

Konvertierung von Spielfiguren M5 nach M4

15.6.2017

1. Grad und SG

M5	2-3	4-5	6-9	10-12	13-17	18-21	22-26	27-28	29-30	31-32	33-34	35-36	37
M4	2-3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
SG	-1	-1	-2	-3	-3	-3	-4	-2		+2	+4	+6	+7

2. SB = WK

3. pers. Boni: Resistenz-Bonus für Umgebungs-Magie gleich Abw-Bonus & siehe Tabelle für Zt

4. gelerntes Zaubern wird um 2 gesenkt! (Ausnahme und Std-Zauber WM-2 wird in M4 gespielt!)

5. Spezialwaffe wählen KÄMPFER eine, ZAU keine

6. AP 20% von AP Max abziehen > das ist dann das neue AP max!

7. Gold - Das was man hat, mal 10 / 3 (nur bei grossen Beträgen relevant)

8. Waffenfertigkeiten: eine aus der Gruppe für gleichen EW wählen (laut M4 hat man Rest mit -4)

9. Fertigkeiten: Alle Werte OHNE Leiteigenschaften (auf erste Seite des Char-Blattes!)

M5-Fertigkeit	bekommt M4-Fertigkeit jeweils mit gleichem Wert			Zaubertalent	Bonus
Verstellen	Schauspielen und Verkleiden und Stimmen nachahmen			1.5	-3
Überleben	Wald>+Dschhungle Steppe>+Wüste Gebirge>+ Schnee			6-20	-2
Geschäftssinn	Rechnen und Geschäftstüchtigkeit und Schätzen			21-40	-1
Naturkunde	Himmelskunde , Heilkunde und Überleben Sumpf			41-60	+0
Anführen	Kampftaktik und Schiffsführung			61-80	+1
Gerätekunde	Katapult und Ballista Bedienen			81-95	+2
Reiterkampf	Bogen und Kampf zu Pferd			96-99	+3
Spurensuche	Spurenlesen und Suchen-2 (bei Fallenmechanik dazu GehÖffn)			100	+4
Etikette	Tanzen und Landeskunde	Seilkunde	+Winden		
Gaukeln	Fangen und Werfen-6	Balancieren	+Seemannsgang und Kampf & Schießen von Streitwagen-4		
Bootsfahren	Rudern und Steuern	Geschäftssinn	Geschäftstüchtigkeit, Rechnen und Schätzen		
Fallen entdecken	Baukunde	Wagen lenken	+Steitw. lenk & Schltf-4	Beredsamkeit	+ Erzählen
Heil- & Pflanzkd	Kräuterkunde	Tarnen	+Verbergen	Alchimie & Heilknd	Giftmischen
Landeskunde 5*	Ssagenkunde (max LK)	Gassenwissen	+Beschatten-4	Geländelauf	Springen-4

10. Zauber, die es in M4 gibt, gehen nach M4 (Keine Augenblickzauber mehr!), der Rest ist weg, es sei denn Spruch steht in Tabelle: Für die Wirkungsdaten müsste man Magus-Ausdruck nehmen...

M5-Zauber	bekommt M4-Z.	M5-Zauber	bekommt M4-Z	M5-Zauber	bekommt M4-Zauber
Hexenstreich	Feenfluch	Mutlosigkeit	Angst	Drittes Auge	Dschinni-Auge
Modeln	Feenzauber	Feenstreich	Feenzauber	Geisterhorn	Dschinni-Horn
Ungezieferplage	Schwarm	Lebensflammen	Flammenkreis	Schallwächter	Dschinni-Ohr
Verwünschen	Verfluchen	Lebensstärkung	Handauflegen	Goldene Sphäre	Goldene Bannsphäre
Beruhigen	Besänftigen	Lebensrettung	Heilen von Wunden	Schwarze Sphäre	Schwarze Bannsphäre
Waffenwirbel	Beschleunigen	Linienlesen	Liniensicht	Kraftspende	Handauflegen
Rüstung der Rechtschaffenen	Eisenhaut	Feenschutz	Magischer Kreis, kl.		
Arm der Götter	Felsenfaust	Zeitlosigkeit	Macht über die Zeit	Auffrischen, Flicker,	alle zusammen = Feenzauber
Goldene Wehr	Flammenklinge	Zeichen des Lebens	Wort des Lebens	Vermehrten und Verschmutzen	
Verpflichtung	Geas	Seelenrückkehr	Wiederkehr		
Göttlicher Schirm	Goldene Sphäre	Schwerelosigkeit	Schweben		
Strahlender Panzer	Goldener Panzer	Schützende Hülle	Blutmeisterschaft	Dämonenfeuer & Dämonenschwert	alle zusammen = Dämonenfeuer
Weihestein	Heimstein	Zauberschlaf	Schlaf		
Waffensegen	Zauberschmiede	Waffenwirbel -	Beschleunigen		
Himmlischer Beschützer	Schutzgeist	Tierischer Helfer	Tiere rufen	Elfenfeuer und Feenschwert	alle zusammen = Elfenfeuer
		Seelenfreundschaft stiften	Blutsbrüderschaft stiften		

11. Elfen haben wieder Erkennen der Aura als körperliche Eigenschaft.

12. Alle Sinne bekommen +2

NACH DEM ABENTEUER:

A Gold wieder mal 3/10

(in M5 gibt es weniger GS)

B. EP am Ende: KEP/AEP/ZEP summieren: dann Summe mal 4/5 = EP (in M5 sind EP mehr wert)