



## ANPASSUNGSHILFE FÜR DIE GRUNDREGELWERKE EDITION 3.0/EDITION 3.5

**Entwurf:** Andy Collins, David Noonan, James Wyatt

**Editor:** Gwendolyn F.M. Kestrel

**Graphic Design:** Ken Maier

**Management:** Ed Stark

**Director of RPG R&D:** Bill Slavicsek

**Vice President of Publishing:** Mary Kirchoff

**Project Manager:** Cindy Donovan

**Production Manager:** Donna Woodcock

**Übersetzung und Redaktion der deutschen Ausgabe:** Björn Meyer



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  
T Hofveld 6d  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
+322-467-3360

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23–D5  
D–63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de

**Feder & Schwert**  
Wasserwerkstraße 204  
68309 Mannheim  
www.feder-und-schwert.com

Dungeons & Dragons, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, das D&D-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch der Warenzeichen durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH und Feder&Schwert 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.

© 2003, 2004 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland.

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

# DIE ART DER ÄNDERUNGEN AN DEN GRUNDREGELWERKEN

Der Zweck dieses Textes ist es nicht, eine vollständige Auflistung aller Änderungen zur Revised Edition (3.5) zu bieten. Die Änderungen sind zu zahlreich und vielfältig, um sie alle einfach in einer Liste aufzuführen. Stattdessen soll dieses Dokument einen groben Überblick über die Änderungen geben und eine Hilfe dabei sein, die bisherigen Produkte an die Änderungen anzupassen.

Musst du diese Anpassungen durchführen?  
Nein.

Dieses Dokument richtet sich vor allem an jene Spielleiter und Spieler, die Regelgenauigkeit hoch schätzen und ihre Spielrunden und ihr Spielmaterial entsprechend auf dem neuesten Stand der Regeln halten möchten.

## SPIELER-SET

Die Bandbreite der Änderungen in diesem Set reichen von kleineren Korrekturen bis hin zu sehr tief greifenden Regeländerungen.

### Völker

Die Standardvölker wurden etwas überarbeitet. Einige dieser Änderungen sind:

- Gnome haben Waffenvertrautheit mit Gnomischen Hakenhämmern. Ihre bevorzugte Klasse ist nun der Barde.
- Halb-Elfen bekommen zusätzliche Volksboni auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Informationen sammeln.
- Zwerge haben Waffenvertrautheit mit Zwergischen Streitäxten und Zwergischen Urgrosch. Die Bewegungsrate von Zwerge wird durch das Tragen von mittelschweren und schweren Rüstungen oder Lasten nicht mehr reduziert.

### Klassen

Fast alle Klassen wurden bei der Überarbeitung etwas verändert. Zu den Änderungen gehören:

- Die Stufen, in denen Barbaren ihre Klassenmerkmale bekommen, wurden verändert.
- Barden bekommen mehr Fertigkeitpunkte. Zudem wurden viele Zauber in der Zauberliste der Barden verändert – einige wurden ausgetauscht, einige hinzugefügt, einige gestrichen und bei einigen hat sich der Grad geändert. Sie können außerdem die Liste der Zauber, die ihnen bekannt sind, in geringem Maße verändern.

- Die Tiergefährten von Druiden steigen nun auch auf. Gefühl für Tiere wurde zu Tierempathie, einem Klassenmerkmal der Druiden.
- Hexenmeister können die Liste der Zauber, die ihnen bekannt sind, in geringem Maße verändern. Einige Boni durch Vertraute wurden verändert.
- Kämpfer wurden kaum verändert. Dafür wurden viele der für sie relevanten Talente überarbeitet.
- Für Kleriker wurden Erläuterungen zu ihren Auren hinzugefügt. Zudem haben sie neue „Massen“-Versionen von Heilzaubern und Wunden verursachenden Zaubern bekommen, die auch spontan gewirkt werden können.
- Die Spezialisierung auf verschiedene Schulen für Magier wurde verändert. Einige Boni durch Vertraute wurden verändert.
- Der Schlaghagel eines Mönchs wurde überarbeitet – der entsprechende Angriffsbonus verändert sich in höheren Stufen. Zudem wurden Mönche etwas flexibler, da sie nun beim Aufstieg aus verschiedenen Talenten auswählen können, so dass nicht mehr jeder Mönch die gleiche Auswahl an Talenten auf bestimmten Stufen hat. Einige Klassenmerkmale, wie z. B. der Ki-Schlag, wurden überarbeitet.
- Paladine können in höheren Stufen mehrmals Böses niederstrecken. Ihr besonderes Reittier ist nicht mehr ständig bei ihnen, sondern es wird herbeigezaubert.
- Waldläufer haben nun W8 als Trefferwürfel, mehr Fertigkeitpunkte und Gefühl für Tiere wurde zu Tierempathie, einem Klassenmerkmal der Waldläufer. Die Regeln für ihre Tiergefährten, ihre Erzfeinde und viele andere Klassenmerkmale wurden umfassend überarbeitet.

### Fertigkeiten

Fertigkeiten funktionieren grundsätzlich genauso wie bisher. Der Zeitaufwand für die Anwendung einer Fertigkeit und die Möglichkeit, einen Versuch zu wiederholen, wurden klar definiert. Das Zusammenwirken verschiedener Fertigkeiten wurde ausgebaut. Bei einigen Fertigkeiten, wie z. B. Auftreten oder Reiten, wurde die Spezialisierung überarbeitet. Andere sehr spezialisierte Fähigkeiten, wie z. B. Orientierungssinn oder Versteckte Andeutungen, wurden in breiter angelegte Fertigkeiten wie Bluffen oder Überlebenskunst integriert. Eine neue Fertigkeit wurde hinzugefügt: Wissen (Gewölbekunde).

Einige Klassen, wie z. B. Barden, bekommen mehr Fertigkeitpunkte.

Die Art und Weise, wie Kreaturen Fertigkeitpunkte bekommen, wurde verändert und an die Regelung für Charaktere angepasst. Für die meisten Monster bedeutet dies, dass sie mehr Fertigkeitpunkte haben.

Alter Fertigungsname	Neuer Fertigungsname	Integriert in	Anmerkungen
Alchemie	Handwerk (Alchemie)	–	Erfordert eine Stufe als Zauberkünstler, um alchemistische Gegenstände herstellen zu können.
Gefühl für Tiere	[Tierempathie]	–	Keine Fertigkeit, sondern ein Klassenmerkmal von Druiden und Waldläufern
Versteckte Andeutungen	–	Bluffen	
Orientierungssinn	–	Überlebenskunst	Mit 5 Rängen in Überlebenskunst automatisch
Auftreten (Art, Art, Art)	Auftreten (Kategorie)	–	Auftreten funktioniert wie Beruf und Handwerk
Lippen lesen	–	Entdecken	
Reiten (Reittier)	Reiten	–	Keine Festlegung des Reittiers
Taschendiebstahl	Fingerfertigkeit	–	
Ausspähen	–	–	Zauber benötigen nur Willenswürfe
Naturkunde	Überlebenskunst	–	

## Talente

Auch die Talente wurden überarbeitet und es wurden eine ganze Reihe von Talenten hinzugefügt. Standardisierte Fertigkeitspaare bekommen durch Talente, wie z. B. Unterhändler oder Verstohlenheit, einen Bonus von +2. Viele alte Talente wurden deutlich verändert, so gibt Zauberfokus beispielsweise jetzt einen Bonus von +1. Bei einer Reihe von Kampftalenten hat sich der Name oder die Wirkung geändert.

Es gibt keine Unterschiede mehr, wie Kreaturen und Charaktere Talente bekommen. Alle Kreaturen bekommen ein Talent plus ein Talent pro drei Trefferwürfel – genauso wie Charaktere. Viele Monster sind so zu zusätzlichen Talenten gekommen.

Kreaturen TW	Talente
1-2	1
3-5	2
6-8	3
9-11	4
12-14	5
15-17	6
18-20	7
21-23	8
24-26	9
27-29	10
30-33	11

Alter Talentname	Neuer Talentname	Integriert in	Anmerkungen
Beidhändigkeit	–	Kampf mit zwei Waffen	Kampf mit zwei Waffen beinhaltet alle Vorteile
Schildexperte	Verbesserter Schildstoß		Stammt aus SCHWERT UND FAUST
Waffe zerschmettern	Verbessertes Waffe zerschmettern		Waffe zerschmettern ist nun ein besonderer Angriff
Waffenfinesse (Waffe)	Waffenfinesse		Gewährt Vorteil für alle qualifizierten Waffen

## Zauber

Bei den Zaubern wurde eine Reihe von wichtigen Änderungen vorgenommen. Viele Zauber wurden hinzugefügt, einige Zauber gestrichen und andere umbenannt. Bei einigen Zaubern hat sich ihre Schule oder ihr Grad geändert. Zudem hat sich bei einigen Zaubern die Wirkungsdauer geändert.

### NEUE ZAUBER

Zauber	Grad
Arkaner Blick	HXM/MAG 3
Böswillige Verwandlung	DRU 5, HXM/MAG 5
Dimensionsschloss	KLE 8, HXM/MAG 8
Dürre	DRU 4, HXM/MAG 5
Entkräftender Strahl	HXM/MAG 3
Falsches Leben	HXM/MAG 2
Gewittersturm herbeirufen	DRU 5
Großer Heldenmut	BAR 5, HXM/MAG 6
Harmonische Vibrationen	BAR 6
Hauch der Erschöpfung	HXM/MAG 0
Hauch des Stumpfsinns	HXM/MAG 2
Heldenmut	BAR 2, HXM/MAG 3
Instrument herbeizaubern	BAR 0
Lange Schritte	DRU 1, WAL 1, Reisen 1
Lied der Zwietracht	BAR 5
Mächtige Immunität gegen Zauber	KLE 8
Mächtiger Arkaner Blick	HXM/MAG 7
Mächtige Ausspähende Augen	HXM/MAG 8
Mächtiges Brüllen	HXM/MAG 8
Massen-, „Ausdauer des Ochsen“	DRU 6, HXM/MAG 6, KLE 6
Massen-, „Bärenstärke“	DRU 6, KLE 6, HXM/MAG 6
Massen-, „Katzenhafte Anmut“	BAR 6, DRU 6, HXM/MAG 6
Massen-, „Kritische Wunden heilen“	DRU 9, KLE 8, Heilung 8
Massen-, „Kritische Wunden verursachen“	KLE 8
Massen-, „Mittelschwere Wunden heilen“	BAR 6, DRU 7, KLE 6
Massen-, „Mittelschwere Wunden verursachen“	KLE 6
Massen-, „Monster festhalten“	HXM/MAG 9
Massen-, „Person festhalten“	HXM/MAG 7
Massen-, „Person verkleinern“	HXM/MAG 4
Massen-, „Person vergrößern“	HXM/MAG 4
Massen-, „Pracht des Adlers“	BAR 6, HXM/MAG 6, KLE 6

### NEUE ZAUBER (FORTS.)

Zauber	Grad
Massen-, „Schläue des Fuchses“	BAR 6, HXM/MAG 6
Massen-, „Schwere Wunden heilen“	DRU 8, KLE 7
Massen-, „Schwere Wunden verursachen“	KLE 7
Massen-, „Weisheit der Eule“	DRU 6, KLE 6, HXM/MAG 6
Moment der Eingebung	HXM/MAG 8
Monsterbenommenheit	BAR 2, HXM/MAG 2
Mordenkainens Allerheiligstes	HXM/MAG 5
Pflanzen beleben	DRU 7, Pflanzen 7
Polarstrahl	HXM/MAG 8
Pracht des Adlers	BAR 2, HXM/MAG 2, KLE 2, PAL 2
Redegewandtheit	BAR 3
Säurespritzer	HXM/MAG 0
Schläue des Fuchses	BAR 2, HXM/MAG 2, WAL 2
Sengender Strahl	HXM/MAG 2
Symbol der Schwächung	HXM/MAG 7, KLE 7
Tiefschlaf	BAR 3, HXM/MAG 3
Tod den Untoten	HXM/MAG 6, KLE 6
Weisheit der Eule	DRU 2, KLE 2, HXM/MAG 2, PAL 2, WAL 2
Wellen der Entkräftung	HXM/MAG 7
Wellen der Erschöpfung	HXM/MAG 5
Zerstörende Waffe	KLE 5

### GESTRICHENE ZAUBER

Andere verwandeln (siehe Verwandlung, Böswillige Verwandlung)
Gefühl (Freundschaft)
Gefühl (Furcht)
Gefühl (Hass)
Massenhast (siehe Hast)
Nystuls Unaufspürbare Aura (siehe Nystuls Magische Aura)
Schutz vor Negativer Energie (siehe Todesschutz)
Selbstverwandlung (siehe Verwandlung)
Symbol (Hoffnungslosigkeit)
Symbol (Zwietracht)
Tiefreundschaft

## NAMENSÄNDERUNGEN

Alter Name	Neuer Name
Antimagische Aura	Antimagisches Feld
Ausdauer	Ausdauer des Ochsens
Chaos bannen	Chaotisches bannen
Elementen widerstehen	Energien widerstehen
Erschaffung	Niedere Erschaffung
Erscheinung verändern	Selbstverkleidung
Erweiterte Unsichtbarkeit	Mächtige Unsichtbarkeit
Fehlerfreies Teleportieren	Mächtiges Teleportieren
Gefühl (Hoffnung)	Feste Hoffnung
Gefühl (Verzweiflung)	Tiefe Verzweiflung
Gefühl (Zorn)	Wut
Höhere Schattenbeschwörung	Mächtige Schattenbeschwörung
Höhere Schattenhervorrufung	Mächtige Schattenhervorrufung
Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit	Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit
Kreis der Heilung	Massen-, Leichte Wunden heilen“
Kreis des Unheils	Massen-, Leichte Wunden verursachen“
Massenbezauberung	Massen-, Monster bezaubern“
Person oder Tier bezaubern	Tier bezaubern
Pflanzen beeinflussen	Pflanzen befehligen
Pflanzen befehligen	Pflanzen kontrollieren
Schutz vor Elementen	Schutz vor Energien
Schutz vor Todesmagie	Todesschutz
Symbol	Symbol der Betäubung
Symbol	Symbol der Furcht
Symbol	Symbol der Überredung
Symbol	Symbol des Schlafes
Symbol	Symbol des Schmerzes
Symbol	Symbol des Todes
Symbol	Symbol des Wahnsinns
Unsichtbarkeit gegenüber Tieren	Vor Tieren verstecken
Unsichtbarkeit gegenüber Untoten	Vor Untoten verstecken
Untote befehligen	Untote kontrollieren
Vergrößern	Person vergrößern
Verkleinern	Person verkleinern
Verschwänden lassen	Gegenstand teleportieren
Zufällige Handlung	Schwächere Verwirrung

## GEÄNDERTE SCHULE

Zauber	Alte Schule	Neue Schule
Böser Blick	Verwandlung	Nekromantie
Brennende Hände	Verwandlung	Hervorrufung
Dimensionstür	Verwandlung	Beschwörung
Ebenenwechsel	Verwandlung	Beschwörung
Flammenpfeil	Beschwörung	Verwandlung
Fluch	Verwandlung	Nekromantie
Gebet	Beschwörung	Verzauberung
Gegenstand teleportieren	Verwandlung	Beschwörung
Heldenmahl	Hervorrufung	Beschwörung
Hölzerner Weg	Verwandlung	Beschwörung
Kältestrahl	Beschwörung	Hervorrufung
Kreis der Teleportation	Verwandlung	Beschwörung
Mächtiges Teleportieren	Verwandlung	Beschwörung
Magie entdecken	Allgemein	Erkenntniszauber
Magie lesen	Allgemein	Erkenntniszauber
Mal der Gerechtigkeit	Verwandlung	Nekromantie
Nahrung und Wasser reinigen	Allgemein	Verwandlung
Rückruf	Verwandlung	Beschwörung
Symbol der Betäubung	Allgemein	Verzauberung
Symbol der Furcht	Allgemein	Nekromantie
Symbol der Überredung	Allgemein	Verzauberung
Symbol des Schlafes	Allgemein	Verzauberung

## GEÄNDERTE SCHULE (FORTS.)

Zauber	Alte Schule	Neue Schule
Symbol des Schmerzes	Allgemein	Nekromantie
Symbol des Todes	Allgemein	Nekromantie
Symbol des Wahnsinns	Allgemein	Verzauberung
Teleportieren	Verwandlung	Beschwörung
Waffe weihen	Verwandlung	Nekromantie
Wasser entweihen	Verwandlung	Nekromantie
Wort der Macht: Betäubung	Beschwörung	Verzauberung
Wort der Macht: Blindheit	Beschwörung	Verzauberung
Wort der Macht: Tod	Beschwörung	Verzauberung

## GRUNDLEGENDE ÄNDERUNG DER WIRKUNG/DES EFFEKTS

Ausspähung  
Blind- oder Taubheit verursachen  
Blitze herbeirufen  
Böser Blick  
Elementen trotzen  
Energiewand  
Flammenpfeil  
Gerechte Macht  
Gift neutralisieren  
Hast  
Heilung  
Klingenbarriere  
Leid  
Mächtige Ausspähung  
Otilukes Frostsphäre  
Person verkleinern  
Verwandlung

## ÄNDERUNG DES GRADES

Alter Grad	Neuer Grad	Gestrichener Grad	Zusätzlicher Grad	Zaubername
		BAR 6		Abstoßung
KLE 6	KLE 9			Ätherische Gestalten
KLE 5	KLE 7			Ätherischer Ausflug
			DRU 2, WAL 2	Ausdauer des Ochsens
			BAR 5	Äußerlichkeiten
		BAR 2	DRU 2, PAL 2	Bärenstärke
			BAR 4	Bewegungsfreiheit
			WAL 2	Böses/Gutes/ Chaotisches/ Rechtschaffenes entdecken
BAR 1, HXM/ MAG 1	BAR 0, HXM/ MAG 0			Botschaft
			PAL 4	Chaotisches bannen
			WAL 3	Dunkelsicht
		BAR 6		Ebenenwechsel
			WAL 4	Einswerden mit der Natur
HXM/ MAG 5	HXM/ MAG 6			Eisenwand
DRU 5	DRU 4			Eissturm
			WAL 1	Elementen trotzen
DRU 9	DRU 8			Erdbeben
			DRU 6	Erde bewegen
		HXM/ MAG 4		Feste Hoffnung
DRU 4	DRU 3			Feuer löschen
DRU 2	DRU 1			Flammen erzeugen
		BAR 3		Fluch
			PAL 3	Fluch brechen
		BAR 4		Fortschicken

## ÄNDERUNG DES GRADES (FORTS.)

Alter Grad	Neuer Grad	Gestrichener Grad	Zusätzlicher Grad	Zaubername
			BAR 1	Furcht bannen
			BAR 2	Gefühle besänftigen
BAR 2	BAR 1			Gegenstand verbergen
			BAR 6	Gegenstände beleben
			PAL 4	Genesung
BAR 2	BAR 1			Gesinnung verbergen
			BAR 2	Gestalt verändern
			WAL 1	Gift entdecken
		Glück 8		Heilige Aura
			BAR 6	Heldenmahl
			DRU 2, WAL 2	Katzenhafte Anmut
			BAR 5	Kontakt zu anderen Ebenen
			BAR 3	Krankheit kurieren
			BAR 4, WAL 3	Lähmung aufheben
			DRU 7	Leid
			DRU 4	Luftweg
			BAR 3	Mächtige Magische Waffe
HXM/ MAG 5	HXM/ MAG 7			Mächtige Schattenbeschwörung
HXM/ MAG 6	HXM/ MAG 8			Mächtige Schattenhervorrufung
			HXM/MAG 8	Mächtigere Untote erschaffen
			BAR 1	Magierrüstung
			BAR 1	Magische Waffe
BAR 2	BAR 1			Magischer Mund
			DRU 1	Magischer Stein
			PAL 4	Mal der Gerechtigkeit
KLE 8	KLE 9	DRU 9		Massenheilung
		KLE 3	BAR 4	Mit Pflanzen sprechen
DRU 2	DRU 1	KLE 2	BAR 3	Mit Tieren sprechen
			BAR 1, Magie 1	Nystuls Magische Aura
			BAR 6	Ottos Unwiderstehlicher Tanz
HXM/ MAG 6	HXM/ MAG 7			Projiziertes Ebenbild
			Reisen 1	Rascher Rückzug
			DRU 9	Regeneration
			BAR 0	Richtung wissen
			WAL 2	Rindenhaut
			BAR 3	Schärfen
HXM/ MAG 6	HXM/ MAG 9			Schatten
			BAR 4	Schattenbeschwörung
			BAR 5	Schattenhervorrufung
HXM/ MAG 7	HXM/ MAG 6		BAR 5	Schattenreise
		WAL 2		Schlaf
DRU 4	DRU 3			Schneesturm
		BAR 1	PAL 1 (Chaos)	Schutz vor Chaos/ Bösem/Gutem/ Ordnung
			PAL 3	Schutzkreis gegen Chaos
		KLE 1	BAR 1	Schwächere Verwirrung
		KLE 1	BAR 1	Schwächere Verwirrung
		BAR 2		Schweben
			BAR 1	Seil beleben
			BAR 1	Selbstverkleidung
HXM/ MAG 1	HXM/ MAG 2		DRU 2	Spinnenklettern

## ÄNDERUNG DES GRADES (FORTS.)

Alter Grad	Neuer Grad	Gestrichener Grad	Zusätzlicher Grad	Zaubername
			BAR 1	Sprachen verstehen
			DRU 1, WAL 1	Springen
			DRU 5	Steinhaut
			DRU 9	Sturm der Vergeltung
KLE 8, HXM/ MAG 8	KLE 7, HXM/ MAG 7			Symbol der Betäubung
KLE 8, HXM/ MAG 8	KLE 6, HXM/ MAG 6			Symbol der Furcht
KLE 8, HXM/ MAG 8	KLE 6, HXM/ MAG 6			Symbol der Überredung
KLE 8, HXM/ MAG 8	KLE 5, HXM/ MAG 5			Symbol des Schlafes
KLE 8, HXM/ MAG 8	KLE 5, HXM/ MAG 5			Symbol des Schmerzes
BAR 2, HXM/ MAG 2	BAR 3, HXM/ MAG 3			Tageslicht
BAR 2	BAR 1			Tashas Fürchterlicher Lachanfall
			PAL 1	Teilweise Genesung
HXM/ MAG 9	HXM/ MAG 8			Temporäre Stasis
DRU 2	DRU 1		WAL 1	Tier bezaubern
WAL 2	WAL 1	KLE 2	BAR 2	Tierbote
			WAL 1	Tiere beruhigen
			WAL 4	Tierwachstum
HXM/ MAG 5	HXM/ MAG 4			Tote beleben
BAR 2	BAR 3			Unsichtbares sehen
			HXM/MAG 6	Untote erschaffen
			BAR 3	Verborgene Seite
			Tiere 4	Verbündeten der Natur herbeizaubern IV
			Tiere 8	Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII
			HXM/ MAG 5, PAL 4	Verzauberung brechen
			WAL 1	Vor Tieren verstecken
		Heilung 9		Wahre Auferstehung
		BAR 5	DRU 4	Wasser kontrollieren
			BAR 6	Weg finden
HXM/ MAG 3	HXM/ MAG 2	BAR 3	DRU 2	Windstoß
WAL 4	WAL 2	BAR 3	DRU 3	Windwall
HXM/ MAG 7	HXM/ MAG 8			Wort der Macht: Betäubung
HXM/ MAG 8	HXM/ MAG 7			Wort der Macht: Blindheit
BAR 3, HXM/ MAG 4	BAR 2, HXM/ MAG 3			Wut
			BAR 6	Zauber analysieren
			PAL 2	Zone der Wahrheit Zustand
KLE 4	KLE 2			

## SPIELLEITER-SET

Das SPIELLEITER-SET wurde von Grund auf überarbeitet. Dabei wurde darauf geachtet, dass die Struktur noch leserfreundlicher und die Texte noch verständlicher sind. Zudem wurde eine Reihe von Material hinzugefügt und an einigen Stellen die Regeln und Inhalte verändert bzw. überarbeitet.

- Zu dem neuen Material gehören Informationen über die Ebenen sowie Regeln über die Auswirkungen von Gelände und verschiedenen Umweltbedingungen. Dies schließt Regeln für die Elementarebene des Feuers genauso ein wie Regeln für das Kämpfen auf einer Treppe.
- Das Talent Anführen und die Regeln für Gefolgsleute berücksichtigen jetzt Stufenentsprechung und effektive Charakterstufe.
- Die Informationen über die Erschaffung von Fallen und deren Kosten werden ausführlicher erklärt.
- Es wurden eine Reihe von Prestigeklassen hinzugefügt.
- Das Berechnungssystem für die Preise/Kosten von magischen Gegenständen wurde überarbeitet. Die Preise der Gegenstände wurden entsprechend angepasst und eine Reihe von neuen Gegenständen hinzugefügt.
- Die Tabellen für Zufallsbegegnungen wurden den Änderungen im MONSTER-SET angepasst.

## MONSTER-SET

Eine der wichtigsten und stärksten Veränderungen betrifft die Art und Weise, in der die Fertigkeitpunkte und Talentanzahl für Kreaturen festgelegt werden.

- Fertigkeiten hängen von der Kreaturenart und der Intelligenz ab. Fertigkeitpunkte werden wie bei den SC berechnet – was bedeutet, dass Monster bei ihrem ersten TW das Vierfache der Fertigkeitpunkte bekommen.
- Monster bekommen genau wie SC auf der ersten Stufe und alle drei Stufen danach ein Talent.
- Einige Kreaturenarten sind weggefallen – die Kreaturenart Bestie wurde gestrichen und die Kreaturenart Gestaltwandler ist nun eine Unterart. Zudem wurde die Kreaturenart Schwarm hinzugefügt.
- Schadensreduzierung wurde vollständig überarbeitet. Das alte „##/+1“ (z. B. 30/+1) gibt es nicht mehr. Stattdessen wird Schadensreduzierung nun durch Magie, Gesinnungswaffen und/oder bestimmte Metalle überwunden. Dadurch wird Schadensreduzierung für den SL ein viel flexibleres Werkzeug.
- Die Fähigkeit vieler Kreaturen, Zauber zu wirken, bzw. die zauberähnlichen Fähigkeiten vieler Kreaturen wurden verändert und einander angeglichen. Beispiellisten für vorbereitete bzw. bekannte Zauber sind jetzt bei den entsprechenden Monstern zu finden.
- Es wurden stärkere Versionen von Standardmonstern hinzugefügt. So findet man neben der Mumie und dem Todesalb nun auch den Mumienfürsten und den Schreckensalb.
- Für einige Kreaturen, wie z. B. den Höllenschlundteufel, wurden als Hilfe für den SL ausführliche Kampfaktiken hinzugefügt.
- Für die Kreaturen, die am ehesten als Spielercharakter geeignet sind, wurden detaillierte Informationen hinzugefügt, wie man entsprechende SC erstellt. Für andere Kreaturen, die für SC und als Gefolgsleute in Frage kommen, wurden Stufenentsprechungen aufgeführt.

## HINTER DEN KULISSEN: SCHADENSREDUZIERUNG

Die Regeln für Schadensreduzierung wurden grundlegend überarbeitet. Die offensichtlichste Änderung betrifft die neuen vielfältigen Möglichkeiten, die Schadensreduzierung einer Kreatur zu umgehen: besondere Metalle, Magie, Gesinnungswaffen oder bestimmte Arten von Waffen (Hieb- oder Wuchtwaffen) können der Schlüssel sein, um die Schadensreduzierung einer Kreatur zu überwinden.

Eine weniger offensichtliche Änderung ist die Tatsache, dass Schadensreduzierung nun grundsätzlich leichter zu überwinden ist, auch wenn man nicht über eine entsprechende Waffe verfügt. In der Regel ziehen Monster mit Schadensreduzierung 5, 10 oder 15 Punkte von den meisten Angriffen ab. Vor der Überarbeitung konnte dieser Wert bis zu 40 hoch sein. Eine derart hohe Zahl hat meistens dazu geführt, dass die Spieler es gar nicht erst versucht haben, wenn sie nicht über die richtige Waffe verfügen. Eine Zahl wie 15 sagt den Spielern: „Du kannst es schaffen, auch wenn es sehr hart werden wird.“

Wenn du Monster an die neuen Regeln anpasst, kannst du die folgenden Richtlinien verwenden:

- **Ändere den Schadensreduzierungswert zu 5, 10 oder 15.** Als generelle Richtlinie kannst du 5 für schwächere Monster (bis zu HG 4 oder 5) verwenden. Für starke Monster (HG 13 oder höher) verwendest du 15, und 10 verwendest du für alle Monster deren HG dazwischen liegt.
- **Besondere Materialien:** Wenn die SR eines Monsters bisher mit Silber überwunden werden konnte, kannst du es bei Silber belassen, sofern kein anderes Material passender erscheint. Silber solltest du außerdem für Baatezu (Teufel), Wächter und einer Reihe von anderen Kreaturen von den Äußeren Ebenen verwenden, insbesondere der rechtschaffenen Ebene der Neun Höllen von Baator. In einigen Fällen solltest du dies eventuell mit Gut oder Böse kombinieren (siehe „Kombinationen“). Verwende Adamantit in den Fällen, in denen Schadensreduzierung fast wie Härte ist: bei Konstrukten, bei Kreaturen, deren Körper aus nicht-organischen Materialien besteht, und bei Zaubern wie *Steinhaut* oder *Eiserner Körper*. Benutze kaltgeschmiedetes Eisen für Feenwesen (häufig, auch wenn sie bisher keine Schadensreduzierung hatten), für die feenartigen Eladrin, für die Tanar’ri-Dämonen und für bestimmte andere Kreaturen von den Äußeren Ebenen, insbesondere den chaotischen. Es ist keine gute Idee, neue Materialien einzuführen (außer bei besonderen Umständen), da Abenteurer beispielsweise selten einen Grund haben, Mithralwaffen mit sich zu führen.
- **Waffenarten:** Wenn ein Monster durch eine Waffenart nur halben Schaden erlitten hat, ersetzt du dies durch Schadensreduzierung 5/andere Waffenart. So haben z. B. Skelette bisher durch Hieb- und Stichwaffen nur halben Schaden erlitten. Nun haben sie Schadensreduzierung 5/Wuchtwaffen. Waffenarten sollten nur selten als Möglichkeit zur Überwindung von Schadensreduzierung verwendet werden.
- **Gesinnung:** Du solltest Gesinnungswaffen erlauben, die Schadensreduzierung von Externaren mit einer gegenüberliegenden Gesinnung zu überwinden. Dämonen und Teufel haben Schadensreduzierung #/Gut, Celestische haben Schadensreduzierung #/Böse, Slaadi haben Schadensreduzierung #/Ordnung und Unvermeidbare (obwohl sie Konstrukte sind) haben Schadensreduzierung #/Chaos. Grundsätzlich werden Infernalische und Celestische Kreaturen eher mit Böse und Gut als mit Chaos und Ordnung in Verbindung gebracht. Der Unterschied zwischen rechtschaffenen und chaotischen Scheusalen und Celestischen zeigt sich eher in den Empfindlichkeiten gegenüber bestimmten Materialien als gegen Gesinnungswaffen (siehe „Kombination“).

- *Magie und epische Waffen:* Wenn nichts anderes passt, solltest du magische Waffen für das Überwinden von Schadensreduzierung zulassen. Für Monster mit sehr hohem HG solltest du stattdessen epische Waffen wählen.
- *Kombinationen:* Du kannst Kombination dieser Möglichkeiten festlegen, um die Monster basierend auf ihren HG und ihrer generellen Macht stärker voneinander zu unterscheiden. Viele Externare haben Schadensreduzierung, die durch eine Kombination von Material und Gesinnungswaffen überwunden werden kann. Beispiel: Sehr schwache Tanar'ri-Dämonen haben sehr einfach zu überwindende Schadensreduzierung: eine gute oder eine kaltgeschmiedete Waffe trifft ohne Einschränkungen. Mittelstarke Tanar'ri profitieren von einer etwas schwerer zu überwindenden Schadensreduzierung: man benötigt eine gute Waffe; eine kaltgeschmiedete Waffe würde nicht mehr durchgehen. Ein sehr mächtiger Tanar'ri hat eine noch schwerer zu überwindende Schadensreduzierung: um ihn ungehindert zu treffen, muss man eine Waffe haben, die gut und kaltgeschmiedet ist. Als grobe Richtlinie solltest du „oder“-Kombinationen bei Monstern mit HG 3 oder niedriger und „und“-Kombinationen bei Monstern mit HG 16 oder höher verwenden. Du solltest auch Kombinationen mit Magie und besonderen Materialien verwenden. Der Skelettkörper eines Leichnams ist wie der eines Skeletts gegenüber Wuchtwaffen empfindlich, aber nur, wenn diese magisch sind. Eine Nachtvettel ist besonders empfindlich gegenüber kaltgeschmiedeten Waffen, aber nur wenn sie magisch sind. Grundsätzlich macht eine „und“-Kombination das Überwinden der Schadensreduzierung einer Kreatur schwieriger und passt daher eher zu mächtigen Kreaturen.