere erhalten ein zusätzliches Talent beliebiger Art, zusätzlich zu allen anderen Talenten, die sie besitzen.

Fertigkeiten

Fertigkeiten repräsentieren besonderes Wissen oder Fähigkeiten, die Charaktere erlernt haben (in der 2. Edition von AD&D wurden Fertigkeiten „Sonstige Fertigkeiten“ genannt). Jeder Charakter erhält eine Reihe von Fertigungspunkten, mit denen er Fertigkeiten erwerben kann.

Was ist neu bei den Fertigkeiten?

Das alte Fertigkeitssystem ist durch ein neues ersetzt worden.

- **Waffenfertigkeiten:** Hierbei handelt es sich jetzt um eine Funktion der Charakterklasse. Du musst keine separaten Waffenfertigkeiten mehr ausüben. Es ist jedoch möglich, die Waffenauswahl deines Charakters durch Talente zu erweitern (siehe Kapitel 5 im SPIELER-SET).

- **Sonstige Fertigkeiten:** Diese werden jetzt einfach Fertigkeiten genannt. Jede Fertigkeit hat ein damit assoziiertes Attribut, das sogenannte Bezugsattribut. Beispiel: Stärke hilft dir beim Klettern. Jedes Mal, wenn du eine Fertigkeit erwirbst, erhält dein Charakter einen Rang in dieser Fertigkeit und kann sie so besser einsetzen. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 4 des SPIELER-SETS.

- **Fertigungswürfe:** Die gibt es immer noch, aber sie werden anders ausgeführt. Du machst einen Fertigungswurf, indem du mit 1W20 würfelst und den Attributsmodifikator des Bezugsattributs deines Charakters addierst, sowie die Anzahl der Ränge (falls vorhanden), die der Charakter in der Fertigkeit besitzt. Um erfolgreich zu sein, muss das Ergebnis des Fertigungswurfs größer oder gleich dem Schwierigkeitsgrad der Aufgabe sein.

Viele Fertigkeiten erfordern kein besonderes Wissen. Selbst Charaktere, die keine Ränge in diesen Fertigkeiten erworben haben, können versuchen, sie zu benutzen.

Du kannst den Fertigungswert aus einer früheren Edition mit dem jetzigen Fertigungsbonus vergleichen, indem du 5 vom alten Fertigungswert abziehst. Wenn beispielsweise ein unter AD&D II erschaffener Charakter einen Fertigungswert von 15 in Reiten besitzt, entspricht dies in etwa einem Reitbonus von +10.

Initiative

Die Spieler würfeln immer noch aus, wann ihre Charaktere im Kampf an der Reihe sind. Der Geschicklichkeitsmodifikator eines Charakters wird auf diese Initiativwürfe angerechnet.

Talente

Talente sind besondere Fähigkeiten, die Spieler für ihre Charaktere wählen können. Wähle für deinen Charakter ein Talent aus, sowie ein weiteres Talent für je drei Erfahrungsstufen, die dein Charakter erreicht hat. Weitere Informationen über Talente findest du in Kapitel 5 des SPIELER-SETS.

Charaktere mit Sonstigen Fertigkeiten: Wenn du deinen Charakter mit den Regeln von AD&D II erschaffen und die Zusatzregel für Fertigkeiten verwendet hast, dann kannst du die Auswahl von Sonstigen Fertigkeiten deines Charakters als eine Art Einkaufsliste für deine Fertigkeiten verwenden. Erwirb einfach Fertigkeiten, die den alten Fertigkeiten deines Charakters ähneln. Sieh dir Kapitel 4 des SPIELER-SETS an, um festzustellen, wie viele Fertigungspunkte dein Charakter besitzt. Kapitel 4 erklärt auch, wie Fertigkeiten erworben werden.

„Sonstige Fertigkeit“ Fertigkeit in D&D in AD&D

Allgemein

Bergbau	Beruf (Bergmann)
Braukunst	Handwerk (Braucher)
Feuer machen	Naturkunde*
Fischen	Beruf (Fischer)
Gerberei/Sattlerei	Handwerk (Gerber)
Holzarbeiten	Handwerk (Schreiner)
Kochen	Handwerk (Koch)
Künstlertalent	Handwerk (beliebiges)
Landwirtschaft	Beruf (Bauer)
Nähen/Schneidern	Handwerk (Schneider)
Orientierungssinn	Richtung spüren
Reiten (am Boden)	Reiten
Reiten (in der Luft)	Reiten
Schmiedekunst	Handwerk (Grobschmied)
Schustern	Handwerk (Schuster)
Schwimmen	Schwimmen
Seemannschaft	Beruf (Seemann)
Seilkunst	Seil benutzen
Singen	Auftreten (Singen)
Sprachen (lebende)	Sprache sprechen
Steinarbeiten	Handwerk (Steinmetz)
Tanzen	Auftreten (Tanzen)
Tiere abrichten	Mit Tieren umgehen
Tiere führen	Mit Tieren umgehen
Töpferei	Handwerk (Töpfer)
Umgangsformen	Diplomatie
Wappenkunde	Wissen (Wappenkunde)
Weben	Handwerk (Weber)
Wetterkunde	Wissen (Wetter)

Priester

Altertumskunde	Wissen (Geschichte)
Astrologie	Wissen (Astrologie)
Baumeister	Beruf (Baumeister)
Heilkunde	Heilkunde
Kräuterkunde	Beruf (Kräutersammler)

Priester

Lesen und Schreiben	Siehe Tipps zu Fertigkeiten
Lokalgeschichte	Wissen (Geschichte)
Musikinstrument	Auftreten (Musikinstrument)
Navigation	Beruf (Navigator)
Religionskunde	Wissen (Religion)
Sprachen (alte)	Sprache sprechen
Zauberkunde	Zauberkunde

Spitzbuben

Altertumskunde	Wissen (Geschichte)
Balancieren	Balancieren
Bauchreden	Auftreten (Bauchreden)
Blind kämpfen	Blind kämpfen (Talent, keine Fertigkeit)
Edelsteine schleifen	Handwerk (Juwelier)
Fallen stellen	Naturkunde*
Fälschung	Fälschen
Jonglieren	Auftreten (Jonglieren)
Lippenlesen	Lippen lesen
Lokalgeschichte	Wissen (Geschichte)
Musikinstrument	Auftreten (Musikinstrument)
Schätzen	Schätzen
Spiele	Beruf (Glücksspieler)
Springen	Springen
Turnen	Turnen
Verkleidung	Verkleiden

Krieger

Ausdauer	Ausdauer (Talent, keine Fertigkeit)
Bergsteigen	Klettern
Blind kämpfen	Blind kämpfen (Talent, keine Fertigkeit)
Bogen u. Pfeile schnitzen	Handwerk (Bogenmacher)
Dauerlauf	Rennen (Talent, keine Fertigkeit)
Fallen stellen	Naturkunde*
Jagen	Beruf (Jäger)
Navigation	Beruf (Navigator)
Rüstungsmacher	Handwerk (Rüstungsschmied)
Spiele	Beruf (Glücksspieler)
Spuren lesen	Spuren lesen (Talent, keine Fertigkeit)
Tierkunde	Naturkunde*
Überleben	Naturkunde*
Waffen schmieden	Handwerk (Waffenschmied)
Wagen lenken	Mit Tieren umgehen

Magier	
Altertumskunde	Wissen (Geschichte)
Astrologie	Wissen (Astrologie)
Baumeister	Beruf (Baumeister)
Heilkunde	Heilkunde
Kräuterkunde	Beruf (Kräutersammler)
Lesen und Schreiben	Siehe Tipps zu Fertigkeiten
Lokalgeschichte	Wissen (Geschichte)
Musikinstrument	Auftreten (Musikinstrument)
Navigation	Beruf (Navigator)
Religion	Wissen (Religion)
Sprachen (alte)	Sprache sprechen
Zauberkunde	Zauberkunde

* *In der Fertigkeit Naturkunde sind die alten Fertigkeiten Tierkunde, Feuer machen, Fallen stellen und Überleben enthalten.*

Tipps zu Fertigkeiten: Viele Fertigkeiten der Allgemeinen Gruppe der 2. Edition von AD&D sind zu den Fertigkeiten Handwerk und Beruf zusammengefasst worden.

Viele Fertigkeiten aus den anderen Gruppen sind zu der Fertigkeit Wissen zusammengefasst worden.

Du musst keine Fertigungspunkte ausgeben, damit dein Charakter lesen und schreiben kann. Die meisten Klassen in D&D beherrschen diese Fähigkeit automatisch.

Es gibt zwar die Fertigkeit Sprache sprechen, aber du musst keine Fertigungspunkte für Sprachen aufwenden. Jeder Charakter spricht automatisch ein oder zwei Sprachen (je nach Volk). Wenn der Charakter einen positiven Intelligenzmodifikator hat, spricht er entsprechend viele zusätzliche Sprachen.

Wenn eine Fertigkeit ungeübt eingesetzt werden kann (siehe die einzelnen Beschreibungen der Fertigkeiten im SPIELER-SET), kann dein Charakter die Fertigkeit einsetzen, ohne irgendwelche Fertigungspunkte dafür aufwenden zu müssen. Wenn dein Charakter einen annehmbaren Wert in dem Bezugsattribut der Fertigkeit besitzt, könnte der Charakter darin recht gut sein.

Aus einigen Fertigkeiten, beispielsweise Blind kämpfen, sind Talente geworden.

Wenn du keine Fertigkeit oder kein Talent finden kannst, das einer der Fertigkeiten deines Charakters entspricht, dann lernst du eine neue Fertigkeit oder siehst unter „Problemlösung mit Charakteren“ auf Seite 10 nach.

In vielen Fällen wirst du nicht in der Lage sein, alle Fertigungspunkte des Charakters dafür auszugeben, die alten Fertigkeiten des Charakters nachzustellen. Gib die übrigen Fertigungspunkte ruhig für neue Fertigkeiten aus.

Viele Völker erhalten Boni auf Fertigungswürfe, und Menschen erhalten zusätzliche Fertigungspunkte. Schlag dies in Kapitel 2 des SPIELER-SETS unter der Beschreibung deines Volkes nach, bevor du die abschließenden Fertigungsboni für deinen Charakter notierst.

Wenn dir die Fertigungspunkte ausgehen, bevor du entsprechend der bisherigen Fertigkeiten deines Charakters neue ausgewählt hast, dann musst du nicht unbedingt einige dieser Fertigkeiten aufgeben. Du bist nicht gezwungen, jede Fertigkeit bis zu ihrem maximalen Rang zu lernen. Mit den gesparten Punkten kannst du weitere Fertigkeiten erwerben. Wenn dein Charakter die 4. oder eine höhere Erfahrungsstufe erreicht hat, willst du vielleicht noch einmal zu dem Schritt der Attribute zurückkehren und die Intelligenz deines Charakters verbessern, damit du ein paar mehr Fertigungspunkte ausgeben kannst.

- **Charaktere mit Vorkenntnissen:** Wenn du deinen Charakter nach den Regeln der 2. Edition von AD&D erstellt und die Zusatzregel der Vorkenntnisse verwendet hast, kennt dein Charakter eine oder mehrere Versionen der Fertigkeiten Handwerk oder Beruf.
- **Konvertierung von Diebesfertigkeiten:** Wenn dein Charakter ein Dieb oder Mitglied einer anderen Klasse mit Diebesfertigkeiten war, wirst du wie folgt Fertigkeiten aussuchen müssen, um sie zu ersetzen:



Alte Diebesfertigkeit	Fertigkeit in D&D
Fallen finden/ entschärfen	Suchen (Fallen finden)
Mechanismus ausschalten	(Fallen entschärfen)
Geräusche hören	Lauschen
Im Schatten verstecken	Verstecken
Leise bewegen	Leise bewegen
Schlösser öffnen	Schlösser öffnen
Sprachen lesen	Schriftzeichen entschlüsseln
Taschendiebstahl	Taschendiebstahl
Wände erklimmen	Klettern

Du kannst den alten Prozentwert deines Charakters in einer Diebesfertigkeit mit dem Fertigungsbonus in D&D vergleichen, indem du den alten Wert durch 5 teilst, abrundest und 5 vom Ergebnis subtrahierst. Beispiel: Escolrande war ein Dieb mit einem Wert von 65% in Geräusche hören. Das entspricht einem Lauschbonus von +8 ($65 : 5 = 13; 13 - 5 = 8$).

Tipps zu Diebesfertigkeiten: Wenn du die neuen Fertigungsboni deines Charakters berechnest, dann vergiss bitte nicht, den Modifikator für das Bezugsattribut der jeweiligen Fertigkeit anzurechnen. Beispiel: Der Weisheitsbonus eines Charakters hat jetzt Einfluss auf die Fertigkeit Lauschen.

Schurken und Barden haben jetzt exklusiven Zugriff auf die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen (siehe dessen Beschreibung in Kapitel 4 des SPIELER-SETS). Diese Fertigkeit gleicht der alten Fähigkeit Magische Schriftrollen verwenden, betrifft aber nahezu jede Art von magischem Gegenstand.

Viele der traditionellen Diebesfertigkeiten sind umfassender und nützlicher geworden. Beispielsweise erlaubt die Fertigkeit Suchen einem Charakter jetzt das Absuchen von Gebieten nach Schätzen, das Finden von Geheimtüren und sogar das Entdecken von Fußspuren. Bei sorgfältigem Lesen der Beschreibungen der Fertigkeiten sollten sich einige angenehme Überraschungen ergeben.

Ausrüstung

Die meisten Ausrüstungsgegenstände funktionieren wie in früheren Versionen des Spieles. Es gibt jedoch ein paar Unterschiede:

- **Waffen:** Waffen richten nicht mehr abhängig von der Größe ihres Zieles unterschiedlichen Schaden an. Stattdessen haben sie unterschiedliche Chancen, kritische Treffer zu verursachen, wie unter „Waffen“ in Kapitel 7 des SPIELER-SETS erklärt.

Was ist neu bei Charakteren mit mehreren Klassen?

Charaktere mit mehreren Klassen: Das Spiel verwendet nicht länger unterschiedliche System für mehrklassige Charaktere und Charaktere mit Klassenkombinationen. Alle Charaktere, die mehr als nur eine Klasse haben, werden einfach Charaktere mit mehreren Klassen genannt.

Die Option, mehr als eine Klasse zu haben, steht Charakteren aus jedem Volk offen.

Ein Charakter mit mehreren Klassen steigt jeweils in einer einzelnen Klasse auf. Jedes Mal, wenn er eine neue Erfahrungsstufe erreicht, sucht er aus, welche Klasse sich verbessert. Alle Klassenfähigkeiten, die der Charakter erwirbt, addieren sich miteinander. Die Erfahrungsstufe des Charakters ist die Summe aller Stufen in seinen einzelnen Klassen. Beispiel: Ein Kämpfer/Magier/Schurke der Stufen 3/3/3 ist ein Charakter der 9. Stufe. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 3 des SPIELER-SETS unter „Charaktere mit einer Klassenkombination“.

Klassenstufe und Charakterstufe: Die Klassenstufe ist die Erfahrungsstufe, die der Charakter in einer bestimmten Klasse erreicht hat. Die Charakterstufe ist die Summe aller Stufen, die der Charakter in all seinen Klassen erreicht hat.

Es gibt neue Regeln für den Kampf mit zwei Waffen und für den Einsatz Zweihändiger Waffen. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 8 des SPIELER-SETS.

Wenn ein Charakter eine nicht im SPIELER-SET aufgeführte Waffe besitzt, ziehst du den Abschnitt „Problemlösung bei Charakteren“ zu Rate.

- **Belastung:** Die alten Belastungsregeln sind durch ein einfaches System ersetzt worden, das abhängig von seiner Stärke und seiner Größe festlegt, wie viel ein Charakter tragen kann. Einzelheiten hierzu findest du unter „Traglast“ in Kapitel 9 des SPIELER-SETS.
- **Magische Gegenstände:** Die meisten magischen Gegenstände funktionieren so, wie sie es immer getan haben. Der Abschnitt über Magie auf Seite 15 beschreibt die Veränderungen.

Problemlösung bei Charakteren

Dieser Abschnitt bietet Ratschläge für Probleme, auf die du beim Konvertieren eines Charakters stoßen kannst.

- **„Mein Charakter hat einen Zauber oder einen magischen Gegenstand, der in den neuen Regeln nicht enthalten ist.“** Ersetze ihn durch einen ähnlichen Zauber oder Gegenstand. Siehe auch den Abschnitt über Magie auf Seite 15 für die Konvertierung von Zaubern und magischen Gegenständen aus älteren Editionen des Spieles.

- „Mein Charakter hat eine Waffe, die nicht auf der aktuellen Waffenliste enthalten ist.“ Ersetze sie durch eine ähnliche Waffe derselben Art und Größe (ersetze zum Beispiel ein Claymore oder ein Katana durch ein Bastardschwert) oder erschaffe die Spielwerte für die Waffe auf der Grundlage einer ähnlichen Waffe aus dem SPIELER-SET. Beispiel: Wahrscheinlich wird jede Waffe, von der ein Teil ein Seil oder eine Kette ist, große Ähnlichkeit mit einem leichten oder schweren Kriegsflegel haben.
- „Ich habe meinen Charakter mit einem der Erweiterungs-Sets von AMIGO bzw. mit den älteren Fassungen der „Alles über ...“-Handbücher erschaffen.“ Die verschiedenen Erweiterungsregeln bzw. Handbücher von AD&D II boten viele verfeinerte Kämpfercharaktere, Magiercharaktere, Priestercharaktere usw. an. Sie unterscheiden sich sehr in ihren Auswirkungen und ihrer Macht, aber letztendlich sind es alles kleine Charakterklassen. Es ist ein wenig Arbeit, einen solchen Charakter anzupassen, aber es ist möglich.

Waffenfertigkeiten: Wenn der Klasse des Charakters eine Waffe nicht zur Verfügung steht, die nach dem Handbuch von ihm verlangt wurde, ihm empfohlen wurde oder die er umsonst erhalten hat, dann ist der Charakter im Umgang mit dieser Waffe automatisch geübt, ohne irgendwelche Talente dafür aufzuwenden.

Sonstige Fertigkeiten: Jede Fertigkeit, die in der Beschreibung des entsprechenden Charakters in dem Handbuch enthalten ist (als erforderlich, empfohlen oder frei), steht dem Charakter als Klassenfertigkeit zur Verfügung, selbst wenn es üblicherweise für seine Klasse eine klassenübergreifende Fertigkeit ist oder es sich um die exklusive Fertigkeit einer anderen Klasse handelt. Wenn der Charakter nicht ausreichend Fertigkeitpunkte besitzt, um all seine Fertigkeiten zu erwerben, muss er auf einige Fertigkeiten verzichten. Entferne zuerst Fertigkeiten von der Liste der empfohlenen Fertigkeiten, bevor du zu den freien oder erforderlichen Fertigkeiten übergehst.

Besondere Vor- oder Nachteile: Der Charakter behält alle besonderen Vorteile oder Nachteile, die er laut Handbuch besitzt.



Was ist neu bei ETW0 und Rüstungsklasse?

Die Charaktere in der neuen Edition besitzen nicht länger einen ETW0, und die Rüstungsklasse verbessert sich nach oben anstatt nach unten.

Angriffsbonus: Anstelle eines ETW0 hat ein Charakter einen Angriffsbonus, der auf die Angriffswürfe des Charakters gezählt wird. Wenn das Ergebnis eines Angriffswurfs gleich oder höher als die Rüstungsklasse des Ziels ist, ist der Angriff erfolgreich und verursacht Schaden. Um den ETW0 mit dem Angriffsbonus zu vergleichen, ziehst du den ETW0 von 20 ab. Wenn beispielsweise ein Charakter, der nach den Regeln von AD&D II erschaffen wurde, ETW0 18 besitzt, ist er im Kampf etwa so gut wie ein D&D-Charakter mit einem Angriffsbonus von +2.

Rüstungsklasse: Sie beginnt jetzt bei 10 (die RK eines ungerüsteten mittelgroßen Charakters) und verbessert sich nach oben. Es gibt nicht länger eine obere Grenze für die Rüstungsklasse. Um die Rüstungsklasse zwischen den Editionen zu vergleichen, sollte man die frühere RK von 20 abziehen. Wenn beispielsweise ein nach den Regeln von AD&D II erschaffener Charakter RK 5 hatte, widerstand er Angriffen etwa so gut wie ein D&D-Charakter mit RK 15.

Jeder besondere Vorteil zählt als eines der Talente, die der Charakter besitzt. Wenn ein solcher Vorteil im SPIELER-SET als Fertigkeit aufgeführt ist, muss der Charakter mindestens 4 Ränge in dieser Fertigkeit erwerben und das Talent Fertigkeitsfokus hierfür auswählen.

Wenn ein besonderer Vorteil schon im SPIELER-SET als Talent aufgeführt ist, wird die dortige Beschreibung verwendet und nicht die in dem Handbuch angegebene. Eventuelle Voraussetzungen des Talents muss der Charakter nicht erfüllen.

Wenn ein besonderer Vorteil nicht als Talent im SPIELER-SET aufgeführt ist, behandelst du es als Talent mit der in dem Handbuch aufgeführten Beschreibung.

Gehört zu einem besonderen Vorteil eine Fähigkeit einer anderen Klasse, sollte der Charakter mehrere Klassen haben und mindestens ein Viertel seiner Stufen in jener Klasse haben (immer zumindest 1 Stufe). Die andere Klasse wird immer als eine bevorzugte Klasse behandelt.

Was ist neu bei den Rettungswürfen?

Charaktere führen immer noch Rettungswürfe durch, um den üblen Wirkungen feindlicher Magie und anderen unangenehmen Dingen zu entrinnen, aber die Prozedur unterscheidet sich etwas.

Kategorien von Rettungswürfen: Es gibt jetzt nur noch drei Kategorien von Rettungswürfen: Reflex, Willen und Zähigkeit. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 8 des SPIELER-SETS unter Rettungswürfe.

Boni und Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen: Charaktere besitzen nicht länger feststehende Zahlen für ihre Rettungswürfe. Stattdessen hat ein Charakter einen Bonus oder Malus, der auf den Rettungswurf angewendet wird.

Um mit einem RW erfolgreich zu sein, muss das Ergebnis des Rettungswurfs größer oder gleich dem Schwierigkeitsgrad (SG) des Rettungswurfs sein.

Du kannst die Zahl des Rettungswurfs aus einer früheren Edition von D&D oder AD&D mit dem Rettungswurfbonus vergleichen, indem du diese Zahl aus der früheren Ausgabe von 15 abziehst.

Reflexwürfe oder Willenswürfe lassen sich mit Rettungswürfen gegen Zauber vergleichen. Der oben erwähnte Kämpfer der 5. Stufe hat unter AD&D II Regeln einen Rettungswurf gegen Zauber von 14. Das entspricht einem Bonus von +1 auf Willenswürfe oder Reflexwürfe.

Zähigkeitswürfe lassen sich mit Rettungswürfen gegen Gift/Lähmung/Todesmagie vergleichen. Beispiel: Ein Kämpfer der 5. Stufe hat in AD&D II einen Rettungswurf gegen Lähmung von 11. Das entspricht in etwa einem Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe.

Beispiel: Der Charakter Schwadronneur aus dem Set „Kämpfer & Diebe“ bzw. aus den Handbuch „Alles über Diebe“ verwendet den ETW0 eines Kämpfers. In D&D sollte ein Schwadronneur der 8. Stufe zu einem Kämpfer/Schurken mit mindestens 2 Erfahrungsstufen als Kämpfer werden. Da Kämpfer in diesem Fall als bevorzugte Klasse behandelt wird, erleidet der Charakter keine Abzüge auf Erfahrungspunkte für seine wenigen Erfahrungsstufen als Kämpfer.

• „Ich kann keine Fertigkeit finden, die einer alten Fertigkeit meines Charakters entspricht.“ Jede Sonstige Fertigkeit aus einer früheren Edition kann als Fertigkeit eingesetzt werden. Vergewissere dich zunächst, dass die fragliche Fertigkeit jetzt nicht zu einem Talent geworden ist oder in einer anderen Fertigkeit enthalten ist (Einzelheiten hierzu findest du auf Seite 7 unter Fertigkeiten). Und so kann man die Fertigkeit an das neue System anpassen:

Fertigkeitsgruppe: Sie legt fest, wer die Fertigkeit als Klassenfertigkeit erwerben kann.

Allgemein: Jeder Charakter kann die Fertigkeit als Klassenfertigkeit erwerben.

Priester: Kleriker, Druiden, Paladine und Waldläufer können die Fertigkeit als Klassenfertigkeit erwerben.

Spitzbuben: Barden und Schurken können die Fertigkeit als Klassenfertigkeit erwerben.

Krieger: Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer können die Fertigkeit als Klassenfertigkeit erwerben.

Magier: Barden, Hexenmeister und Magier können die Fertigkeit als Klassenfertigkeit erwerben.

Punktekosten: Trifft in dieser Form nicht mehr zu. Charaktere zahlen einen Fertigkeitsschritt pro Fertigkeitsschritt in Klassenfertigkeiten und 2 Fertigkeitsschritte pro Fertigkeitsschritt in klassenübergreifenden Fertigkeiten.

Entscheidendes Attribut: Das wird zum Bezugsattribut der Fertigkeit. Wenn mehr als ein entscheidendes Attribut aufgeführt ist, sucht sich der Spieler eines von diesen aus, wenn er die Fertigkeit zum ersten Mal erwirbt und verwendet dieses Attribut als das Bezugsattribut, wann immer er die Fertigkeit einsetzt.

Was ist neu bei den Zaubern?

Zauber sind weiterhin eine mächtige Waffe und ein nützliches Werkzeug. Zu den bedeutenden Veränderungen gehören:

• **Arkane und göttliche Zauber:** Zauber werden jetzt in zwei breite Kategorien unterteilt.

Magier, Barden und ein paar andere Arten von Charakteren wirken arkane Zauber. Charaktere benötigen ein spezialisiertes Wissen oder ein natürliches Talent, um arkane Zauber benutzen zu können. Rüstungen stören üblicherweise die komplexen Gesten und Bewegungen, die für das Wirken eines arkanen Zaubers vonnöten sind.

Göttliche Zauber werden durch die Frömmigkeit eines Charakters oder seine Hingabe zu einer höheren Macht erlangt. Rüstungen behindern die Anwendung göttlicher Zauber nicht, wie sie es bei arkanen Zaubern tun.

• **Konzentration:** Einen Zauber zu wirken ist immer noch eine geistig anspruchsvolle Aufgabe, aber Ablenkungen wie im Kampf erlittener Schaden bedeuten nicht länger, dass ein Zauber automatisch verloren geht. Einzelheiten hierzu findest du in den Kapiteln 8 und 10 des SPIELER-SETS.

• **Vorbereitung von Zaubern:** Charaktere prägen sich ihre Zauber nicht mehr ein. Sie bereiten sie rechtzeitig vor. Charaktere müssen nicht alle Zauber, die ihnen an einem Tag zur Verfügung stehen, auf einmal vorbereiten. Sie können einen Teil ihrer Kapazität zurückhalten, bis sie wissen, was der Tag ihnen bringen wird. Einzelheiten findest du in Kapitel 10 des SPIELER-SETS.

Was ist neu bei den Charakterklassen?

Die Klasse deines Charakters legt immer noch Dinge wie Kampffähigkeiten, Trefferwürfel, Zauberfähigkeiten und Rettungswürfe fest. Zu den bedeutenden Änderungen gehören:

Boni und Mali von Attributen: Die Werte von Attributen beeinflussen nun Charaktere aller Klassen auf dieselbe Weise. Es gibt beispielsweise keine Begrenzung auf die zusätzlichen Trefferpunkte, die ein Charakter durch eine hohe Konstitution erhalten kann. Alle Zauber wirkenden Klassen erhalten zusätzliche Zauber; allerdings unterscheidet sich das Attribut, von dem die zusätzlichen Zauber abhängen, von Klasse zu Klasse.

Barden: Barden haben jetzt ihre eigene Zauberliste, die auch Zaubertricks (Zauber des Grades 0) umfasst. Die Fähigkeit des Bardens, mit seinen Liedern magische Wirkungen zu erzeugen, ist ausgebaut worden.

Diebe: Die Klasse Dieb wird jetzt Schurke genannt. Schurken haben immer noch zahlreiche besondere Fähigkeiten (von Taschendiebstahl bis Wände erklimmen), aber diese sind in ein universelles Fertigkeitensystem integriert worden. Einzelheiten hierzu findest du unter „Schurke“ in Kapitel 3 und unter „Fertigkeiten“ in Kapitel 4 des SPIELER-SETS.

Die Fähigkeit von Dieben zu einem Hinterhältigen Angriff ist jetzt einfacher einzusetzen. Die Fähigkeit von Dieben, Schriftrollen anzuwenden ist zu der vielseitigeren Fähigkeit Magischen Gegenstand benutzen ausgebaut worden.

Druiden: Zur Zauberliste der Druiden gehören jetzt auch Zauber des 8. und 9. Grades sowie Stoßgebete (Zauber des Grades 0).

Kleriker und Priester: Aller Priestercharaktere (ausgenommen Druiden) werden in der neuen Edition Kleriker genannt: Alle Kleriker verwenden im Prinzip dieselbe Zauberliste. Alle Kleriker erhalten für ihre Domänen (die früher Sphären genannt wurden) zusätzliche Zauber und verliehene Kräfte. Einzelheiten hierzu findest du unter „Kleriker“ in Kapitel 3 des SPIELER-SETS. Zur Zauberliste von Klerikern gehören jetzt auch Zauber des 8. und 9. Grades sowie Stoßgebete (Zauber des Grades 0).

Kleriker besitzen immer noch Macht über Untote, aber die Regeln zum Einsatz dieser Macht haben sich geändert. Einzelheiten hierzu findest du unter Vertreibung und Einschüchterung von Untoten in Kapitel 8 des SPIELER-SETS.

Magier: Zur Zauberliste der Magier gehören jetzt Zaubertricks (Zauber des Grades 0). Magierspezialisten können sich ihre entgegengesetzten Schulen selbst aussuchen.

Mehrfache Angriffe: Charaktere jeder Art erhalten die Fähigkeit, mehrmals pro Runde anzugreifen. Einzelheiten hierzu findest du in Tabelle 3-1 im SPIELER-SET sowie im begleitenden Text.

Neue Klassen: Dem Spiel sind die Klassen Barbar, Hexenmeister und Mönch hinzugefügt worden. Einzelheiten hierzu findest du in Kapitel 3 des SPIELER-SETS.

Trefferwürfel: Alle Klassen erhalten auf jeder Erfahrungsstufe von 1 bis 20 einen zusätzlichen Trefferwürfel.

Wenn das entscheidende Attribut als NA aufgeführt ist (nicht anwendbar), dann sollte diese Sonstige Fertigkeit als Talent behandelt werden.

Modifikation: Sie hat keine Bedeutung mehr.

Wenn der Charakter die Fertigkeit einsetzt, legt der SL einen Schwierigkeitsgrad für die Aufgabe fest, wie in Kapitel 4 des SPIELER-SETS und in Kapitel 3 des SPIELER-SETS beschrieben.

Du kannst diesen Modifikator als allgemeine Richtlinie dafür nehmen, wie schwer es ist, diese Fertigkeit einzusetzen. Wenn der Modifikator +1 oder höher ist, dann sollte der SG eines Routineeinsatzes der Fertigkeit 10 betragen. Wenn der Modifikator 0 oder weniger beträgt, dann sollte der SG eines Routineeinsatzes der Fertigkeit 15 sein (oder einen konkurrierenden Wurf erfordern). In dem Fall ist ein „Routineeinsatz“ die typische, alltägliche Anwendung der

Fertigkeit, nicht irgendetwas Unglaubliches, Ausgefeiltes oder Heldenhaftes. Beispielsweise ist das gemütliche Traben auf einer glatten Straße ein Routineeinsatz für die Fertigkeit Reiten.

Beschreibung der Fertigkeit: Sie kann weitestgehend übernommen werden. Der SL wird entscheiden müssen, ob die Fertigkeit ungeübt einsetzbar ist, ob erneute

Versuche möglich sind und wie lange es dauert, die Fertigkeit einzusetzen. Die beste Möglichkeit zur Festlegung dieser Einzelheiten besteht darin, die Fertigkeit mit einer ähnlichen Fertigkeit aus dem SPIELER-SET zu vergleichen.

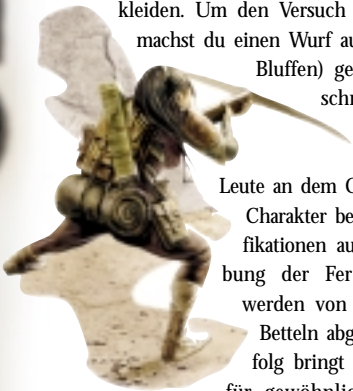
Beispiel: Die Fähigkeit Betteln aus dem KÄMPFER & DIEBESET funktioniert ähnlich wie die Fertigkeiten Bluffen und Informationen sammeln, mit einer kleinen Prise Verkleiden in der Mischung.



Tatsächlich benötigt der Charakter wahrscheinlich keine andere Fertigkeit zum Betteln, wenn er über Bluffen und Verkleiden verfügt. Es ist wahrscheinlich am Besten, einfache Versuche, etwas zu schnorren („Verzeihung, mein Herr, hätten sie eine Münze für einen Waisen übrig?“), als Bluffs zu behandeln.

In jedem Fall können die Fertigkeiten Bluffen, Verkleiden und Informationen sammeln ungeübt eingesetzt werden. Daher kann auch Betteln ungeübt eingesetzt werden. Ein Gebiet nach Kleingeld abzuklappern benötigt einen Tag.

Die Vorbereitung auf einen Tag des Bettelns dauert $1W3 \times 10$ Minuten, genau wie für die Fertigkeit Verkleiden. Um den Versuch durchzuführen, machst du einen Wurf auf Betteln (oder Bluffen) gegen die durchschnittliche Fertigkeit Motiv erkennen der Leute an dem Ort, an dem der Charakter bettelt. Die Modifikationen aus der Beschreibung der Fertigkeit Betteln werden von dem Wurf auf Betteln abgezogen. Ein Erfolg bringt genug Münzen für gewöhnliche Unterbringung und Mahlzeiten an einem Tag (2W8 SM).



• „Ich möchte eine genauere Anpassung der EP.“ Der Abschnitt über Erfahrung von Charakteren bietet eine schnelle Methode, um die Summe der Erfahrungspunkte des Charakters anzupassen, aber sie ist nicht besonders genau. Wenn du dich an ein bisschen Mathematik nicht störst, kannst du ausrechnen, wie nah der Charakter am Erreichen der nächsten Erfahrungsstufe war und ihn in der neuen Edition von D&D in derselben Entfernung zur nächsten Stufe platzieren. Folgende Schritte beschreiben das für einen Charakter mit einer einzigen Klasse:

1. Geh von der alten Summe der Erfahrungspunkte des Charakters aus und zieh die Mindestanzahl von EP ab, die auf der alten Tabelle zum Erreichen seiner Erfahrungsstufe nötig waren. Beispiel: Sigretta ist eine Kämpferin der 7. Stufe, die nach den Regeln von AD&D II erschaffen wurde. Sie hat 87.500 EP. Die Mindestanzahl von EP, die Sigretta zum Erreichen der 7. Stufe benötigt hat, war 64.000 EP. $87.500 - 64.000 = 23.500$.
2. Zieh die auf der alten Tabelle angegebene Mindestanzahl von EP zum Erreichen der momentanen Erfahrungsstufe des Charakters von der Mindestanzahl von EP

zum Erreichen der nächsten Erfahrungsstufe ab. In unserem Beispiel benötigte Sigretta mindestens 64.000 EP zum Erreichen der 7. Stufe und hätte 125.000 EP zum Erreichen der 8. Stufe benötigt. $125.000 - 64.000 = 61.000$.

3. Teil die Zahl, die du in Schritt 1 erhalten hast, durch die in Schritt 2 errechnete Zahl. Im Falle von Sigretta ergibt das $23.500 : 61.000 = 0,385$.
4. Zieh die mindestens zum Erreichen der Erfahrungsstufe des Charakters benötigte Zahl von EP in der neuen Erfahrungstabelle von der Mindestzahl ab, die zum Erreichen der nächsten Stufe benötigt wird. Sigretta hätte 21.000 EP benötigt, um die 7. Stufe zu erreichen und muss 28.000 EP haben, um die 8. Stufe zu erreichen. $28.000 - 21.000 = 7.000$.
5. Multiplizier die Zahl, die du in Schritt 3 erhalten hast, mit der in Schritt 4 berechneten Zahl und runde das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl ab. Im Falle von Sigretta: $0,385 \times 7.000 = 2.695$.
6. Addier die in Schritt 5 erhaltene Zahl zu der Mindestzahl von EP, die laut der neuen Tabelle zum Erreichen der Erfahrungsstufe des Charakters benötigt werden. Das ist die angepasste Summe von Erfahrungspunkten des Charakters. Im Falle von Sigretta: $2.695 + 21.000 = 23.695$.



Mehrklassige Charaktere: Um die Erfahrungspunkte eines mehrklassigen Charakters anzupassen, folgst du den oben beschriebenen Schritten, wobei du die aktive Klasse des Charakters verwendest. Beispiel: Ratchett ist ein mehrklassiger Kleriker/Magier der Stufen 7/2, der nach den Regeln von AD&D II erschaffen wurde und Erfahrung als Magier sammelte. Bei der Berechnung der Summe von Ratchetts Erfahrungspunkten sollte die alte Tabelle für Magier zugrunde gelegt werden.

Charaktere mit Klassenkombinationen: Um die Erfahrungspunkte eines Charakters mit einer Klassenkombination anzupassen, führst du deine Berechnungen auf der Grundlage derjenigen Klasse des Charakters aus, in der er die höchste Erfahrungsstufe erreicht hat. Wenn der Charakter in zwei

Klassen dieselbe Erfahrungsstufe besitzt, wird die Klasse verwendet, die mehr Erfahrungspunkte benötigt, um in die nächste Stufe aufzusteigen. Beispiel: Escolrande ist ein Kämpfer/Magier/Dieb der Stufen 8/9/9, der nach den Regeln von AD&D II erschaffen wurde. Um die Summe der Erfahrungspunkte von Escolrande anzupassen, würdest du die Magierklasse als Grundlage für deine Berechnungen nehmen, weil mehr Erfahrungspunkte nötig sind, um ein Magier der 10. Stufe zu werden, als für das Erreichen der 10. Erfahrungsstufe als Dieb.

MAGIE

Zauber und magische Gegenstände sind weiterhin ein wichtiger Teil von D&D. Die meisten beliebten Zauber und Gegenstände sind im SPIELER-SET und SPIELLEITER-SET enthalten oder können mit minimalem Aufwand zu den neuen Regeln konvertiert werden.

Umbenannte Zauber

Die folgenden Zauber tragen in der neuen Edition neue Namen. Die neuen Namen spiegeln häufig Änderungen in der Art und Weise wider, auf welche die Zauber funktionieren. Manchmal sind sie einfach eine bessere Bezeichnung dafür, was die Zauber tun.

Alter Name des Zaubers	Neuer Name des Zaubers
<i>Abi-Dalzim's schreckliches Verwelken</i>	<i>Schreckliches Verwelken</i>
<i>Antimagische Schutzhülle</i>	<i>Antimagische Aura</i>
<i>Astralzauber</i>	<i>Astrale Projektion</i>
<i>Baum</i>	<i>Baumgestalt</i>
<i>Beförderung durch Pflanzen</i>	<i>Baumtor</i>
<i>Beherrschung</i>	<i>Person beherrschen</i>
<i>Beistand</i>	<i>Zuflucht</i>
<i>Binden</i>	<i>Seil beleben</i>
<i>Blindheit oder Taubheit heilen</i>	<i>Blind- oder Taubheit kurieren</i>
<i>Blindheit</i>	<i>Blindheit/Taubheit</i>
<i>Botschaft</i>	<i>Tierbote</i>
<i>Dauerhafte Dunkelheit</i>	<i>Tiefe Dunkelheit</i>
<i>Dauerhafte Illusion</i>	<i>Dauerhaftes Bild</i>
<i>Dauerhaftes Licht</i>	<i>Tageslicht</i>
<i>Dunkelheit, 4,50 m Radius</i>	<i>Dunkelheit</i>
<i>Einfangen</i>	<i>Planares Gefängnis</i>
<i>Elementarwesen beschwören</i>	<i>Monster herbeirufen V</i>
<i>Erdelementar beschwören</i>	<i>Verbündeter aus den Ebenen</i>

<i>Feuer/Kälte widerstehen</i>	<i>Elementen widerstehen</i>
<i>Feuerelementar beschwören</i>	<i>Verbündeter aus den Ebenen</i>
<i>Gegenstand</i>	<i>Gegenstand schrumpfen</i>
<i>Geisterhammer</i>	<i>Spirituelle Waffe</i>
<i>Genesung</i>	<i>Höhere Genesung</i>
<i>Gespensterform</i>	<i>Gasförmige Gestalt</i>
<i>Gift verlangsamen</i>	<i>Gift verzögern</i>
<i>Großes Trugbild</i>	<i>Großes Bild</i>
<i>Halb-Phantommagie</i>	<i>Höhere Schatten-Hervorrufung</i>
<i>Halb-Phantommonster</i>	<i>Höhere Schatten-Beschwörung</i>
<i>Handlungsfreiheit</i>	<i>Bewegungsfreiheit</i>
<i>Hellhören</i>	<i>Hellhören/Hellsehen</i>
<i>Hellsehen</i>	<i>Hellhören/Hellsehen</i>
<i>Hitze/Kälte ertragen</i>	<i>Elementen trotzen</i>
<i>Holz vertreiben</i>	<i>Holz zurücktreiben</i>
<i>Infravision</i>	<i>Dunkelsicht</i>
<i>Insekten abhalten</i>	<i>Ungeziefer abhalten</i>
<i>Krankheit heilen</i>	<i>Krankheit kurieren</i>
<i>Krankheiten verursachen</i>	<i>Ansteckung</i>
<i>Lügen entdecken</i>	<i>Lügen erkennen</i>
<i>Magieresistenz</i>	<i>Zauberresistenz</i>
<i>Monster herbeirufen I</i>	<i>Monster herbeizaubern I</i>
<i>Monster herbeirufen II</i>	<i>Monster herbeizaubern II</i>
<i>Monster herbeirufen III</i>	<i>Monster herbeizaubern III</i>
<i>Monster herbeirufen IV</i>	<i>Monster herbeizaubern IV</i>
<i>Monster herbeirufen V</i>	<i>Monster herbeizaubern V</i>
<i>Monster herbeirufen VI</i>	<i>Monster herbeizaubern VI</i>
<i>Monster herbeirufen VII</i>	<i>Monster herbeizaubern VII</i>
<i>Nebelwolke</i>	<i>Verbergender Nebel</i>
<i>Personen oder Säugetiere bezaubern</i>	<i>Person oder Tier bezaubern</i>
<i>Pfad in den Irrsinn</i>	<i>Wahnsinn</i>
<i>Rieseninsekt</i>	<i>Riesengeziefer</i>
<i>Rüstung</i>	<i>Magierrüstung</i>
<i>Schattenmagie</i>	<i>Schatten-Hervorrufung</i>
<i>Schattenmonster</i>	<i>Schatten-Beschwörung</i>
<i>Scheingeräusche</i>	<i>Geisterhafte Geräusche</i>

Alter Name des Zaubers	Neuer Name des Zaubers
Schlangenbezauberung	Tiertrance
Schutz vor Bösem, 3 m Radius	Magischer Kreis gegen Böses
Schutzhülle gegen Tiere	Schutzhülle gegen Leben
Sertens Immunität gegen Zauber	Höhere Zauberimmunität
Stärke	Bärenstärke
Stille 4,50 m Radius	Stille
Taubheit	Blindheit/Taubheit
Tiere herbeirufen I	Verbündeten der Natur herbeizaubern I
Tiere herbeirufen II	Verbündeten der Natur herbeizaubern II
Tiere herbeirufen III	Verbündeten der Natur herbeizaubern III
Tiere oder Pflanzen orten	Tiere oder Pflanzen entdecken
Todesnebel	Säurenebel
Trübung	Verbergender Nebel
Trugbild	Lautloses Bild
Unheiliges Wort	Blasphemie
Unsichtbarer Schleicher	Unsichtbaren Schleicher herbeizaubern
Unsichtbares entdecken	Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit, 3 m Radius	Kugel der Unsichtbarkeit
Untote festhalten	Untote aufhalten
Verbessertes Trugbild	Geringeres Bild
Verzauberte Waffe	Höhere magische Waffe
Vorbestimmte Illusion	Vorbestimmtes Bild
Wasser senken	Wasser kontrollieren
Wasser teilen	Wasser kontrollieren
Zauberage	Arkane Auge
Zauberschloss	Arkane Schloss
Zaubersiegel	Arkane Siegel
Zaubertrick	Taschenspielertrick

Magierzauber mit neuen Schulen

Die im Folgenden aufgeführten Magierzauber haben die Schule gewechselt. Zauber, die früher zu mehreren Schulen gehört haben, gehören jetzt zu einer einzelnen Schule.

Name des Zaubers	Alt	Neu
Abi-Dalzims	V, N	Nekromantie
schreckliches Verwelken*		
Absonderung	I, B	Bannzauber
Alptraum	A/H, I	Illusion
Arkane Spiegelung	I, V	Illusion
Astralzauber*	A/H	Nekromantie
Begrenzter Wunsch	H/B, A/H	Universell
Beistand*	V, V/B	Verwandlung
Blindheit	I	Verwandlung
Böser Blick	V/B, I	Verwandlung
Dauerhaftes Licht*	V	Hervorrufung
Dauerhaftigkeit	V	Universell
Deckmantel	E, I	Illusion
Dunkelheit,	V	Hervorrufung
4,50 m Radius*		
Eisenwand	A/H	Beschwörung
Entzug von Lebenskraft	A/H, N	Nekromantie
Erschrecken	V/B	Nekromantie
Explosive Runen	V	Bannzauber
Falsche Erkenntnis	E	Illusion
Fester Nebel	V	Beschwörung
Feuerfalle	B, I	Bannzauber
Feuerschild	I, V	Hervorrufung
Flammende Wolke	V, A/H	Beschwörung
Forderung	A/H, V/B	Verzauberung
Furcht	I	Nekromantie
Geisterross	H/B, I	Beschwörung
Geringere Erschaffung	I	Beschwörung
Gespensterform*	V, I	Verwandlung
Höhere Erschaffung	I	Beschwörung
Leomunds Geheime	V, H/B	Beschwörung
Truhe		
Leomunds Sichere	V, V/B	Beschwörung
Schutzhütte		
Leomunds Winzige Hütte	V	Hervorrufung
Licht	V	Hervorrufung
Magie lesen	E	Universell
Magischer Mund	V	Illusion
Mordenkainens	V, V/B	Bannzauber
Auftrennung		
Mordenkainens	V, H/B	Beschwörung
Prächtiges Herrenhaus		
Nebelwolke*	V	Beschwörung

Name des Zaubers	Alt	Neu
Netz	A/H	Beschwörung
Otilukes Elastische Kugel	V, A/H	Hervorrufung
Otilukes Frostsphäre	V, A/H	Hervorrufung
Otilukes Telekinetische Kugel	V, A/H	Hervorrufung
Projiziertes Ebenbild	V, I	Illusion
Rarys telepathische Verbindung	V, E	Erkenntniszauber
Regenbogenmuster	V, I	Illusion
Regenbogensphäre	B, H/B	Bannzauber
Regenbogenstrahlen	H/B	Hervorrufung
Regenbogenwand	H/B	Hervorrufung
Schattenreise	I, V/B	Illusion
Schild	A/H	Bannzauber
Sprühende Farben	V	Illusion
Steinhaut	V	Bannzauber
Steinwand	A/H	Beschwörung
Stinkende Wolke	A/H	Beschwörung
Strahl der Schwächung	V/B	Nekromantie
Symbol	H/B	Universell
Tanzende Lichter	V	Illusion
Tensors Umwandlung	V, A/H	Verwandlung
Todeswolke	A/H	Beschwörung
Tor zuhalten	V	Bannzauber
Traum	A/H, I	Illusion
Verarbeitung	V/B, V	Verwandlung
Verzauberte Waffe*	V/B	Verwandlung
Wächter und Hüter	I, V, V/B	Bannzauber
Windgeflüster	V, I	Verwandlung
Windstoß	V	Hervorrufung
Windvorhang	V	Hervorrufung
Wunsch	H/B	Universell
Zauberauge	V	Erkenntniszauber
Zauberschloss	V	Bannzauber
Zaubersiegel*	V	Universell
Zungen	V	Erkenntniszauber

Legende: V = Veränderung; I = Illusion/Hirngespinst;
V/B = Verzauberung/Bezauberung; H/B = Herbeirufung/Beschwörung; B = Bannzauber; N = Nekromantie; A/H = Anrufung/Hervorrufung; E = Große Erkenntniszauber.

* Dieser Zauber ist auch umbenannt worden. Siehe Liste der umbenannten Zauber.

Konvertierung alter Zauber

Es ist ziemlich einfach, einen alten Zauber zu den neuen Regeln zu konvertieren. Und so geht es:

Schule: Üblicherweise verändert sich die Schule eines Zaubers nicht. Du solltest jedoch das SPIELER-SET auf ähnliche Zauber hin überprüfen und den Zauber

derselben Schule zuteilen. Zum Beispiel gehören Heilzauber und die meisten Wandzauber jetzt zur Schule der Beschwörung. Einige Schulen haben neue, vereinfachte Namen, und zwar wie folgt:

Alter Name der Schule	Neuer Name der Schule
Bannzauber	Bannzauber
Veränderung	Verwandlung
Herbeirufung/Beschwörung	Beschwörung
Verzauberung/Bezauberung	Verzauberung
Erkenntniszauber	Erkenntniszauber
Große Erkenntniszauber	Erkenntniszauber
Kleine Erkenntniszauber	Allgemein
Anrufung/Hervorrufung	Hervorrufung
Nekromantie	Nekromantie

Unterschule und Kategorien: In früheren Versionen des Spiels wurden keine Unterschulen und Kategorien benutzt. Am einfachsten lassen sie sich zuweisen, wenn man einen ähnlichen Zauber im SPIELER-SET findet und dem Zauber dieselbe Unterschule und die selbe Kategorie zuweist.

Grad: Der Grad eines Zaubers bleibt üblicherweise unverändert.

Reichweite: Vergleich die alte Reichweite des Zaubers mit der folgenden Tabelle. Wenn der Zauber eine Reichweite hat, die je nach Erfahrungsstufe



unterschiedlich ist, verwendest du den Wert für die Erfahrungsstufe, die mindestens zum Wirken des Zaubers benötigt wird. Wenn der Zauber verschiedene Werte für die Anwendung innerhalb und außerhalb von Gebäuden hat, verwendest du den höheren der beiden Werte.

Alte Reichweite	Neue Reichweite
0	Persönlich
Berührung	Berührung
0-30 m	Nah*
31-100 m	Mittel
101+ m	Lang
Unbegrenzt	Unbegrenzt

** Einige Zauber haben Effekte, die vom Körper des Anwenders ausstrahlen. Wenn das der Fall ist, wird es in der Beschreibung des Zaubers vermerkt. In solchen Fällen wird die Reichweite durch 3 geteilt und ansonsten unverändert belassen.*

Komponenten: Aus Wort wurde verbale Komponente, da nicht nur Wörter gemeint sind, sondern auch andere Artikulationen. Man beachte, dass jegliche Materialkomponente, die nicht während der Anwendung des Zaubers verzehrt wird, jetzt Fokus genannt wird.

Wirkungsdauer: Vergleiche die alte Wirkungsdauer des Zaubers mit den folgenden Beispielen. Wenn der Zauber eine Wirkungsdauer hat, die von der Erfahrungsstufe abhängt, verwendest du den Wert für die Erfahrungsstufe, die zur Anwendung des Zaubers mindestens erforderlich ist.

4 Runden oder weniger: 1 Runde/Stufe des Anwenders.

5 Runden oder mehr, aber immer noch in Runden gemessen: 1 Minute/Stufe des Anwenders.

Jede in Phasen angegebene Wirkungsdauer: 10 Minuten/Stufe des Anwenders.

Jede in Stunden oder Tagen angegebene Wirkungsdauer: Keine Veränderung.

Dauerhaft: Üblicherweise keine Veränderung, aber einige früher als dauerhaft aufgeführte Zauber haben tatsächlich die Wirkungsdauer „augenblicklich“. Vergleich den Zauber mit einem ähnlichen Zauber im SPIELER-SET, um dich zu vergewissern.

Augenblicklich: Keine Veränderung.

Speziell: Diese Zauber halten, bis etwas Spezielles passiert, beispielsweise, dass der Anwender aufhört, sich zu konzentrieren, dass ein äußerer Anlass den Zauber auslöst oder dass der Empfänger einen Rettungswurf

macht. Die tatsächliche Dauer wird in der Beschreibung des Zaubers erklärt. Leg die Wirkungsdauer fest, indem du den Zauber mit einem ähnlichen Zauber im SPIELER-SET vergleichst. Wenn du keinen ähnlichen Zauber finden kannst, verwendest du die alte Wirkungsdauer, wie sie in der Beschreibung des Zaubers angegeben ist.

Zeitaufwand: Wenn der alte Zeitaufwand für den Zauber weniger als 1 Runde beträgt, ist der neue Zeitaufwand des Zaubers 1 Aktion. Wenn der alte Zeitaufwand 1 Runde oder mehr beträgt, dann bleibt der Zeitaufwand unverändert, es sei denn er wird in Phasen ausgedrückt. In diesem Fall beträgt der neue Zeitaufwand 10 Minuten x Anzahl der Phasen in dem alten Zeitaufwand.

Wirkungsbereich: Das bleibt üblicherweise unverändert. Die neue Edition von D&D erklärt weitaus eindeutiger, wie einige Zauber wirklich funktionieren, insbesondere Zauber, die nur eine begrenzte Anzahl von Zielen anstatt alles in einem Gebiet betreffen. Vergleiche die Beschreibung des Zaubers mit der Erklärung von Effekten und Wirkungsbereichen in Kapitel 10 des SPIELER-SETS. Den Zauber mit einem ähnlichen aus dem SPIELER-SET zu vergleichen ist sicherlich auch hilfreich.

Rettungswurf: Vergleiche den alten Eintrag unter Rettungswurf bei dem Zauber mit der folgenden Tabelle:

Alter Eintrag unter Rettungswurf	Neuer Eintrag unter Rettungswurf
1/2	Halbiert ¹
k. W.	Aufgehoben oder Angezweifelt ²
Nein	(kommt selten vor) ³

¹ Rettungswürfe für halbe Wirkung sind Reflexwürfe, wenn der Zauber keine andere Wirkung hat, als Schadenspunkte zu verursachen. Sollte er eine andere Wirkung haben, handelt es sich um einen Willenswurf.

² Rettungswürfe, welche die Wirkung eines Zaubers aufheben, sind Zähigkeits- oder Willenswürfe. Willenswürfe werden für geistige Wirkungen verwendet. Zähigkeitswürfe betreffen Wirkungen, die den Tod oder die Veränderung des Zieles verursachen (siehe die Beschreibung der Rettungswürfe in Kapitel 10 des SPIELER-SETS). Wenn der Zauber zur Schule der Illusion gehört, änderst du den Rettungswurf von „k. W.“ in „Angezweifelt“.

³ Nur sehr wenige Zauber im neuen D&D erlauben überhaupt keinen Rettungswurf.

Wenn der Zauber eine Reichweite von Persönlich oder Berührung hat, dann lass das „Nein“ beim Rettungswurf unverändert stehen. Wenn der Zauber eine Reichweite hat, die über Berührung hinausgeht, gestattest du einen Rettungswurf zum Aufheben.

Zauberresistenz: Dieser Eintrag sollte „Ja“ sein, es sei denn der Zauber verursacht keine direkte Wirkung beim Empfänger. Wenn du irgendwelche Zweifel hast, vergleichst du den Zauber mit einem ähnlichen Zauber im SPIELER-SET. Die Abschnitte über Zauberresistenz in Kapitel 10 des SPIELER-SETS und Kapitel 3 des SPIELLEITER-SETS sind sicherlich auch hilfreich.

Beschreibung des Zaubers: Sie wird größtenteils unverändert bleiben. Zauber, die Schadenspunkte abhängig von der Erfahrungsstufe des Anwenders anrichten, sollten entsprechend der folgenden Tabelle eingeschränkt sein:



³ Ein Zauber mit mehreren Zielen ist in der Lage, seinen vollen Schaden bei zwei oder mehr Zielen gleichzeitig anzurichten. Beispiel: Ein Feuerball beschädigt alles, das sich in seinem Wirkungsbereich befindet.

Zauber, die nicht konvertiert werden sollten

Ein paar Zauber sind völlig aus dem Spiel entfernt worden. Dazu gehören Gesinnung erkennen und jeder arkaner Zauber, der eine Heilwirkung entfaltet.

Umbenannte magische Gegenstände

Die folgenden magischen Gegenstände tragen in der neuen Edition einen neuen Namen. Der neue Name spiegelt häufig

Veränderungen in der Art wider, wie der Gegenstand eingesetzt wird. Manchmal sind sie einfach eine passendere Bezeichnung dafür, was die

Zaubergrad ¹	Max. Schaden (Einzelnes Ziel) ²	Max. Schaden (Mehrere Ziele) ³
1	5 Würfel	-
2	10 Würfel	5 Würfel
3	10 Würfel	10 Würfel
4	15 Würfel	10 Würfel
5	15 Würfel	15 Würfel
6	20 Würfel	15 Würfel
7	20 Würfel	20 Würfel
8	25 Würfel	20 Würfel
9	25 Würfel	25 Würfel

¹ Für Klerikerzauber wird die Begrenzung eines einen Grad niedrigeren Zaubers verwendet. Die Schadensgrenze für einen Klerikerzauber des 1. Grades ist 1 Würfel.

² Ein Zauber mit einem einzelnen Ziel betrifft nur ein Ziel oder verteilt seinen Gesamtschaden auf mehrere Ziele. Beispiel: Der Zauber Magisches Geschoss kann einem Ziel 5 Würfel Schadenspunkte zufügen. Der Zauber kann mehr als ein Ziel betreffen, muss dann aber seine 5 Würfel Schaden auf die Ziele verteilen.

Gegenstände tun:

Alter Name des Gegenstandes	Neuer Name des Gegenstandes
Abwehrarmreif	Rüstungsarmschienen
Versetzungsumhang	Täuschungsumhang
Schutzumhang	Schwacher Resistenzumhang
Elfenkettenhemd	Elfischer Kettenpanzer
Medaillon des Gedankenlesens	Medaillon der Gedanken
Säureschutzöl	Trank: Schutz vor Elementen (Säure)
Beredsamkeitstrank	Redegewandtheitstrank
Trank der Überzeugungskraft	Charismatrak
Trank des Hellhörens	Trank: Hellhören/Hellsehen
Trank des Hellsehens	Trank: Hellhören/Hellsehen
Verkleinerungstrank	Trank: Verkleinern
Konzentrierter Heiltrank	Trank: Schwere Wunden heilen
Trank der Riesenstärke	Trank: Bärenstärke

Alter Name des Gegenstandes	Neuer Name des Gegenstandes
<i>Vergrößerungstrank</i>	<i>Trank: Vergrößern</i>
<i>Heiltrank</i>	<i>Trank: Leichte Wunden heilen</i>
<i>Schnelligkeitstrank</i>	<i>Trank: Hast</i>
<i>Feuerschutzring</i>	<i>Feuerresistenzring (schwacher)</i>
<i>Ring der Handlungsfreiheit</i>	<i>Ring der Bewegungsfreiheit</i>
<i>Schutzring</i>	<i>Ring der Ablenkung</i>
<i>Rute des Ortswechsels</i>	<i>Stecken des Reisenden</i>
<i>Erweckungsrute</i>	<i>Lebensstecken</i>
<i>Golemspange</i>	<i>Skarabäus des Golembanns</i>
<i>Schlangenstecken (Viper)</i>	<i>Vipernzepter</i>
<i>Schlangenstecken (Python)</i>	<i>Pythonzepter</i>
<i>Gewitterstecken</i>	<i>Zeppter der Blitze und des Donners</i>
<i>Stecken des Verdorrns</i>	<i>Zeppter des Verdorrns</i>
<i>Stab der Erde</i>	<i>Stecken der Erde</i>
<i>Feinderkennungsstab</i>	<i>Feinderkennungszepter</i>
<i>Stab des Feuers</i>	<i>Stecken des Feuers</i>
<i>Löschstab</i>	<i>Löschzepter</i>
<i>Stab des Frostes</i>	<i>Stecken des Frostes</i>
<i>Magieerkennungsstab</i>	<i>Stab: Magie entdecken</i>
<i>Stab der Erze und Metalle</i>	<i>Zeppter der Erze und Metalle</i>
<i>Aufhebungsstab</i>	<i>Aufhebungszepter</i>
<i>Stab der Relativen Größe</i>	<i>Stecken der Relativen Größe</i>
<i>Stab der Überraschungen</i>	<i>Zeppter der Überraschungen</i>

Konvertierung alter magischer Gegenstände

Es ist ziemlich einfach, einen alten magischen Gegenstand auf die neuen Regeln zu übertragen. Und so geht es:

Zauberstufe: Bestimme eine Zauberstufe für den Gegenstand, indem du feststellst, welches die mächtigste zauberähnliche Fähigkeit des Gegenstandes ist und herausfindest, welche Erfahrungsstufe ein Magier (falls es sich um einen arkanen Zauber handelt) oder Kleriker (wenn die Wirkung göttlicher Natur ist) mindestens besitzen muss, um den entsprechenden Zauber wirken zu können. Wenn der Gegenstand keine zauberähnlichen Fähigkeiten hat, suchst du im SPIELLEITER-SET einen ähnlichen Gegenstand und gibst deinem Gegenstand diese Zauberstufe.

Voraussetzungen: Überprüf in Kapitel 5 des SPIELER-SETS, welches Talent benötigt wird, um den Gegenstand herzustellen. Der SL wird sich die

Kräfte des Gegenstandes ansehen und entscheiden müssen, welchen Zaubern sie am ehesten ähneln. Diese Zauber werden dann die Voraussetzungen des Gegenstandes.

Marktpreis: Finde zwei oder drei ähnliche Gegenstände im SPIELLEITER-SET und teile deinem Gegenstand einen ähnlichen Preis zu.

Anmerkungen zu magischen Gegenständen: Es folgen einige Richtlinien für bestimmte magische Gegenstände.

Schutzumhang: Unter den momentanen Regeln ist der korrekte Name für diesen Gegenstand Umhang der Ablenkung und der Resistenz (da er sowohl einen Ablenkungsbonus auf die RK verleiht als auch einen Resistenzbonus auf Rettungswürfe. Einige Spielleiter mögen sich dazu entschließen, ihre Spieler zwischen einem Umhang der Ablenkung (RK) und einem Umhang der Resistenz (Rettungswürfe) wählen zu lassen.

Gürtel der Riesenstärke: Aus einem Gürtel der Hügelriesenstärke, Steinriesenstärke oder Frostriesenstärke wird ein Gürtel der Riesenstärke (+4 auf die Stärke des Trägers). Ein Gürtel der Feuerriesenstärke, Wolkenriesenstärke oder Sturmriesenstärke wird zu einem Mächtigen Gürtel der Riesenstärke (+6 auf die Stärke des Trägers).

Zauberstecken, Zauberstäbe und Zauberzepter (ehemals Ruten): Alle Zeppter sind Gegenstände mit einzigartigen Kräften, die nicht einfach nur die Effekte von Zaubern nachahmen. Alle Stecken sind Gegenstände mit mehreren Funktionen, die Zauber speichern. Alle Zauberstäbe sind Gegenstände mit einer Funktion, die Zauber speichern. Wenn ein Stecken oder Zauberstab eine einzigartige Kraft hat, ist er jetzt ein Zeppter. Wenn eine Rute oder ein Zauberstab aus früheren Versionen des Spiels mehrere Zauberwirkungen entfaltet, dann ist es jetzt ein Stecken. Wenn ein Stecken oder eine Rute nur eine Art von Wirkung entfalten kann, dann ist es jetzt ein Zauberstab. Zeppter, Stecken und Zauberstäbe haben maximal 50 Ladungen.

Gegenstände, die nicht konvertiert werden sollten

Ein paar Gegenstände sind völlig aus dem Spiel entfernt worden. Dazu gehört jeder Gegenstand, der einen festgelegten Wert für ein Attribut oder die Rüstungskategorie verleiht. Gegenstände, die Attribute steigern, sollten stattdessen einen Bonus von +2 bis +6 verleihen. Schutzgegenstände sollten einen Rüstungsbonus, natürlichen Rüstungsbonus oder Ablenkungsbonus von +1 bis +6 verleihen.

Du benötigst das Einverständnis deines Spielers, wenn du irgendeinen Gegenstand verwenden möchtest, der nicht im neuen SPIELLEITER-SET zu finden ist.

MONSTER

Das MONSTER-SET enthält die beliebtesten Kreaturen aus früheren Editionen des Spiels, einschließlich aller Kreaturen, die auf den Tabellen für Zufallsbegegnungen im SPIELLEITER-SET verzeichnet sind.

Konvertierung alter Monster

Wenn einer deiner Lieblinge nicht im MONSTER-SET zu finden ist, kannst du ein altes Monster zu den neuen Regeln konvertieren. Und das geht so:

Größe und Art: Die Größekategorien aus älteren Versionen des Spiels entsprechen nicht den jetzigen Größekategorien. Lies dir die alten Monsterbeschreibungen durch und entscheide, wie groß die Kreatur wirklich ist (das heißt, die tatsächliche Größe, Länge und Gewicht der Kreatur) und teil ihr auf der

Grundlage der Informationen zur Größe von Kreaturen in der Einleitung des MONSTER-SETS eine Größe zu.

Teil der Kreatur entsprechend den Informationen zu Arten von Kreaturen in der Einleitung des MONSTER-SETS eine Art zu.

Trefferwürfel und Trefferpunkte: Die Anzahl der Trefferwürfel bleibt unverändert. Teile der Kreatur einen für ihre Art angemessenen Trefferwürfel zu. Informationen zu den Arten von Trefferwürfeln findest du in dem Abschnitt über Steigerungsgrenze in der Einleitung des MONSTER-SETS.

Der Konstitutionsmodifikator der Kreatur betrifft jeden Trefferwürfel, den es besitzt.

Initiative: Teil der Kreatur einen Initiativebonus entsprechend ihres Geschicklichkeitsmodifikators (möglicherweise einschließlich des Talentes Verbesserte Initiative, siehe auch die Abschnitte über Attributswerte sowie Fertigkeiten und Talente).

Bewegungsrage: Multiplizier den alten Bewegungsfaktor der Kreatur mit 2,5 und runde zu dem nächsten Vielfachen von 10 auf. Dann teilst du das Ergebnis durch 10 und multiplizierst es mit 3. Dadurch erhältst du die Bewegungs-

rate. Wenn die Kreatur sich auch Schwim mend

oder Kletternd fortbewegen kann, erhält sie umsonst die Fertigkeiten Schwimmen beziehungsweise Klettern. Kann die Kreatur auch fliegen, musst du ihr eine Wendigkeitsklasse zuweisen. Einzelheiten zu Schwimmen, Klettern und Fliegen findest du unter Bewegungsrate in der Einleitung des MONSTER-SETS.

Rüstungskategorie:

Zieh die alte Rüstungskategorie der Kreatur von 20 ab, um ihre RK für den normalen Kampf zu erhalten. Unter den jetzigen Regeln gibt der Eintrag für die Rüstungskategorie auch an, zu welchen Teilen die Rüstungskategorie der Kreatur von ihrer Größe, natürlichen



Rüstung und Geschicklichkeit stammt. Kalkuliere die natürliche Rüstung der Kreatur, indem du die Modifikatoren für Geschicklichkeit und Größe (zu letzterem siehe den Abschnitt über Größe in der Einleitung des MONSTER-SETS) sowie 10 weitere Punkte von dem normalen Wert der RK abziehst.

Angriffe und Angriffsbonus: Führe jede der Waffen und natürlichen Waffen auf, welche die Kreatur besitzt; notier für jede von ihnen den entsprechenden Angriffsbonus. Der Grund-Angriffsbonus der Kreatur hängt von ihren Trefferwürfeln und ihrer Art ab (siehe den Abschnitt über Steigerungsgrenzen in der Einleitung des MONSTER-SETS). Die Größe der Kreatur, seine Attributswerte und Talente beeinflussen den Angriffsbonus für jeden Angriff (wie in dem Abschnitt über Angriffe in der Einleitung des MONSTER-SETS beschrieben).

Schaden: Verwende den alten aufgeführten Schaden der Kreatur und modifizier ihn entsprechend ihrer Stärke, wie in dem Abschnitt über Schaden in der Einleitung des MONSTER-SETS erklärt.

Besondere Angriffe: Verwende die alten, in der Beschreibung der Kreatur aufgeführten besonderen Angriffe. Wenn ein besonderer Angriff in der Einleitung des MONSTER-SETS beschrieben wird, dann benutze die dortigen Regeln. Ist ein besonderer Angriff dort nicht beschrieben, dann finde im MONSTER-SET eine Kreatur mit einer ähnlichen Fähigkeit und verwende die dort angegebenen Regeln.

Besondere Verteidigungen: Verwende die alten, in der Beschreibung der Kreatur aufgeführten besonderen Verteidigungen. Wenn eine besondere Verteidigung in der Einleitung des MONSTER-SETS beschrieben wird, benutze du die dortigen Regeln. Ist eine besondere Verteidigung dort nicht beschrieben, dann finde im MONSTER-SET eine Kreatur mit einer ähnlichen Fähigkeit und verwende die dort angegebenen Regeln.

Kreaturen, die nur von silbernen oder magischen Waffen getroffen werden können: Aus dieser Verteidigung ist die Schadensreduzierung geworden. Die Schadensreduzierung wird von derselben Art von Waffe aufgehoben, die in der älteren Version des Spiels benötigt wurde, um die Kreatur zu verletzen. Leg die Schadensreduzierung bei 10 Punkten fest oder schlag 2 oder 3 ähnliche Kreaturen im MONSTER-SET nach und gib der Kreatur eine vergleichbare Schadensreduzierung.

Magieresistenz: Sie wird jetzt Zauberresistenz genannt. Teil die alte Magieresistenz durch 5 und

addiere zum Ergebnis 11, um den Wert für die Zauberresistenz der Kreatur zu ermitteln.

Rettungswürfe: Die unmodifizierten Boni auf Rettungswürfe der Kreatur hängen von ihren Trefferwürfeln und ihrer Art ab (siehe den Abschnitt über Steigerungsgrenzen in der Einleitung des MONSTER-SETS). Die Attributswerte und Talente der Kreatur beeinflussen den Bonus in jeder Kategorie von Rettungswürfen.

Attributswerte: Sieh dir 2 oder 3 ähnliche Kreaturen im MONSTER-SET an, und teile der Kreatur vergleichbare Attributswerte zu.

In der Regel gilt: Je größer die Kreatur ist, um so höher sollten ihre Stärke und Konstitution sein. Je schneller sich die Kreatur bewegt, um so höher sollte ihre Geschicklichkeit sein.

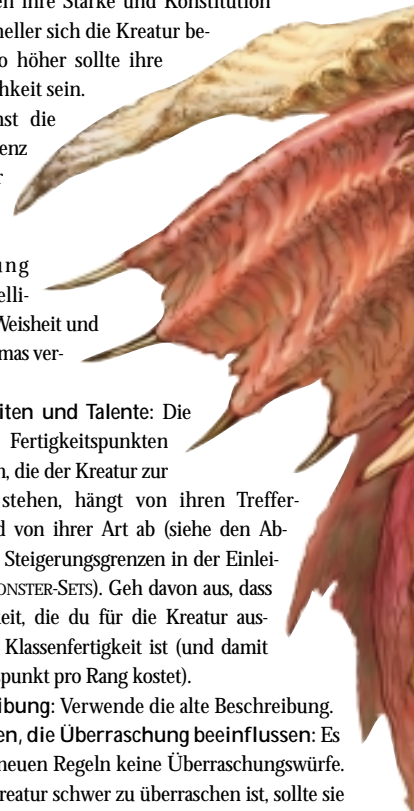
Du kannst die alte Intelligenz der Kreatur als Richtlinie für die Bestimmung ihrer Intelligenz, ihrer Weisheit und ihres Charismas verwenden.

Fertigkeiten und Talente: Die Anzahl von Fertigkeitpunkten und Talenten, die der Kreatur zur Verfügung stehen, hängt von ihren Trefferwürfeln und von ihrer Art ab (siehe den Abschnitt über Steigerungsgrenzen in der Einleitung des MONSTER-SETS). Geh davon aus, dass jede Fertigkeit, die du für die Kreatur aussuchst, eine Klassenfertigkeit ist (und damit 1 Fertigkeitpunkt pro Rang kostet).

Beschreibung: Verwende die alte Beschreibung.

Kreaturen, die Überraschung beeinflussen: Es gibt in den neuen Regeln keine Überraschungswürfe. Wenn die Kreatur schwer zu überraschen ist, sollte sie einen Bonus auf Würfe für Entdecken und Lauschen besitzen (und eine relativ gute Weisheit). Wenn die Kreatur gut andere überraschen kann, dann sollte sie einen Bonus für Würfe auf Verstecken und Leise bewegen besitzen (und eine relativ gute Geschicklichkeit).

Klima und Gelände: Das bleibt üblicherweise unverändert. Verwende jedoch stets die Bezeichnungen, die in dem Abschnitt über Klima und Gelände in der Einleitung des MONSTER-SETS aufgeführt sind.



Organisation, Herausforderungsgrad und Schätze:
Schlag 2 oder 3 ähnliche Kreaturen im MONSTER-SET nach und teil der Kreatur vergleichbare Organisation, Herausforderungsgrad und Schätze zu.

Gesinnung: Verwende den alten Eintrag.

Steigerungsgrenze: Die meisten Kreaturen können bis zum doppelten ihrer Grund-Trefferwürfel besitzen.



Projektleitung: Volker Hirsch

Produktion: Uwe Körner

Redaktion: Uwe Körner, Björn Meyer, Marco Lembke

Layout, Satz: Barbara Spelger

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstrasse 23-D5
D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de
06074-3755571

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



DUNGEONS & DRAGONS

Es ist Zeit!

Dein Charakter ist bereit für das neue DUNGEONS & DRAGONS® Spiel.
Bist du ebenfalls bereit?

Das neue SPIELER-SET enthält alle Regeln,
die du zum Spielen des neuen DUNGEONS & DRAGONS® brauchst.



Dungeons & Dragons und das Firmenzeichen von Wizards of the Coast sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Das d20-Logo ist ein Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind ebenfalls Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc.. Der Gebrauch der Warenzeichen durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Dieses Buch unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder nicht autorisierte Verwendung des enthaltenen Materials bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von Wizards of the Coast, Inc.

© 2000 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland.

Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.