Konvertierung von M3-Abenteuern nach M5

- Erstellt vom Crowd-Sourcing-Team -

Grundsätzlich sollten übliche NSpF, also einfache Gegner wie Skelette, Oger usw., die keine besonderen Eigenschaften haben, nicht konvertiert, sondern einfach durch ihre M5-Pendants ersetzt werden.

Abenteurertypen

Söldner und **Krieger** werden zu *Kriegern*.

Barbaren aus dem **Nordland**, aus der **Steppe** und aus dem **Wald** werden zu *Barbaren*.

Graue und **weiße Hexer** werden zu *Hexern*, **Schwarze Hexer** bleiben als NSpF erhalten.

Priester werden *Priester (Beschützer)* oder *Priester (Streiter)*.

Heiler werden in *Heiler* und *Weise* unterschieden. Die Zaubersprüche müssen ggf. angepasst werden.

Seefahrer und andere Figurentypen mit Ausnahme des Beschwörers, die es nicht mehr in M5 gibt, erhalten einen zum Kontext der Figur *passenden Figurentyp*.

Beschwörer bleiben im Abenteurer erhalten, und ihre Fähigkeiten werden umschrieben.

Eigenschaften

Geschicklichkeit (M3:Ge) wird zu *Geschicklichkeit* (M5:Gs)

Reaktionswert (M3:RW) wird zu *Gewandtheit* (M5:Gw)

Selbstbeherrschung (M3:Sb) wird zu *Willenskraft* (M5:Wk)

Handgemengewert (M3:HGW) wird zur *angeborenen Fähigkeit* Raufen+x mit dem Erfolgswert (St+Gw)/20+Anb

Alle anderen Werte wie beispielsweise Gifftoleranz werden bei Bedarf aus den Eigenschaftswerten berechnet.

Resistenz

Resistenz wird nur noch mit zwei Werten dargestellt (d.h. Resistenz +10/12), die jeweils für Geistesmagie (früher:psyZR) und Körpermagie (früher:phsZR) stehen.

Die phkZR (physikalische Zauberresistenz) entfällt; hier wird jetzt ein WW:Abwehr gewürfelt. Der frühere +3-Bonus von ZAU gegen phkZR entfällt dadurch ausdrücklich.

Grad

Die Grade von Menschen, Tieren und Fabelwesen werden jetzt deutlich stärker aufgefächert. Bis Grad 3 ändert sich nichts. Jenseits davon kann man den neuen M5-Gradbereich aus dem alten M3-Grad ablesen.

Auch in M5 sind die Grade nur Anhaltspunkte. Es gibt immer etwas stärkere und etwas schwächere Individuen. Ob ein Bär vom M3-Grad 6 jetzt zu M5-Grad 10, 11 oder 12 wird, spielt keine große Rolle, und vor allem muss es nicht einheitlich gemacht werden.

Gefährlichkeit

Die für die EP-Vergabe wichtige Gefährlichkeit von Gegnern ist standardmäßig Grad+3. Wenn ein Gegner durch besonders hohen Schaden, Gift oder kampfunfähig machende Magie besonders gefährlich ist, kann der Spielleiter die Gefährlichkeit auch erhöhen. Bei Kreaturen aus dem M3-Bestiarium ist das insbesondere dann der Fall, wenn das 4-fache der EP, die man nach **M3** pro AP bekommen hat, deutlich größer als M5-Grad+3 ist. Die EP-Faktoren stehen in Tabelle 2 ab Seite 124 in *Welt der Abenteurer*.

Musterdaten

Vampirfledermaus (Fledermaus, Grad 0)

3 LP, 4 AP - OR - St 5, Gw 90, In t40, B 2/48

Angriff: Biss+6 (1W6-2); nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde); Raufen+4 (1W6-5) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12

Bes.: Gegner erhalten -4 auf ihre EW:Angriff, solange sie fliegen

Mumie (Untoter, Grad 6, Gf \$\$)

41 LP, ∞ AP - TR - St 110, Gw 30, In 20, B 12

Angriff: Hieb+9 (2W6+1); Raufen+7 (1W6+2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15

Bes.: feuerempfindlich; EW:Resistenz gegen *Namenloses Grauen*

Gwyddon (Druide, Grad 3)

15 LP, 19 AP - LR - St 60, Gw 85, In 80, B 24

Angriff: Keule+7 (1W6); Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+14/14

Pflanzenkunde+14, Tierkunde+8, Überleben+11 (Wald)

Zaubern+13: *Bärenwut, Fesselbann, Macht über belebte Natur, Schlaf*

Tabelle für die Gradkonvertierung:

M3-Grad	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
M5-Grad	4-5	6-9	10-12	13-17	18-21	22-26	27-28	29-30	31-32	33-34	35-36	37-38

Tabelle zur Anpassung von Abwehr, Resistenz und Zaubern an Grade:

Grad	1	2	4	5	6	8	10	15	20	25	30
Abw./Res.	+11	+12		+13			+14	+15	+16	+17	+18
Zaubern	+11	+12	+13		+14	+15	+16	+17	+18		

Alle Bonuswerte (Schaden, Angriff, Abwehr etc.) werden gleich mit eingerechnet – bei Gwyddon z. B. AbB+1 wg. Gewandtheit.

Die Bonuswerte für Resistenz haben sich geändert. Zt spielt keine Rolle mehr, nur In und Ko sind wichtig. Da in diesen Einfachdaten weder Zt noch Ko angegeben sind, kann man ihren Effekt ignorieren. Man muss nur darauf achten, dass ein evtl. Bonus auf Resistenz gegen Geistesmagie zur In passt.

Spieldaten von Nichtspielerfiguren

Die Daten von NSpF kann der Spielleiter frei festlegen. Sie folgen nicht den Regeln der Daten von Spielerfiguren. Dies galt im Prinzip auch schon unter M3, aber M5 betont diese Freiheit des Spielleiters noch mehr. Es gibt einfach zu viele wichtige oder ungewöhnliche Bewohner *Midgards*, die nicht in das Schema der Abenteurertypen passen.

Das Paradebeispiel ist der Meistertaschendieb, der Stehlen+18 kann, sonst aber nicht viel gelernt hat. Er ist daher z. B. Grad 2 oder 3, auch wenn keine Spielerfigur auf diesem Grad Stehlen so gut beherrschen könnte.

Das bedeutet: Abgesehen von den Änderungen der beiden vorhergehenden Abschnitte und den einen oder anderen Austausch von Fertigkeiten (s. unten) kann man die Spieldaten aus M3-Abenteuern normalerweise unverändert übernehmen und damit spielen, sofern sie im Bereich der von M5 vorgegebenen Werte liegen. Beachten sollte man die neuen LP-Werte, die immer zwischen Ko/10+8 und Ko/10+10 liegen; ist z.B. der alte LP-Wert kleiner, dann kann man ihn einfach auf den neuen Mindestwert anheben. Die Fertigkeitwerte für Zaubern, Abwehr und Resistenz müssen evtl. angepasst werden. Die einzelnen Waffenfertigkeiten müssen in die Waffenarten einsortiert und in ihrem Fertigkeitwert angepasst werden. Darüber hinaus müssen alle für den Leser erkennbaren (!) abgeleiteten Bonuswerte bei diesen ausführlichen NSpF neu berechnet und in die jeweiligen Fertigkeiten eingerechnet werden. Dies betrifft insbesondere den SchB und AbB. Der Angriffsbonus ist

ja, wie alle allgemeinen Fertigungsboni, ‚unsichtbar‘ im endgültigen Fertigkeitwert enthalten, sodass hier nur darauf geachtet werden muss, dass der jeweilige Mindestwert des Fertigkeitwertes bei Anfangswert+Bonus liegt. Eine NSpF mit einem AnB von +1 muss also alle Angriffswaffen mit mindestens +6 führen, eine NSpF mit Gw 98 hat *Balancieren* mindestens mit +14.

Erfahrungspunkte, Gold

Es gibt nur noch eine Sorte an Erfahrungspunkten (EP). Im Abenteurer erwähnte KEP, ZEP und AEP werden durch EP ersetzt.

Abenteurer höherer Grade brauchen bei M5 bei weitem nicht mehr so viel Geld zum Lernen wie bisher. Der Spielleiter muss sich daher nicht an die Höhe der Belohnungen, die im Abenteurer angegeben sind, halten.

Als Faustregel kann man einfach den Wert größerer Belohnungen in etwa halbieren und auch abrunden. Fundgegenstände bis zu 50 GS Wert können unverändert bleiben.

Fertigkeiten

Eine Angabe für *Wahrnehmung* erhalten NSpF nur dann, wenn sie in einer Sinnesfertigkeit von dem Fertigkeitwert+6 abweichen, mit dem jeder Charakter *Wahrnehmung* nach M5 beherrscht.

In M5 sind einige Fertigkeiten zusammengefasst worden oder in anderen aufgegangen. Die folgende Liste gibt an, welche jetzt nicht mehr vorhandenen Fertigkeiten durch welche neuen Fertigkeiten ersetzt werden bzw. welche Fertigkeitwerte sie unter M5 besitzen. In dieser Liste sind keine Fertigkeiten aufgeführt, die in Quellenbüchern eingeführt wurden. Diese müssen sinnvoll an die in M5

vorhandenen Fertigkeiten angepasst werden (z.B. wird *Kamelreiten* aus *Eschar* nun einfach zu *Reiten*). Alternativ kann auch ein magisches Artefakt eingefügt werden, das die entsprechende Wirkung zur Verfügung stellt.

Die Basis-Fertigkeitswerte sind jetzt mindestens +8 und höchstens +18. Ausnahmen sind Waffen, bestimmten Kampffertigkeiten (Mindestwert +5) und Verteidigungswaffen (Mindestwert +1, Maximalwert +8). Dazu kommt dann noch der Bonus durch hohe Eigenschaftswerte (nicht bei Verteidigungswaffen). Angaben bei den Figuren müssen also auf den Mindestwert angehoben werden (das Senken für extrem hochgradige dürfte in den Abenteuern seltener vorkommen). Obwohl in der folgenden Liste teilweise neue Fertigkeitwerte angegeben sind, können alle Werte dem jeweiligen Kontext der Figur entsprechend angepasst werden, da es NSpF sind.

Athletik ersetzen: +1 und +2 durch +8, +3 durch +10, +4 durch +12, +5 durch +14.

Ballista bedienen ersetzen durch *Gerätekunde*.

Beidhändiger Kampf ersetzen: -4 durch +5, -3 durch +9, -2 durch +13, -1 durch +15.

Beschatten ersetzen durch *Gassenwissen* (unauffällig in der Menge aufgehen) oder durch *Tarnen* (ungesehen bleiben).

Bogenkampf vom Streitwagen ersetzen durch *Balancieren*.

Bogenkampf zu Pferd ersetzen durch *Reiterkampf*.

Fallen entschärfen ersetzen durch *Fallenmechanik*.

Fallenstellen ersetzen durch *Überleben*.

Faustkampf ersetzen durch die Waffenfertigkeit *waffenloser Kampf*+9.

Gefahr spüren ersetzen durch *Sechster Sinn*+2.

Geheimmechanismen öffnen ersetzen durch *Spurensuche* (Auffinden verborgener Mechanismen) oder durch *Fallenmechanik* (Funktionsweise der Mechanismen verstehen).

Geheimzeichen ersetzen durch *Schreiben:Geheimschrift*.

Geschäftstüchtigkeit ersetzen durch *Geschäftssinn*+15.

Giftmischen ersetzen durch *Alchimie* (Herstellen) oder durch *Heilkunde* (Kenntnis von Gegengiften).

Himmelskunde ersetzen durch *Naturkunde*.

Horchen ersetzen durch *Hören*+2.

Kampf in Vollrüstung ergänzen mit Fertigkeitwert+10.

Kampf vom Streitwagen ersetzen durch *Balancieren*.

Kampf zu Pferd ersetzen durch *Reiterkampf*.

Kampftaktik ersetzen durch *Anführen*: +1 durch +8, +2 durch +14, +3 durch +18.

Kanufahren ersetzen durch *Bootfahren*.

Katapult bedienen ersetzen durch *Gerätekunde*.

Kräuterkunde ersetzen durch *Heilkunde* oder *Pflanzenkunde*.

Laufen ersetzen: +1 und +2 durch +8, +3 durch +9, +4 durch +12, +5 durch +15, +6 durch +18.

Lesen/Schreiben ersetzen durch *Schreiben*: Sprache. Ersetzen: 1 und 2 durch +8, 3 durch +10, 4 durch +13 (evtl. weiter anpassen).

Lesen von Zauberschrift ergänzen mit Fertigkeitwert+10.

Lippenlesen entfällt und muss durch entsprechende Beschreibung der Figur ergänzt werden, sofern erforderlich.

Meucheln kann je nach Figurenhintergrund durch *Betäuben* ersetzt werden.

Nachtsicht ersetzen durch *Nachtsicht*+2.

Rechnen ersetzen durch *Geschäftssinn*. Kann aber auch wegfallen, wenn es nicht passt.

Rudern ersetzen durch *Bootfahren*.

Sagenkunde ersetzen durch *Landeskunde* oder *Zauberkunde*.

Schlittensfahren ersetzen durch *Wagenlenken*.

Segeln ersetzen durch *Bootfahren*.

Sprachen ersetzen durch *Sprechen*: Sprache. Ersetzen: 1 und 2 durch +8, 3 durch +10, 4 durch +13 (evtl. weiter anpassen).

Springen ersetzen durch *Geländelauf*.

Spurenlesen ersetzen durch *Spurensuche*.

Stimmen nachahmen ersetzen durch *Verstellen*.

Streitwagen lenken ersetzen durch *Wagenlenken*.

Talisman verzaubern ersetzen durch entsprechende Zaubersprüche.

Tanzen ersetzen durch *Etikette*+8.

Trinken ergänzen mit Fertigkeitwert+Ko/10.

Verkleiden ersetzen durch *Verstellen*.

Wachgabe ersetzen durch *Wachgabe*+6.

Winden ersetzen durch *Seilkunst* (Entfesseln) oder durch PW:Gw.

Zeichensprache ersetzen durch *Sprechen: Zeichensprache*: 1 und 2 durch +8, 3 durch +12.

Sonstige

Pilum ersetzen durch *Wurfspieß*.

Heiler erhalten *Meditieren*+10.

Berufskennnisse

Die Erfolgswerte stammen aus der Konvertierungsanleitung M3 nach M4. Sie gelten für **Spielerfiguren**. Für höher spezialisierte NSpF können die Werte angepasst werden.

Akrobat erhält *Akrobatik*+10.

Alchimist erhält *Alchimie*+8.

Arzt erhält *Heilkunde*+8.

Bergmann erhält *Fallen entdecken*+8.

Brauer erhält *Riechen*+2.

Falkner erhält *Abrichten*+8 für Greifvögel.

Fischer erhält *Balancieren*+12.

Flussschiffer erhält *Balancieren*+12.

Gaukler erhält *Gaukeln*+12.

Gelehrter erhält *Landeskunde*+8 (*beliebiges Land*).

Hundeführer erhält *Abrichten*+8 für Hunde.

Kaufmann erhält *Geschäftssinn*+8.
 Koch erhält *Riechen*+2.
 Krämer erhält *Geschäftssinn*+8.
 Musikant erhält *Musizieren*+12.
 Rechtsgelehrter erhält *Landeskunde*+8 (*Heimat*).
 Schmuggler erhält *Balancieren*+12.
 Schreiner erhält *Spurensuche*+8.
 Seemann erhält *Balancieren*+12.
 Steinmetz erhält *Fallen entdecken* +8.
 Steuermann erhält *Balancieren*+12.
 Winzer erhält *Riechen*+2.
 Wundheiler erhält *Erste Hilfe*+8.
 Zimmermann erhält *Fallen entdecken*+8.
 Zureiter erhält *Abrichten*+8 für Pferde.

Sieben Siegel und *Wächterrunden* entfallen ganz; sie sind durch entsprechende Thaumagramme ersetzt worden.
Verbotenes Wort wird aufgeteilt in: *Verbotenes Wort* und *Wort des Todes*.
Vergrößern wird aufgeteilt in: *Vergrößern* und *Wachsen*.
Verkleinern wird aufgeteilt in: *Verkleinern* und *Schrumpfen*.
Vögel rufen ist jetzt Teil des allgemeiner gewordenen Zaubers *Tiere rufen*.
Wasserwandlung wird aufgeteilt in: *Wasserwandlung* und *Eiswandlung*.
Wetterzauber wird aufgeteilt in: *Wetterzauber* und *Regenzauber*.
Zeichen der Macht entfällt ganz und wird durch die Schutzrunen der Thaumaturgen ersetzt.

Zauberfähigkeiten

Die Konvertierung der Zaubersprüche muss teilweise in zwei Schritten erfolgen, da von M3 nach M4 einige Zauber in mehrere neue Sprüche aufgeteilt wurden. Es folgt zunächst diese Liste mit den Aufspaltungen, die als erster Schritt abgearbeitet werden sollte. Erst anschließend folgen dann die typenspezifischen Zauberspruchlisten, mit denen von M3 bzw. M4 nach M5 konvertiert werden kann.

Aufspaltung von M3 nach M4

Allheilung wird aufgeteilt in: *Allheilung* und *Seelenheilung*.
Austreibung des Bösen wird aufgeteilt in: *Austreibung des Bösen* und *Bannen von Finsterwerk*.
Austreibung des Guten wird aufgeteilt in: *Austreibung des Guten* und *Bannen von Götterwerk*.
Bannen von Gift wird aufgeteilt in: *Bannen von Gift* und *Entgiften*.
Bannsphäre wird aufgeteilt in: *Blaue, Goldene* und *Silberne Bannsphäre*.
Erkennen des Wesens der Dinge: heißt jetzt *Erkennen der Aura*.
Feenzauber wird aufgeteilt in: *Feenzauber* und *Feenfluch*.
Göttlicher Schutz vor Magie wird aufgeteilt in: *Göttlicher Schutz vor Magie* und *Göttlicher Schutz vor dem Bösen*.
Heiliges Wort wird aufgeteilt in: *Heiliges Wort* und *Wort des Lebens*.
Hören von Fernem wird aufgeteilt in: *Hören von Fernem* und *Lauschen*.
Magischer Kreis, groß wird aufgeteilt in: *Magischer Kreis des Bewachens, Verschleierns* und *Widerstehen*.
Nebel heißt jetzt *Nebel schaffen*.
Schattenkämpfer entfällt ganz.
Schwarze Zone wird aufgeteilt in: *Schwarze Zone* und *Schwarze Bannsphäre*.
Sehen von Verborgenen wird aufgeteilt in: *Sehen von Verborgenen* und *Scharfblick*.

Namensänderungen und Streichungen von M3 nach M4

Tor schaffen heißt jetzt *Tor*.
Weltentor schaffen heißt jetzt *Weltentor*.

Die folgenden Zaubersprüche existieren nicht in M5. Diese werden bei den NSpF gestrichen. Die NSpF erhalten entweder ein passendes Artefakt oder einen fürs Abenteuer passenden Ersatzzauber.

Belebungschauch, Macht über den Tod, Schattenkämpfer, Verletzung.

Zauberlisten

In den folgenden Listen können Zauberer entnehmen, welche ihrer M3-Zauber durch M5-Zauber ersetzt werden. Zuerst steht der Name des M3-Zaubers, dahinter der Name des M5-Zaubers. Einige Zauber können nach den M5-Regeln von einigen Zauberertypen überhaupt nicht mehr gelernt. Solche Sprüche fallen weg bzw. werden, wenn sie abenteuer- oder figurenrelevant sind, durch Artefakte oder ähnlich wirkende Zauber ersetzt.

Barde

Die drei Zaubergesänge	Der einschläfernde Gesang, der frohlockende Gesang und der traurige Gesang
Seiltrick, großer	Der große Seiltrick
Seiltrick, kleiner	Der kleine Seiltrick

Druide

Angst	Mutlosigkeit
Blutsbrüderschaft stiften	Seelenfreundschaft stiften
Elfenfeuer	Elfenfeuer und Elfenschwert
Feenzauber	Auffrischen, Feenfluch,

	Feenstreich, Flicken, Vermehren und Verschmutzen
Feuerwandeln	Feuerlauf
Flammenkreis	Lebensflammen
Handauflegen	Lebensstärkung
Heilen von Krankheit	Lindern von Krankheit
Heilen schwerer Wunden	Schnellheilung
Heilen von Wunden	Lebensrettung
Heiliger Zorn	Bärenwut
Heiliges Wort	Ring des Lebens
Linienansicht	Linienlesen
Macht über die bel. Natur	Tierischer Helfer
Macht über die Zeit	Zeitlosigkeit
Magischer Kreis, klein	Feenschutz
Verwandeln	Verwandlung
Wände	je nach Abenteuer passende Wand (Dschungel, Eis, Feuer, Stein)
Wasserwandeln	Wasserlauf
Wiederkehr	Seelenrückkehr

Druiden können keine Wundertaten mehr lernen, entsprechende Zauber fallen weg oder müssen, falls sie abenteuerrelevant sind, passend ersetzt werden.

Heiler

Allheilung	Zauberheilung
Bannen von Gift	Gegengift
Elfenfeuer	Dämonenfeuer und Dämonenschwert
Erheben der Toten	Wiederbelebung
Erkennen von Krankheit	Untersuchung
Feuerwandeln	Feuerlauf
Handauflegen	Erfrischungselixier und evtl. Erholungselixier bei hochstufigen Hl
Heilen schwerer Wunden	Wunderheilung
Heilen von Wunden	Wundpflaster
Hören der Geister	Totenstimme
Lindern von Entkräftung	Erholungselixier
Reinigen	Filtern
Schwarm	Ungezieferplage
Stärke	Stärkungselixier
Verjüngen	Verjüngungselixier
Verwandeln	Verwandlung
Wände	je nach Abenteuer passende Wand (Dschungel, Eis, Feuer, Stein)
Wasserwandeln	Wasserlauf

Heiler können keine Dweomerzauber und Wundertaten mehr lernen, entsprechende Zauber fallen weg oder müssen, falls sie abenteuerrelevant sind, passend ersetzt werden.

Hexer

Dämonenfeuer	Dämonenfeuer und Dämonenschwert
Dschinni-Auge	Drittes Auge
Dschinni-Ohr	Schallwächter
Elfenfeuer	Elfenfeuer und Feenschwert
Feenzauber	Auffrischen, Flicken, Hexenstreich, Vermehren und Verschmutzen
Feuerwandeln	Feuerlauf
Handauflegen	Lebensstärkung
Heilen schwerer Wunden	Schnellheilung
Heilen von Wunden	Lebensrettung
Heiliges Wort	Ring des Lebens
Magischer Kreis, groß	Magischer Kreis des Bewachens, des Verschleierns und des Widerstehens
Nebel	Nebel schaffen
Schwarm	Ungezieferplage
Verwandeln	Verwandlung
Wände	je nach Abenteuer passende Wand (Dschungel, Eis, Feuer, Stein)
Wasserwandeln	Wasserlauf
Wiederkehr	Seelenrückkehr

Hexer können keine Wundertaten mehr lernen, entsprechende Zauber fallen weg oder müssen, falls sie abenteuerrelevant sind, passend ersetzt werden.

Magier

Dämonenfeuer	Dämonenfeuer und Dämonenschwert
Dschinni-Auge	Drittes Auge
Dschinni-Ohr	Schallwächter
Elfenfeuer	Dämonenfeuer und Dämonenschwert
Feenzauber	Auffrischen, Flicken, Hexenstreich, Vermehren und Verschmutzen
Feuerwandeln	Feuerlauf
Magischer Kreis, groß	Magischer Kreis des Bewachens, des Verschleierns und des Widerstehens
Nebel	Nebel schaffen
Schwarm	Ungezieferplage
Verwandeln	Verwandlung
Wände	je nach Abenteuer passende Wand (Dschungel, Eis, Feuer, Stein)
Wasserwandeln	Wasserlauf

Magier können keine Dweomerzauber und Wundertaten mehr lernen, entsprechende Zauber fallen weg oder müssen, falls sie abenteuerrelevant sind, passend ersetzt werden.

Spezialisierung

Magier wählen eine neue Spezialisierung: *Beherrschen, Bewegen, Erkennen, Erschaffen, Formen, Verändern* oder *Zerstören* (+2 Zuschlag auf EW:Zaubern). Die Zaubersprüche müssen dementsprechend neu angeordnet werden.

Ordenskrieger

Bannen von Zauberwerk	Bannen von Finsterwerk
Bannsphäre	Göttlicher Schirm
Beschleunigen	Waffenwirbel
Eisenhaut	Rüstung des Rechtschaffenen
Elfenfeuer	Goldene Wehr
Goldener Panzer	Strahlender Panzer
Handauflegen	Handauflegen und evtl. Erholung bei hochstufigen Or
Zauberschmiede	Waffensegen

Priester Beschützer und Priester Streiter

Bannsphäre	je nach Abenteuer passende Sphäre (Blau, Göttlich, Schwarz, Silber) auswählen
Besänftigen	Beruhigen
Beschleunigen	Waffenwirbel
Dämonenfeuer	Dämonenfeuer und Dämonenschwert
Eisenhaut	Rüstung des Rechtschaffenen
Elfenfeuer	Goldene Wehr
Feenzauber	Auffrischen, Flicken, Hexenstreich, Vermehren und Verschmutzen
Feuerwandeln	Feuerlauf
Geas	Verpflichtung
Götterarme	Arm der Götter
Goldener Panzer	Strahlender Panzer
Handauflegen	Handauflegen und evtl. Erholung bei hochstufigen PB und PS
Heimstein	Weihestein
Schwarm	Ungezieferplage
Tiere rufen	Himmliche Helfer
Verwandeln	Verwandlung
Vögel rufen	Himmliche Helfer
Zauberschmiede	Waffensegen

Priester können keine Dweomerzauber mehr lernen, entsprechende Zauber fallen weg oder müssen, falls sie abenteuerrelevant sind, passend ersetzt werden.

Schamane

Besänftigen	Beruhigen
Beschleunigen	Waffenwirbel
Dämonenfeuer	Dämonenfeuer und Dämonenschwert
Eisenhaut	Rüstung des Rechtschaffenen
Elfenfeuer	Elfenfeuer und Feenschwert
Geas	Verpflichtung
Goldener Panzer	Strahlender Panzer
Handauflegen	Handauflegen und evtl. Erholung für hochstufigen Sc
Heimstein	Weihestein
Verwandeln	Verwandlung
Vögel rufen	Himmliche Helfer
Wände	je nach Abenteuer passende Wand (Dschungel, Eis, Feuer, Stein)
Wasserwandeln	Wasserlauf
Zauberschmiede	Waffensegen

Thaumaturg

Bannen von Dunkelheit	Zauberlicht
Beeinflussen	Beeindrucken
Elfenfeuer	Dämonenblitz und Dämonenschwert
Feuerwandeln	Feuerlauf
Fliegen	Flugsiegel
Geistesschild	Geistesschutz
Hören von Fernem	Lauschen
Magischer Kreis, klein	Wächtersiegel
Magischer Kreis, groß	Schleiersiegel, Wächtersiegel und Wehrsiegel
Lindern von Entkräftung	Regenerieren
Rindenhaut	Marmorhaut
Schwarze Zone	Schwarzer Schutzkreis
Verwandeln	Verwandlung
Wahrsehen	Klarlicht
Zweite Haut	Leibesschutz

Weiser

Allheilung	Schnellheilung
Angst	Mutlosigkeit
Elfenfeuer	Elfenfeuer und Elfenschwert
Erheben der Toten	Wiederbelebung
Feenzauber	Auffrischen, Feenfluch, Feenstreich, Flicken, Vermehren und Verschmutzen
Flammenkreis	Lebensflammen
Handauflegen	Kraftspende und evtl. Lebensstärkung für hochstufige Ws

Heilen von Krankheit	Lindern von Krankheit
Heilen schwerer Wunden	Schnellheilung
Heilen von Wunden	Lebensrettung
Heiliges Wort	Ring des Lebens
Linienansicht	Linienlesen
Macht über die bel. Natur	Tierischer Helfer
Macht über die Zeit	Zeitlosigkeit
Magischer Kreis, klein	Feenschutz
Nebel	Nebel schaffen
Reinigen	Filtern
Verwandeln	Verwandlung
Vögel rufen	Tiere rufen (Vögel)
Wände	je nach Abenteuer passende Wand (Dschungel, Eis, Feuer, Stein)
Wiederkehr	Seelenrückkehr

Weise können keine Wundertaten mehr lernen, entsprechende Zauber fallen weg oder müssen, falls sie abenteuerrelevant sind, passend ersetzt werden.

Zauber aus den Quellenbüchern

Zauber aus den Länderbeschreibungen oder anderen Quellen, z.B. offizielle Gildebriefartikel, werden, falls sie abenteuerrelevant sind, durch ein entsprechendes Artefakt ersetzt. Falls dies nicht sinnvoll erscheint, kann der entsprechende Zauberspruch eingeführt werden.