

KONVERTIERUNGSSPIELHILFE DSA5 (VERSION 1.0)

Vorwort

Liebe DSA-Spieler und -Meister. Nach über einem Jahrzehnt folgte auf die 4. Edition von DSA nun endlich die 5. Edition. Viele von euch spielen schon seit vielen Jahren ihren oder ihre Helden und mit der Zeit wächst einen der tobrische Widerstandskämpfer, die elfische Auenläuferin oder der griesgrämige Ambosszweig ans Herz.

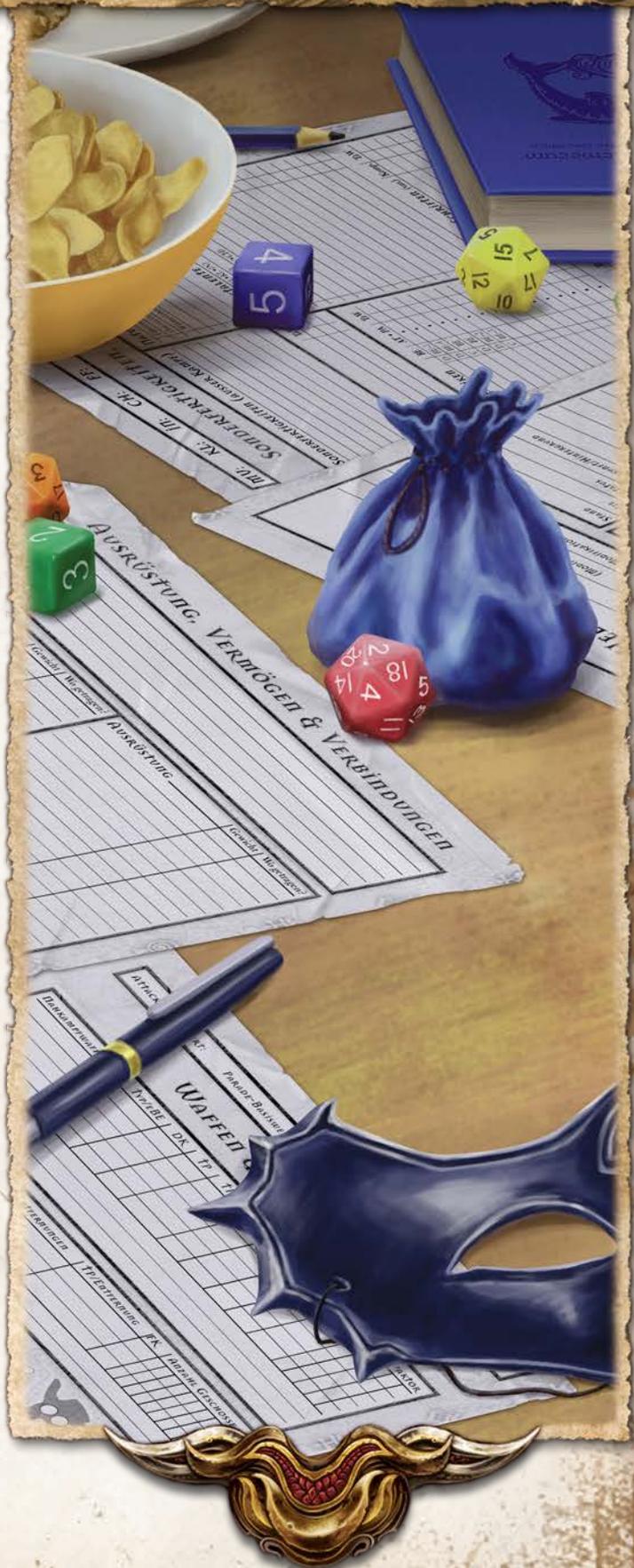
Man möchte seine liebgewonnen Charaktere auch in der neuen Edition weiterspielen und diese Spielhilfe soll euch dabei helfen, die Helden der letzten Edition auf den neuen Standard zu übertragen. Mit Hilfe dieses kleinen Guides sollte es euch mühelos gelingen, eure Helden anzupassen bzw. wir stellen euch verschiedene Möglichkeiten vor, wie ihr Fähigkeiten und Werte überträgt. Außerdem erhaltet ihr noch eine Übersicht über einen Modifikatorenvergleich zwischen DSA4 und DSA5, sodass ihr ein besseres Gefühl dafür erhaltet, welche Erleichterungen und Erschwernisse passend sind, zum Beispiel, um ältere Abenteuer anzupassen.

Was die Spielhilfe hingegen nicht kann: Eure Helden schon mit allen Optionen versehen, die ihr aus DSA4 kanntet. Die neue Edition ist noch jung und die Menge an Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteilen, Traditionen und Ausrüstung wird noch wachsen. Deshalb kann die Konvertierung eines DSA4-Helden zu einem DSA5-Helden auch noch nicht in allen Belangen funktionieren bzw. ihr müsst ein wenig improvisieren.

An den Stellen, wo es entsprechende Aufsätze oder Elemente noch nicht gibt, findet ihr kleine Kästen, die euch helfen, das Problem bis zum Erscheinen der Erweiterungsregeln zu lösen.

Gerade im Bezug zu den Zauberkundigen und Geweihten sind einfach noch nicht alle Traditionen, Zauber, Liturgien usw. vorhanden. Und auch alle Kampfsonderfertigkeiten, insbesondere jene, die Schwertgesellen und Kriegerinnen ihre Besonderheiten verliehen, werden erst mit Erscheinen des Kompendiums zur Verfügung stehen. Zusätzlich gibt es natürlich auch neue Sonderfertigkeiten und Liturgien und es stellt sich die Frage, ob eure Helden diese Fähigkeiten besitzen können oder nicht (um die Antwort vorweg zu nehmen: selbstverständlich ja). Die meisten Effekte von übernatürlichen Fähigkeiten lassen sich relativ einfach von DSA4 zu DSA5 übertragen. Meistens müssen nur Aussagen über die TaP oder ZfP an die neuen Qualitätsstufen und die Zauber in ihrer Struktur dem vereinheitlichten Standard angepasst werden.

Wir hoffen, dass ihr eure altbewährten Helden weiterhin in Abenteuer ziehen lasst (oder auch mal einem neuen Helden nach den DSA5-Regeln erstellt) und sie mit dieser Spielhilfe so gut wie möglich umstellen könnt. Im Laufe der nächsten Zeit werdet ihr zusätzliche Optionen durch



die Erweiterungsbände von DSA5 erhalten und könnt euren Helden Stück für Stück weiter anpassen. Falls euch also die Rituale der Schamanen, die Liturgien der Tsageweiheten oder Sonderfertigkeiten für eure Schwertgesellen fehlen: nur Geduld. DSA5 geht nicht mehr so strikt davon aus, dass ihr einheitliche Professionen wählt, sodass ihr die meisten Helden frei nach euren Wünschen gestalten könnt. Diese Spielhilfe geht nur auf eine Konvertierung der letzten Edition zur aktuellen Edition ein. DSA3-Helden und noch ältere Charaktere lassen sich am leichtesten durch einen kompletten Neubau anpassen. Ihre Werte wurden noch ausgewürfelt und wurden nicht durch ein Kaufsystem bestimmt. Das bedeutet auch, dass eine einfache Übertragung in vielen Bereichen extrem unterschiedlich mächtige Helden hervorbringen würde, je nachdem, wie gut man gewürfelt hat. Aus Fairness und Vergleichbarkeitsgründen ist deshalb eine Neuerstellung des Helden nach den DSA5-Regeln die einfachste Lösung. Und im Grunde ist dies auch bei DSA4-Helden sinnvoll und der beste Lösungsansatz. Genug der Vorrede, ich hoffe, dass euch die Konvertierungshilfe beim Übertragen eurer Helden behilflich ist, sodass sich eure Veteranen-Helden auch in die neuen DSA5-Abenteuer stürzen können.

Freundliche Grüße
Alex Spohr



Ein Wort vorweg: Ein AP ist ungleich einem AP

Mit dem DSA5-Regelwerk lassen sich die meisten profanen Helden mühelos nachbauen. Um magische und geweihte Helden darzustellen, benötigt man noch die entsprechenden Erweiterungsbände, denn darin enthalten sind auch die notwendigen Sonderfertigkeiten, Zauber und Vor- und Nachteile.

Bitte beachtet, dass der Wert eines AP in der neuen Edition einfach anders ist, als in DSA4. Man wird niemals exakt die gleichen Werte bei der Konvertierung in den Eigenschaften, den Talenten, Zaubern usw. herausbekommen.

Durch die höheren Kosten ab dem 15. Eigenschafts- oder Fertigungspunkt, die zusätzlichen Kosten durch Liturgien und eine andere Kostenverteilung der Vor- und Nachteile, ergeben sich teils starke Abweichungen, sodass unser unten aufgeführter Vorschlag eines Tausches von 10 zu 1 AP zwar gut funktioniert, aber nicht bei jedem Charakterkonzept gleichgute Ergebnisse erzielt.

Unerfahrene Helden mit niedrigen AP-Mengen lassen sich deutlich einfacher konvertieren, da sie über weniger Fähigkeiten wie Zauber und Sonderfertigkeiten verfügen und ihre Werte günstiger sind, da sie nur selten über den Sockelwert von 14 gelangt sind.

Bei erfahrenen Helden kommt zudem hinzu, dass sie meistens über so viele spezielle Fähigkeiten (Zauber, Liturgien) verfügen, die bislang nicht durch das DSA5-Regelwerk abgedeckt sind, dass eine Konvertierung bis in jedes Detail noch nicht möglich ist. Es gilt an dieser Stelle zu improvisieren oder abzuwarten, bis diese Optionen wieder gewählt werden können. An passender Stelle findest du aber Hinweise dazu, wie du dies in der Übergangszeit lösen kannst.

Möglichkeit 1: Von Grund auf neu

Die fairste und einfachste Methode, seinen liebgewonnenen DSA4-Helden auf DSA5 anzupassen, ist ihn von Grund auf neu zu bauen.

Dazu müssen die bislang angesammelten DSA4-Abenteuerpunkte herangezogen werden. Sie stellen die Grundlage für die AP-Menge da, die zum Bauen des DSA5-Helden verwendet werden können. Der Umrechnungsfaktor beträgt 1 zu 10. Das bedeutet, dass zehn Abenteuerpunkte aus DSA4 einem Abenteuerpunkt in DSA5 entsprechen.

Formel: Abenteuerpunkte eines DSA4-Helden / 10 ergibt die AP-Menge eines DSA5-Helden

Mit diesen AP baust du dir deinen Helden einfach komplett neu und befolgst die im DSA5-Regelwerk ab Kapitel 3 (Seite 37ff.) beschriebene Heldenerschaffung.

Alternativer Umrechnungsfaktor

Selbstverständlich könnt ihr auch einen anderen Umrechnungsfaktor als 10 zu 1 wählen. Wir hatten auch schon mit einem Faktor 12 zu 1 experimentiert, was bei profanen Helden gute Ergebnisse erzielte. Auch 9 zu 1 ist denkbar, vor allem dann, wenn magische oder geweihte Helden viele ihrer Möglichkeiten behalten sollen. Im Grunde müsst ihr euch nur innerhalb der Spielrunde verständigen. Der 10 zu 1-Faktor hat aus unserer Sicht die besten Ergebnisse für alle Seiten geliefert. Ihr könnt natürlich auch einfach eine AP-Menge bestimmen, mit der alle Spieler ihre Helden neu erstellen.

Möglichkeit 2: Die Konvertierung Schritt für Schritt

Statt einfach mittels der übertragenen AP-Summe deinen Helden komplett neu aufzubauen, kannst du auch folgende Richtlinien nutzen. Die Richtlinien gehen zwar auch davon aus, dass du deinen Helden anhand der einzelnen Schritte der Heldenschaffung konvertierst, aber auf einige Bereich kannst du verzichten bzw. sie schnell modifizieren. Folge einfach den einzelnen Schritten bis zum Ende.

Im Grunde ist auch diese Herangehensweise ein Neubau des Helden, wir bieten dir hier nur einfach eine kleine Unterstützung, wie du einige problematische Bereiche umgehen kannst. Von der Mächtigkeit her gleichen die Helden mit dieser Erstellungsmethode weitgehend den Helden aus Möglichkeit 1.

Schritt A: Erfahrungsgrad wählen und Abenteuerpunkte bestimmen

Dieser Schritt entfällt bei der Konvertierung eines DSA4-Helden zu einem DSA5-Helden. Dennoch spielt natürlich die Menge der Abenteuerpunkte eine Rolle für die weitere Konvertierung. Wir empfehlen, die bislang erspielte Abenteuerpunktemenge des DSA4-Helden durch 10 zu teilen (siehe dazu auch die Formel von Möglichkeit 1). Mit dieser Summe sollte dann in den nächsten Schritten die notwendigen Eigenschaften, Fertigkeiten usw. gekauft werden. Ist also im Grunde wie unter Möglichkeit 1.

Die Maximalwerte der Tabelle auf Seite 39 des **Regelwerks** musst du nicht beachten. Dein Held ist ja bereits seine Abenteuerkarriere gestartet. Die üblichen Begrenzungen von Fertigkeiten und Kampftechniken nach Spielbeginn musst du natürlich dennoch beachten (mehr dazu ebenfalls auf Seite 39 des **Regelwerks**).

Beispiel: Der Spieler von Gralkrim Sohn des Galkrim (genannt „der Kühne“) hat bislang 12.345 AP nach DSA4 gesammelt. Diese Summe wird durch 10 geteilt, herauskommt 1.234,5 (gerundet zu 1.235). Diese AP-Menge steht Gralkrims Spieler nun zur Verfügung, um den ambosswergischen Krieger nach DSA5 neu zu bauen.

Aus alt macht neu

Bitte beachte: Die Werte von DSA4 und DSA5-Helden mögen auf den ersten Blick das gleiche Wertespektrum aufweisen. Dennoch sind die einzelnen Punkte der Editionen nicht identisch viel wert. Das liegt einfach daran, dass DSA5 andere Kosten von Fähigkeiten annimmt. Dein Held wird also nicht völlig identisch aussehen, sondern sich in einigen Details unterscheiden. Wenn du dir einfach die Kosten der alten Steigerungstabelle und die Kosten der neuen Tabelle ansiehst bzw. die Wertigkeiten von Vor- und Nachteilen anschaust, wirst du sehr schnell sehen, dass die AP-Kosten völlig andere sind.

Schritt B: Spezies

Wähle die Spezies deines Helden und notiere dir entsprechende Vorteile, Nachteile, Wertemodifikationen usw. Die AP-Kosten für die Spezies musst du selbstverständlich von der Gesamtmenge deines AP-Kontos abziehen.

Die Tabelle für die Spezies findest du auf Seite 40 des **Regelwerks**.

Beispiel: Gralkrim ist ein Zwerg. Also muss Gralkrims Spieler die Kosten für einen Zwerg (61 AP) bezahlen und notiert sich alles, was einen Zwergen ausmacht, beispielsweise die Eigenschaftsänderungen.

Orks, Goblins, Achaz, Halborks

Im **Regelwerk** ist nur eine Auswahl der aventurischen Spezies aufgeführt. Noch sind keine Werte von Orks, Goblins, Achaz, Halborks und anderen Spezies abgebildet.

Um sie dennoch zu konvertieren, nimm einfach pauschal folgende Kosten an:

Orks: 50 AP

Goblins: 25 AP

Achaz: 40 AP

Halborks: 0 AP

Sollten sich die Kosten späterer durch Erweiterungsbände verändern, dann musst du eventuell noch ein paar AP nachzahlen oder erhältst einige zur freien Verwendung wieder zurück.

Eigenschaftsänderungen, automatische Vor- und Nachteile usw. gibt es noch nicht, aber du kannst dich an den Werten aus DSA4 orientieren. Solltest du später feststellen, dass es offiziell andere Grundwerte für diese Spezies gibt, dann passe einfach diese Werte entsprechend an.

Schritt C: Kultur

Wähle die Kultur, der dein Held angehört. Die meisten DSA4-Kulturen lassen sich recht einfach in den DSA5-Kulturen wiederfinden. Einige haben neue Namen bekommen, aber als DSA4-Kenner solltest du keine großen Schwierigkeiten haben, die passende Kultur auszuwählen. Notiere dir die Muttersprache auf III und die Ortskenntnis

deiner Heimat. Ob du zusätzlich noch die Fertigkeitspunkte des Kulturpaketes wählst, ist dir überlassen. Wenn ja, musst du natürlich auch die AP-Kosten dafür zahlen.

Beispiel: Gralkrims Spieler wählt als Kultur Ambosszwerge aus. Gralkrim wurde auch schon unter DSA4 als ein ambosszwerger Krieger erstellt – daran hat sich nicht viel geändert.

Zahoris, Gjalsker und Ferkinas

Wie auch bei den Spezies, sind nicht alle Kulturen im **Regelwerk** abgebildet. Wenn dein Held einer Kultur entstammt, die bislang noch nicht beschrieben ist, kannst du sie dennoch einfach übertragen.

Nenne sie einfach nach dem Volk (z.B. Zahoris, Ferkinas oder Gjalskerländer), gebe deinem Helden die Sprache der Kultur als Muttersprache auf Stufe III und wähle eine passende Ortskenntnis. Fertig.

Neben den im **Regelwerk** vorgestellten Kulturen sind im **Aventurischen Boten 172** bereits drei neue Kulturen erschienen: Die barbarischen Trollzacker, die zwergischen Brobim und die freiheitsliebenden Steppenelfen. Falls du also einen Angehörigen dieser drei Kulturen spielen willst, dann helfen dir die Informationen aus dem Boten weiter.

Schritt D: Profession

Bei der Professionswahl bist du deutlich freier als unter DSA4. Du kannst dich bei den vorgestellten Professionen orientieren und die dort erwähnten Talent-Boni und Sonderfertigkeiten einkaufen. Allerdings kannst du in den meisten Fällen auch gleich zum Steigern übergehen.

Bitte beachte: Zauberer und Geweihte brauchen später die Vorteile Zauberer oder Geweihter. Dies gilt theoretisch auch für die Geweihten der Halbgötter und Halb- und Viertelzauberer. Ihren geringeren Vorrat an AsP oder KaP kannst du mit den Nachteilen Niedrige Astralkraft oder Niedrige Karmalkraft darstellen, bis DSA5-Regeln dafür vorhanden sind.

Beispiel: Gralkrims Spieler gefällt das Profil der Krieger eigentlich ganz gut. Nur die vielen Punkte im Talent Reiten stören ihn, da Gralkrim als Zwerg keine Ahnung von Pferden hat. Er beschließt alles an Werten zu übernehmen und die AP-Kosten zu zahlen, nur bei Reiten rechnet Gralkrims Spieler die Kosten heraus.

Er wird später sowieso noch einmal bei den Talenten nach oben korrigieren. Das Professionspaket Krieger hat er nur als Hilfe gewählt, um zu sehen, woraufes bei dieser Profession ankommt und ob er nicht etwas nach den neuen Regeln vergessen hat. Im Grunde hätte er auch ganz darauf verzichten können und sich alle Talente und Kampfsonderfertigkeiten alleine zusammensuchen können.

Schelme, Ifirngeweihte und Achaz-Kristallomanten

Das **Regelwerk** stellt gerade bei den Professionen nur einige Beispiele vor. In den Ergänzungsbänden sind viele weitere Professionen samt ihrer Traditionsbeschreibungen vorgestellt.

Das bedeutet, dass einige exotische Professionen wie Schelme, diverse Geweihte und Zauberer noch nicht vollständig von DSA4 zu DSA5 übertragbar sind. Weder sind schon alle ihre Traditions-sonderfertigkeiten beschrieben, noch die entsprechenden Zauber und Liturgien ihrer Tradition.

Du kannst bis dahin jedoch die Repräsentation von DSA4 als Beispiel nehmen und an DSA5 anpassen. Bei der Zauberwirkung solltest du Anmerkungen zu den FP in QS umwandeln, die Kosten in die neuen DSA5-Schritte unterteilen und Steigerungsfaktoren, die höher als D sind auf D heruntersetzen. Liturgien sollten jeweils einen eigenen FW erhalten. Auch hier bitte die Kosten, Wirkungen und Steigerungsfaktor (hier sollte der Spielleiter entscheiden, welchen Faktor eine Liturgie bekommt) anpassen.

Falls sich in den Erweiterungsbänden Steigerungsfaktoren ändern, solltest du entsprechend AP zurückbekommen, wenn es bislang zu deinen Ungunsten war, oder AP nachzahlen, wenn du bislang weniger ausgegeben musstest.

Schritt E: Eigenschaften

Die Eigenschaften kannst du zunächst so belassen, wie sie sind. Berechne die AP-Kosten der Eigenschaften nach DSA5 und ziehe den Wert von deinem AP-Konto ab. Du kannst jederzeit während der Konvertierung, Eigenschaftspunkte wieder in AP umwandeln, wenn du irgendwo sonst noch AP benötigst.

Beachte, dass Spezies keine Boni und Mali auf Eigenschaften mehr bekommen, sondern sich durch Eigenschaftsänderungen nur noch die Höchstwerte zu Spielbeginn ändern. Diese Eigenschaftsmodifikatoren musst du entsprechend aus den Eigenschaften herausrechnen.

Beispiel: Gralkrim hatte in den geistigen Eigenschaften überall 11 (außer in Mut, da hatte er 14) und in den körperlichen Eigenschaften überall 16 (außer in Fingerfertigkeit, da hatte er nur 13).

Gralkrims Spieler gibt die Kosten für diese Eigenschaften aus, stellt jedoch fest, dass das sehr viele AP sind. Im späteren Verlauf der Konvertierung wird sich sein Spieler dazu entscheiden, Gralkrims Fingerfertigkeit auf 12 zu senken und die Klugheit auf 10, um damit 30 AP freizubekommen, mit denen er noch Talente steigern möchte. Selbstverständlich hat Gralkrims Spieler dabei Bauchschmerzen, aber er kann nicht beides haben.



Aus alt macht neu 2

Kein Spieler verzichtet gerne auf Eigenschaften. An dieser Stelle sollte noch einmal betont werden, dass die Kosten für Eigenschaften, Fertigkeiten usw. einfach nicht mehr so gewichtet sind wie bei DSA4. Es ergeben sich dadurch andere Kostenschwerpunkte. Eigenschaften sind natürlich immer noch wertvoll. Allerdings sind bei den Fertigkeiten Werte von über 14 sehr kostenintensiv, rechtfertigen aber durch potenziell höhere Qualitätsstufen ihre Kosten. Wie immer ist das aber natürlich dem Spieler überlassen, ob er die Kosten ausgeben möchte oder nicht.

Schritt F: Vor- und Nachteile

Bei den Vor- und Nachteilen solltest du jene direkt übernehmen, die dein Held bereits hat. Die Namen einiger Vor- und Nachteile haben sich geändert, aber du solltest keine großen Schwierigkeiten haben, sie wiederzuerkennen.

Halte dich an die Obergrenze von 80 AP für Vor- und Nachteile (siehe **Regelwerk** Seite 162). Solltest du mehr Vor- und Nachteile haben als erlaubt ist, so kannst du auswählen, welche du einfach streichst. Dies wird insbesondere auch bei den Schlechten Eigenschaften der Fall sein, denn unter DSA5 kannst du nicht mehr so viele Schlechte Eigenschaften und Persönlichkeitsschwächen besitzen wie unter DSA4. Die Begrenzung ist hier deutlich stärker. Im Gegenzug kannst du aber auch neue Vor- und Nachteile wählen, die zu deinem Helden passen und die es bislang nicht gab, z.B. Schlechte Angewohnheiten. Auch hier musst du auf die Begrenzung von Vor- und Nachteilen achten.

Bitte Beachte: Zauberer und Geweihte benötigen den Vorteil Zauberer bzw. Geweihter. Außerdem solltest du die dringend empfohlenen Vor- und Nachteile deiner Spezies wählen, damit dein aventurischer Zwerg oder Elf auch als solcher wiedererkennbar ist.

Beispiel: Bei den Vor- und Nachteilen hat Gralkrim als Zwerg traditionsgemäß eine ganze Handvoll, nur weil er ein Zwerg ist. Die meisten Spezies-Nachteile sind jedoch mittlerweile nicht mehr fest in die fest in der Spezies verankert, sodass er einige Vor- und Nachteile an Ballast abwerfen kann. Gralkrim entscheidet sich aber beispielsweise die Schlechte Eigenschaft Goldgier zu behalten, weil sie als stimmungsvoll für Zwerg empfindet.

Schritt G: Fertigkeiten und Kampftechniken

Alle Kampftechniken und Fertigkeiten musst du für deinen Helden neu bestimmen. Du kannst dich an den alten Werten deines DSA4-Helden orientieren. Kaufe die entsprechenden Fertigkeiten einfach mit deinen AP ein. Beachte dazu folgende wichtige Punkte:

- Einige Talente wurden umbenannt. Die meisten davon kannst du immer noch gut identifizieren.
- Es gibt weniger Talente als vorher. Einige Talente wurden zu Sonderfertigkeiten, die du dir zulegen kannst,

andere wurden mit anderen Talenten zusammengelegt, sodass du weniger Talente steigern musst.

- Zauber und Liturgien, die dein magischer bzw. geweihter Held beherrschen soll, muss du mit AP aktivieren und kaufen.
- Waffentalente sind nun Kampftechniken. Sie beginnen bei 6 und du kannst sie mit deinen AP steigern. Beachte: Einige Kampftechniken gibt es noch nicht (z.B. Peitschen), andere wurden zusammengelegt (Raufen und Ringen ist jetzt nur noch Raufen) und alle Waffen sind nun fest mit einer Kampftechnik verbunden.

Beispiel: Gralkrims Spieler muss sich nur mit Talenten auseinandersetzen. Er schaut sich die Talente genau an und verteilt dann die Fertigkeitpunkte möglichst ähnlich. Wenn zwei ähnliche Talente vorhanden sind, z.B. Schnaps brennen und Winzer, steckt er seine Punkte nur noch in das einzige Talent, das beides abdeckt (in diesem Fall Lebensmittelbearbeitung mit einer Spezialisierung auf das Anwendungsgebiet Brauen).

Bei den Kampftechniken verfährt er genauso. Er hatte sich vor allem auf Zweihandhiebaffen spezialisiert und gibt auch dafür wieder einen Großteil seiner AP aus.

Am Ende verteilt er, wie schon angemerkt, noch Eigenschaftspunkte um, um mit seiner geliebten Armbrust besser umgehen zu können, als durch die bisher verteilten Punkte. Und er will noch einen höheren Fertigkeitwert in Zechen haben.

Zaubertricks und Segnungen

Beachte, dass die Zwölf Segnungen ein Pflichteinkauf für Geweihte der Zwölfgötter sind. Die Kosten betragen 12 AP.

Zaubertricks sind keine Pflicht für Zauberer, aber du kannst sie natürlich für deinen Helden erwerben, auch wenn er sie vorher nicht beherrschte. Jeder Zaubertrick kostet 1 AP.

Schritt H: Sonderfertigkeiten

Ähnlich wie bei den Fertigkeiten musst du nun Allgemeine Sonderfertigkeiten, Kampfsonderfertigkeit und gegebenenfalls noch magische und karmale Sonderfertigkeiten erwerben. Dazu musst du einfach die entsprechenden AP ausgeben. Hier gilt:

- Viele Sonderfertigkeiten wurden umbenannt, aber du wirst schnell entdecken, dass es sie unter anderem Namen gibt.
- Es gibt neue SF, die du auch erwerben kannst, z.B. Riposte, Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten usw.

Beispiel: Nun ist es an der Zeit, die Sonderfertigkeiten zu wählen. Gralkrim hatte früher den Wuchtschlag, also wählt sein Spieler den Wuchtschlag I und II aus. Die Fertigkeitsspezialisierung auf Lebensmittelbearbeitung hatte er schon vorher gewählt. Aber er kauft sich noch die SF Belastungsgewöhnung, die früher unter dem Namen Rüstungsgewöhnung bekannt war, und die Gralkrim beherrschte.

Einhalten der Voraussetzungen

Wenn du Sonderfertigkeiten erwirbst, musst du die Voraussetzungen einhalten. Du kannst dir nicht Wuchtschlag III holen, wenn du zuvor nicht die anderen Wuchtschlag-SF geholt hast und dein Held keine Körperkraft von 17 aufweist.

Schritt I: Werte bestimmen

Nachdem nun alle übrigen Werte stehen kannst du dazu übergehen, die Abgeleiteten Werte deines Helden neu zu berechnen. Du benutzt dazu die Formeln aus der Heldenerschaffung. Um das Profil deines Helden dem alten Profil stärker anzugleichen, kannst du dir auch LeP, AsP und KaP zusätzlich kaufen. Und denke an die Schicksalspunkte, von denen dein Held 3 hat, es sei denn, er hat die Vorteile/Nachteile Glück oder Pech gewählt.

Beispiel: Gralkrims Spieler schreibt sich 3 Schicksalspunkte auf, rechnet Seelenkraft, Zähigkeit, seine Lebenspunkte und den Ausweichenwert aus. Außerdem holt er sich noch 5 zusätzliche LeP, da er seinen ausgerechneten Wert als zu mickrig empfindet. Selbstverständlich muss er dafür die Kosten in AP tragen.

Aus alt macht neu 3

Die wird auffallen, dass du in Seelenkraft und Zähigkeit andere Werte als in Magieresistenz haben wirst. Das ist vollkommen normal, da die alte Magieresistenz und die beiden neuen Werte zwar Proben modifizieren, aber der Probenablauf ein anderer ist als zuvor. Also nicht wundern.

Schritt J: Letzte Schritte

Zu guter Letzt musst du noch deine Ausrüstung und persönliche Werte übertragen. Bei der Ausrüstung kann es geschehen, dass bestimmte Sachen noch nicht im **Regelwerk** abgebildet sind, dass betrifft vor allem Elixiere, Artefakte und Waffen.

Magische Gegenstände kannst du nach den Regeln zur Erschaffung von Artefakten nachbauen. Bei den Elixieren musst du improvisieren oder dich an der Wirkung von Zaubern orientieren. Waffenwerte folgen einem bestimmten Grundschema nach Kampftechnik, sodass du an dieser Stelle einfach die Werte einer ähnlichen Waffe übernehmen kannst.

Beispiel: Gralkrims Spieler sucht sich die Ausrüstung seines Helden zusammen und findet eigentlich alles, was er braucht. Sein Kettenhemd und das Zeug ersetzt er durch die generische Kettenrüstung, seinen Felsspalter und die Schwere Armbrust entdeckt er auch schon, nur das Wurmspieß gibt es noch nicht, dafür verwendet er stattdessen einfach die Werte eines Speers.

Schritt K: Fertig

Fertig!

Anpassung von Modifikatoren

Um bei alten Abenteuern die Modifikatoren von Proben anzupassen, kannst du auf folgende Faustformel zurückgreifen. Jeweils bis zu drei Punkte Erschwernis oder Erleichterung bei DSA4 entsprechen einer Erleichterung oder Erschwernis bei DSA5.

Verrechnung von Modifikatoren

Probe bei DSA4	Modifikator bei DSA5
-28 bis -30	+10
-25 bis -27	+9
-22 bis -24	+8
-19 bis -21	+7
-16 bis -18	+6
-13 bis -15	+5
-10 bis -12	+4
-7 bis -9	+3
-4 bis -6	+2
-1 bis -3	+1
+/-0	+/-0
+1 bis +3	-1
+4 bis +6	-2
+7 bis +9	-3
+10 bis +12	-4
+13 bis +15	-5
+16 bis +18	-6
+19 bis +21	-7
+22 bis +24	-8
+25 bis +27	-9
+28 bis +30	-10
usw.	

