



Update 2. Auflage

Geänderte Textstellen in der 2. Auflage, Buch der Regeln, Stand Oktober 2020

Seite 14: Das Heilige Römische Reich und das benachbarte Frankreich haben de facto aufgehört zu existieren. Beide Länder sind zu einem Flickenteppich von Kleinstaaten zerfallen.

Wurde ersetzt durch: Das Heilige Römische Reich und das benachbarte Frankreich haben stark an Macht in Europa eingebüßt. Grenzen haben sich durch die Wirren des Großen Krieges verschoben, Frankreich hat Teile seiner östlichen Regionen verloren.

Begründung: Im Laufe der Jahre hat sich der Fokus von HeXXen verschoben. Anfangs eher als Dark Fantasy-Setting gedacht, geriet der historische Aspekt immer mehr in den Vordergrund.

Seite 15: Und viele Staaten gehören ganz offiziell zu den Reichen der Finsternis: Vampire regieren aus dem Untergrund heraus, und Untote bevölkern ganze Städte.

Wurde ersetzt durch: Und viele Staaten gehören ganz offiziell zu den Reichen der Finsternis: Über den Harz und Teile Schlesiens regieren beispielsweise Hexen, anderswo in Europa gibt es Regionen, die von Vampiren oder Werwölfen tyrannisiert werden.

Begründung: Nach „Deutsche Lande“ wurden einige Landstriche deutlicher beschrieben.

Seite 15: Flächenmäßig ist Baiern (erst 1825 wird es auf Anordnung Ludwigs I. mit einem „y“ geschrieben) eines der größten Staatsgebilde in deutschen Landen.

Wurde ersetzt durch: Flächenmäßig ist Bayern eines der größten Staatsgebilde in deutschen Landen.

Begründung: Nach „Deutsche Lande“ wurde auf die alte Schreibweise von Bayern verzichtet.

Seite 15: Durch die politischen Umwälzungen und vermutlich auch durch das Wirken finsterner Mächte verlor das Königreich jedoch große Teile seiner Territorien.

Wurde ersetzt durch: Durch die Pest und eine Untoten-Schwemme gingen jedoch große Teile

Ostpreußens verloren.

Begründung: In „Deutsche Lande“ wurde Preußen genauer definiert.

Seite 35: Proben auf Waffenfertigkeiten sind stattdessen wie folgt angegeben: Angriffsprobe (Muskete).

Satz wurde gestrichen.

Begründung: Wurde in späteren Publikationen nicht mehr verwendet.

Seite 35

WAS KANN MEIN CHARAKTER?

In HeXXen können Charaktere das, was ein normaler, gesunder Menschen kann. Ausnahmen gibt es im Kampf. Hier kann ein Jäger das, was seine Jägerkräfte zulassen. Einen Gegner wegschubsen, ihn entwaffnen oder sich mit einem Rückwärtssalto von ihm absetzen - all das wird über Kräfte geregelt, und wenn man diese nicht hat, kann man sie nicht ausführen.

Abschnitt wurde neu hinzugefügt.

Begründung: Häufige Nachfragen seitens der Leser.

Seite 35: Manchmal verlangen Spieler aber auch aus eigenem Antrieb, Proben ausführen zu dürfen, auch für nicht-relevante Handlungen. Der Spielleiter sollte dann die Probe ausführen lassen. Es sollte aber auch klar sein, dass der Jäger bei Misserfolg mit den negativen Konsequenzen leben muss.

Abschnitt wurde gestrichen.

Begründung: Widerspricht dem Grundgedanken eines schnellen Action-Rollenspiels.

Seite 47: Hinweis: Wir unterscheiden Handwerken-Proben und Handwerksproben. Erstere sind Anwendungen der Fertigkeit Handwerken, letztere sind Handlungen, bei denen etwas (meist über FZA) hergestellt wird, wozu aber nicht zwingend die Fertigkeit Handwerken herangezogen wird.

Satz wurde ergänzt.

Begründung: Handwerken-Proben und Handwerksproben wurden häufig verwechselt.

Seite 49: Reiten wird auch zum Steuern von Kut-schen verwendet.

Satz wurde ergänzt.

Begründung: Regellücke in der Erstaufgabe.

Seite 56: Heimtückische Attacke: Attackiert ein Jäger einen NSC, der bereits an einen anderen Jäger gebunden ist, mit einer Nahkampfattacke von hinten, so zählt das als heimtückische Attacke. Der Jäger erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf und gilt nicht als gebunden.

Ersetzt durch: Heimtückische Attacke: Attackiert ein Jäger einen NSC, der bereits an einen anderen Jäger gebunden ist, mit einer Nahkampfattacke, so zählt das als heimtückische Attacke. Der Jäger erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf und gilt danach nicht als gebunden.

Begründung: Der Passus „von hinten“ war nicht exakt definiert und spielte auch keine Rolle.

Seite 59: Es ist nicht möglich, einen Gegner im Nahkampf zu attackieren, ohne dass man danach gebunden ist.

Ersetzt durch: Es ist nicht möglich, einen Gegner im Nahkampf zu attackieren, ohne dass man danach gebunden ist, selbst wenn der Angriff fehl-schlug.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 61: Jäger, die Kräfte oder Effekte anwen-den, welche Gegner auf sich ziehen (hier vor allem die Beschützerkraft „Leibgarde“) ignorieren alle obigen Regeln und Zahlenangaben, haben aber oft eigene Beschränkungen. Ein Beschützer mit Leibgarde kann unter Umständen an fünf oder mehr menschengroße Gegner gebunden sein.

Wurde geändert in: Jäger, die Kräfte oder Ef-fekte anwenden, welche Gegner auf sich ziehen (hier vor allem die Beschützerkraft „Leibgarde“) ignorieren alle obigen Regeln und Zahlenangaben, haben aber oft eigene Beschränkungen.

Begründung: Universeller anwendbar für spätere ähnlich Kräfte.

Seite 62: Aktionen (auch freie) können grund-sätzlich nur innerhalb der eigenen INI-Phase aus-geführt werden.

Satz wurde in Zusammenfassung ergänzt.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 65: Der Malus bei Faustkampf-Paraden wird wechselnd als -2 oder -3 angegeben. Richtig ist, dass der Malus -3 beträgt. Er ist somit in der Tabel-le auf Seite 65 falsch, ebenso auf der Spielkarte des Kartensets „Grundausstattung für den Jäger“. Auf den Jägerbögen ist er korrekt angegeben.

Seite 70: In Ini o kann man keine Aktionen mehr ausführen, und es treten eine Reihe von Effekten ein.

Ersetzt durch: In Ini o kann man keine Aktio-nen oder Reaktionen mehr ausführen, und es treten eine Reihe von Effekten ein.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 72: SCHADENSKLASSEN
BEI ANHALTENDEM SCHADEN

Meistens ist es nicht wichtig, zu bestimmen, wel-che Schadensklasse durch innere oder äußere Schadensstufen zustande kommt. Die Schadens-klasse wird nur dann wichtig, wenn der Jäger eine bestimmte Art von Schutz oder Schutzaura gegen eine Schadensklasse hat. Für diesen Fall gilt ver-einfacht, dass immer die Schadensklasse des zu-letzt angerichtete Schadens zählt. Hat ein Jäger beispielsweise 3 äußere Schadensstufen, die Feu-erschaden anrichten, und erleidet danach 2 wei-tere Schadensstufen, die Säureschaden anrichten, so zählt der zuletzt angerichtete Säureschaden.

Text wurde geändert.

Begründung: Aufwändige Buchführung soll ver-mieden werden.

Seite 73: Einen Zustand kann ein Jäger immer nur einmal haben.

Ersetzt durch: Jeder Jäger kann einen Zustand immer nur einmal gleichzeitig haben.

Begründung: Erste Version konnte so gelesen werden, dass ein Jäger nach Beendigung eines Zu-stands immun gegen diesen werden würde.

Seite 74: Verursacht ein Angriff einen Zustand, der auf einem anhaltenden Einfluss beruht, in dem der Jäger bereits Einflussstufen hat, so tritt der neue Zustand erst dann ein, wenn mindestens eine weitere Einflussstufe erzeugt wird.

Ersetzt durch: Verursacht ein Angriff einen Zu-stand, der innere oder äußere Schadensstufen, Malusstufen oder Lähmungsstufen erzeugt, wäh-rend der Jäger bereits Stufen in dem jeweiligen Einfluss hat, so tritt der neue Zustand erst dann ein, wenn mindestens eine weitere Einflussstufe erzeugt wird.

Begründung: Verdeutlichung.

Seite 74: Wir unterscheiden die Zustandsklassen „mächtig“, „fordernd“ und „dauerhaft“.

Ersetzt durch: Wir unterscheiden die Zustands-klassen „mächtig“, „fordernd“ und „dauerhaft“, abgekürzt „M“, „F“ und „D“.

Begründung: Verdeutlichung.

Seite 78: ANFÄLLIGKEIT. Wesen, die gegen eine bestimmte Schadensklasse anfällig sind (oftmals heiliger Schaden bei Höllenkreaturen), erleiden einen höheren Schaden. Wie beim Blitzschaden wird der Grundschaden verdoppelt, und darauf werden dann die Erfolge addiert. So verursacht der Hieb mit einem heiligen Schwert gegen We-

sen, die für heiligen Schaden anfällig sind, 6 statt 3 Grundschaden.

Ersetzt durch: Wesen, die gegen eine bestimmte Schadensklasse anfällig sind (oftmals heiliger Schaden bei Höllenkreaturen), erleiden einen um den Faktor 1,5 höheren Schaden. Würde eine Schadensquelle 4 Schaden anrichten, so erzeugt sie bei einem anfälligen Wesen 6 Schaden. Das gilt auch für innere/äußere Schadensstufen, die 3 statt 2 Schaden anrichten. Bei ungeraden Schaden wird aufgerundet.

Begründung: Errata nach Erstauflage.

Seite 104 Start mit Profession. Spieler und Spielleiter können sich darauf einigen, dass ihre Charaktere direkt auf Stufe 2 beginnen. Das ist für Spieler interessant, die schon etwas mehr Erfahrung haben und direkt mit einer Profession starten wollen (siehe Seite 164). In diesem Fall wird ein Jäger auf Stufe 1 gebaut, und direkt danach ein Aufstieg auf Stufe 2 durchgeführt (Seite 161). Will man eine Profession beschreiten, sollte man natürlich die Wahl der Rollen und der Jägerkräfte im Auge behalten, die man als Voraussetzung für die Profession benötigt. An der Ausrüstung und am Startguthaben ändert sich dadurch nichts.

Ersetzt durch: START AUF HÖHEREN STUFEN. Spieler und Spielleiter können sich darauf einigen, dass die Jäger direkt auf Stufe 2 oder höher beginnen. Das ist für Spieler interessant, die schon etwas mehr Erfahrung haben. Ausführliche Regeln für einen solchen Schnellstart werden auf Seite 166 beschrieben.

Begründung: Widersprüchliche Regeln in der Erstauflage.

Seite 105: Hoffnungsvoll: Trotz der Düsternis in der Welt hast du nie die Hoffnung verloren. Mit grenzenlosem Optimismus wendest du dich der guten Sache zu. Würfele einmal pro Tag mit zwei HeXXenwürfeln. Bei einem HeXXensymbol oder einem Espritstern erhältst du 1 Segnung.

Geändert in: Hoffnungsvoll: Geändert in: Trotz der Düsternis in der Welt hast du nie die Hoffnung verloren. Mit grenzenlosem Optimismus wendest du dich der guten Sache zu. Würfele einmal pro Tag mit zwei HeXXenwürfeln. Bei einem HeXXensymbol oder einem Espritstern erhältst du je 1 Segnung.

Begründung: Widerspruch mit Detailbeschreibung.

Seite 121: Im Kampf ein Elixier an einen anderen Charakter abzugeben, erfordert ebenso eine Aktion mit 2 AP.

Ersetzt durch: Im Kampf ein Elixier an einen anderen Charakter abzugeben, erfordert eine Aktion mit 1 AP.

Begründung: Errata. Dadurch ist das Elixier aber

noch nicht verabreicht worden. Im Grunde werden die 2 AP, die es kostet, ein Elixier einem anderen Jäger zu verabreichen, auf beide Jäger aufgeteilt. Ein Jäger gibt das Elixier für 1 AP ab (Aktion), der andere schluckt es als Reaktion (evtl. sofort) für 1 AP.

Seite 122. Wundertäter. Immer, wenn du ein Elixier einem anderen Charakter als Aktion einflößt oder weitergibst, kostet dich das nur 1 AP statt 2 AP.

Ersetzt durch: Du kannst Elixiere als freie Aktion (0 AP) an andere Charaktere abgeben, jedoch nur einmal pro Runde; alle weiteren Übergaben kosten wie üblich 1 AP.

Begründung: Errata infolge des Erratas auf Seite 121.

Seite 123: Giftgeschoss: Würfele beim Angriffswurf einen Blutwürfel mit. Für jedes Blutstropfensymbol erhält der Gegner 1 innere Schadensstufe (max. 5)

Ersetzt durch: Giftgeschoss: Würfele beim Angriffswurf einen Blutwürfel mit. Für jedes Blutstropfensymbol erhält der Gegner 1 innere Schadensstufe (max. 5), Schadensklasse Gift.

Begründung: Schadensklasse fehlte.

Seite 123: Brandgeschoss: Würfele beim Angriff einen Blutwürfel mit. Für jedes Blutstropfensymbol erhält das Ziel 1 äußere Schadensstufe (max. 5).

Ersetzt durch: Brandgeschoss: Würfele beim Angriff einen Blutwürfel mit. Für jedes Blutstropfensymbol erhält das Ziel 1 äußere Schadensstufe (max. 5), Schadensklasse Feuer.

Begründung: Schadensklasse fehlte

Seite 123: Säurebomben wirken nicht bei riesigen oder titanischen Gegnern.

Ersetzt durch: Säurebomben wirken nicht bei riesigen Gegnern oder Gegner mit Immunität Säure.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 123: Blitzbombe: Würfele beim Angriff einen Blutwürfel mit. Für jedes Blutstropfensymbol erhält das Ziel 1 Malusstufe (max. 5).

Ersetzt durch: Blitzbombe: Würfele beim Angriff einen Blutwürfel mit. Für jedes Blutstropfensymbol erhält das Ziel 1 Malusstufe (max. 5), außer der Gegner ist immun gegen Blitze oder Malusstufen.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 125: Lotusgift. Wenn der Angriff mit der vergifteten Waffe zum Verlust von LEP beim Gegner führt, erleidet dieser sofort 2 Punkte Schmerzschaden für jede äußere Schadensstufe, innere Schadensstufe und Malusstufe, unter der er bereits leidet (kumulativ).

Hinzugefügt: Sobald ein NSC von Lotusgift

Schaden nimmt, ist er für den Rest des Kampfes immun gegen Lotusgift.

Begründung: Balancing

Seite 127: Wenn du einen Bandengegner durch Waffenschaden tötest, darfst du sofort einen Blutwürfel würfeln.

Ersetzt durch: Wenn du einen Bandengegner durch einen Waffenangriff (keine Bandenkraft) auf o LEP bringst, darfst du sofort einen Blutwürfel würfeln. Töte einen beliebigen Bandengegner auf dem Kampfschauplatz mit einer Bandenstufe in maximaler Höhe der gewürfelten Blutstropfensymbole. Schneller Tod kann mehrfach pro Spielrunde aktiviert werden und zählt nicht gegen das Angriffslimit. Die Kraft ist nicht mit Bandenkräften kombinierbar.

Begründung: „Waffenschaden“ war nicht exakt definiert.

Seite 129: Schnelle Heilung. Opfere 1 Coup als freie Reaktion. Entferne eine Durchstreichung eines EH- oder MH-Kästchens.

Ersetzt durch: Opfere 1 Coup als freie Reaktion (einmal pro Kampfrunde). Regeneriere 2 Lep, ohne dass dies ein Eh- oder Mh-Kästchen erfordert.

Begründung: Effekt war in Verbindung mit anderen Kräften geeignet, unendlich viele Coups zu generieren.

Seite 129: BEWEGUNG IN INI o: Einige NSC-Gegner bewegen sich in INI o (z. B. durch die NSC-Kraft „Chaotisches Verhalten“); diese NSC kannst du nicht durch Leibgarde abfangen. Fängst du Gegner ab, die sich nicht binden lassen (z. B. berittene oder fliegender Gegner), so müssen sie dich attackieren, gelten dann aber nicht als gebunden.

Ersetzt durch BEWEGUNG IN INI o: Einige NSC-Gegner bewegen sich in INI o (z. B. durch die NSC-Kraft „Chaotisches Verhalten“); diese NSC kannst du nicht durch Leibgarde abfangen.

Begründung: Version hätte dazu geführt, dass ein Beschützer beliebig viele Gegner dieser Art hätte abfangen können.

Seite 131: Zerschmettertes Schwert (Meistereffekt/Gestik): Opfere 1 Coup und führe einen Angriff mit einem Schwert durch. Ignoriere jeglichen Malus für diesen Angriff und führe den Angriff stattdessen mit einem maximalen Bonus von +5 durch. Das Schwert gilt danach als zerstört. Zerschmettertes Schwert kann nur einmal pro Kampf angewendet werden (auch wenn du mehrere Schwerter mitführst).

Ersetzt durch: Zerschmettertes Schwert (Meistereffekt/Gestik): Opfere 1 Coup und führe einen Angriff mit einem Schwert oder Säbel durch. Ignoriere jeglichen Malus für diesen Angriff und führe

den Angriff stattdessen mit einem maximalen Bonus von +5 durch. Die Waffe gilt danach als zerstört. Zerschmettertes Schwert kann nur einmal pro Kampf angewendet werden (auch wenn du mehrere Schwerter/Säbel mitführst).

Begründung: Effekt gilt auch für Säbel.

Seite 134: Knaufschlag. Wenn du einen Gegner von hinten im Nahkampf mit der Pistole angreifst, kannst du sofort einen Knaufschlag zusätzlich anwenden.

Ersetzt durch: Wenn du einen an dich gebundenen Gegner mit der Pistole angreifst, kannst du sofort einen Knaufschlag zusätzlich anwenden.

Begründung: „Von hinten“ war nicht als Regelbegriff definiert, sollte „heimtückischer Angriff“ heißen. Zudem: Weil Pistolenangriffe auch im Nahkampf als Fernkampfattacken zählen, ist ein heimtückischer Angriff nicht möglich. Hat ein Jäger eine Kraft, die es ihm erlaubt, mit der Pistole einen heimtückischen Angriff auszuführen, kann er den Knaufschlag auch mit diesem kombinieren. In diesem Fall muss der Jäger aber freistehen bzw. in der Lage sein, sich heimtückisch dem Ziel zu nähern.

Seite 135: Flammenschlag. Alter Text: Die Schadensklasse der Waffe wird zu Feuer abgeändert.

Satz wurde gestrichen.

Begründung: Würde die Waffe Feuerschaden anrichten, würde sie auch die Panzerung ignorieren, wodurch der Effekt „Teufelsrüstung durchdringen“ obsolet würde.

Seite 135: Flammenschlag. Die Zahl der Blutstropfensymbole gibt an, wie viele Brandstufen das Ziel erhält.

Ersetzt durch: Die Zahl der Blutstropfensymbole gibt an, wie viele *äußere Schadensstufen* (Schadensklasse: Feuerschaden) das Ziel erhält.

Begründung: „Brandstufen“ gibt es laut Regelwerk nicht.

Seite 136: Heilige Waffe. Die gesegnete Waffe richtet heiligen Schaden an, jedoch ohne Nebeneffekte.

Ersetzt durch: Die Waffe richtet keinen heiligen Schaden an, aber wenn du mit der Waffe einen Nsc triffst, der anfällig ist gegen heiligen Schaden, erhöhe den Gesamtschaden um den Faktor 1,5 (aufgerundet).

Begründung: Die Waffe selbst richtet keinen heiligen Schaden an, denn sonst würde auch der PW ignoriert werden.

Seite 136: Wappnungskunde II (Meistereffekt): Ideen +1.

Ersetze durch: Wappnungskunde II (Meistereffekt): Coups +1.

Begründung: Errata

Seite 144: Defensivkämpfer (Meistereffekt): Du kannst jederzeit als freie Reaktion deine Grund-Initiative bis auf einen Wert von 1 senken. Für je 2 Punkte, um die du die Initiative senkst, erhältst du 1 Coup (auch über das Maximum hinaus) oder erhöhst deinen Pw bis zum Ende der laufenden Kampfrunde um jeweils +1. Am Ende des Kampfes wird die Zahl der Coups wieder auf den Basiswert gesetzt.

Ersetzt durch: Defensivkämpfer (Meistereffekt): Du kannst jederzeit als freie Reaktion deine Grund-Initiative bis auf einen Wert von 1 senken. Für je 2 Punkte, um die du die Initiative senkst, erhältst du 1 Coup (auch über das Maximum hinaus) oder erhöhst deinen PW bis zum Ende der laufenden Kampfrunde um jeweils +1. Beide Effekte darfst du je einmal pro Kampf anwenden. Am Ende des Kampfes wird die Zahl der Coups wieder auf den Basiswert gesetzt.

Begründung: Balancing.

Seite 156/157: Gelehrtenkleidung. Der Träger von Gelehrtenkleidung darf sich einmal pro Kampf automatisch von einem gebundenen Gegner lösen.

Ersetzt durch: Der Träger von Gelehrtenkleidung darf sich einmal pro Kampf als freie Reaktion automatisch von einem gebundenen Gegner lösen.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 164: Hat ein Jäger einmal eine Profession gewählt, kann er sie nicht mehr aufgeben und etwas anderes lernen.

Ersetzt durch: Hat ein Jäger eine Profession gewählt und mindestens 1 JP in Kräfte der Profession investiert, kann er sie nicht mehr aufgeben und/oder eine zweite Profession lernen (mit Ausnahme einer Meisterprofession, s.u.), es sei denn, ein Spieleffekt lässt ausdrücklich zu, dass der Jäger mehrere Professionen haben kann.

Begründung: Es wurde nie ausdrücklich erwähnt, dass man üblicherweise nur 1 Profession haben kann.

Seite 165: Meisterprofessionen sind Professionen, die als Voraussetzung unter anderem eine normale Profession haben. So könnte die Meisterprofession „Hochadeliger“ als Voraussetzung die Profession „Aristokrat“ aufweisen. Meisterprofessionen können zudem weitere, jeweils wechselnde Voraussetzungen haben, dazu zählen Rollenkombinationen aus 3 Rollen, bestimmte Kräfte, aber auch rollenspielerische Voraussetzungen wie z. B. ein bestimmtes Vermögen, Ansehen oder einen Ruf, den man sich erst durch Heldentaten erarbeiten muss. Auch Meisterprofessionen bieten eine Auswahl bestimmter Jägerkräfte, können aber auch weitere Zusatzeffekte haben.

Ersetzt durch: Meisterprofessionen sind Professionen, die als Voraussetzung u.a. eine normale

Profession haben. So könnte die Meisterprofession „Hochadeliger“ als Voraussetzung die Profession „Aristokrat“ aufweisen. Meisterprofessionen können zudem weitere Voraussetzungen haben, oft eine dritte Rolle, wodurch Meisterprofessionen in der Regel erst ab Stufe 7 erreichbar sind. Ein Jäger kann zusätzlich zu seiner normalen Profession maximal eine Meisterprofession haben, es sei denn, ein Regeleffekt erlaubt mehrere Meisterprofessionen. Wie normale Professionen bieten auch Meisterprofessionen eine Auswahl von Jägerkräften.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 166: Am Ende zieht er seinen finalen Unterhalt einmal von dem Wert ab.

Der Satz wurde gestrichen.

Begründung: Vereinheitlichung der Regeln.

S. 170: Strafe Gottes.

Der Begriff „Zauberschaden“ wurde gestrichen.

Begründung: „Zauberschaden“ war im Regelbuch nicht definiert.

Seite 206: „Wichtige Begriffe im Umgang mit NSC“: MFD: Eine in der Syntax von Nsc-Kräften gebräuchliche Abkürzung für „mächtig“, „fordernd“ oder „dauerhaft“,

Passus wurde im Übersichtskasten ergänzt.

Begründung: Abkürzung wurde nach Veröffentlichung der Erstauflage häufig nachgefragt.

Seite 209: MÄCHTIGKEIT ANPASSEN

Es gibt viele Möglichkeiten, die Mächtigkeit eines Gegners anzupassen, sogar während eines laufenden Kampfes. In den Werkzeugen des HeXXenmeisters werden einige Methoden vorgestellt. Die einfachste Art, einen Anführer anzupassen, besteht darin, die JZ unabhängig von der tatsächlichen Zahl der Jäger zu erhöhen (um den Gegner mächtiger zu machen) oder zu reduzieren (um ihn weniger mächtig zu machen). Die JZ hat vor allem Auswirkungen auf die LEP und auf die Menge beschworener Bandengegner.

Kasten wurde auf der Seite ergänzt.

Begründung: Diese Regel erwies sich in späteren Publikationen als einfache und gute Möglichkeit, die Stärke von Gegnern anzupassen.

Seite 210: Falls der HeXXenmeister lieber feste Standardwerte für seine Gegner haben möchte, kann er JZ 4 als Standard festlegen.

Ersetzt durch: Sind die LEP einmal bestimmt, ändern sie sich später nicht mehr, auch wenn derselbe Gegner auf eine andere Zahl von Jägern trifft. Hatte der Gegner z.B. 50 LEP gegen 5 Jäger, so hat er auch bei Begegnungen mit 2 Jägern noch 50 LEP.

Begründung: Potenzieller Logik-Fehler bei mehrmaliger Begegnung mit demselben Gegner.

Seite 211: Freie Handlung: Einige Nsc können freie Handlungen ausführen. Das sind Handlungen, die weder ein N oder F verbrauchen. In der Regel können Nsc nur einmal pro Kampfrunde eine freie Handlung ausführen.

Wurde nach „Untergliederte Handlung“ ergänzt.

Begründung: Freie Handlungen wurden in späteren Publikationen erwähnt, waren aber in den Grundregeln nicht aufgeführt.

Seite 211: Verfügt der NSC über mehr als eine anwendbare Handlung, so entscheidet der HeXXenmeister, welche Handlung oder Handlungen der NSC ausführt.

Ersetzt durch: Verfügt der NSC über mehr als eine anwendbare Handlung, so entscheidet der HeXXenmeister, welche Handlung oder Handlungen der NSC ausführt, wobei Bewegungen, wie bei Jägern, in der Regel frei sind.

Begründung: Verdeutlichung.

Seite 214: Handlung beschreibt eine Tätigkeit, die der NSC nur dann anwenden kann, wenn er dafür entweder eine N- oder eine F-Handlung opfert.

Ergänzt durch: (einige Handlungen kosten jedoch mehr als 1 Handlung, so steht NN beispielsweise für dein Einsatz zweier Handlungen)

Begründung: Verdeutlichung.

Seite 214: SPIELBALANCE UND NSC-KRÄFTE
Wir empfehlen, dass ein Gegner nicht zwei gleiche NSC-Kräfte pro Runde ausführt. Nach den Regeln könnte ein Anführergegner als erste Handlung die NSC-Kraft „Terrorwelle“ gegen 3 Jäger wirken und als zweite Handlung erneut Terrorwelle gegen dieselben 3 Jäger wirken. Das könnte die Spielbalance kippen lassen und den Kampf uninteressanter machen. Grundsätzlich sollten Kämpfe abwechslungsreich und spannend sein.

Kastentext wurde hinzugefügt.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 217: Angriffe von Bandengegnern können Zusatzschaden aufweisen.

Ersetzt durch: Angriffe von Bandengegnern können Schadenszusätze aufweisen.

Begründung: Falscher Regelbegriff.

Seite 241: Anfällig (Eigenschaft, Bande)

Einige Wesen sind besonders anfällig gegenüber einer bestimmten Schadensklasse. Beispielsweise sind untote Wesen anfällig gegenüber heiligen Schaden und Frostkreaturen gegenüber Feuerschaden. Immer, wenn ein Angriff mit der jeweiligen Schadensart erfolgt, wird der Grundschaden

verdoppelt; darauf werden die Erfolge addiert.

Ersetzt durch: Einige Wesen sind anfällig gegenüber einer bestimmten Schadensklasse. Beispielsweise sind untote Wesen anfällig gegenüber heiligen Schaden und Frostkreaturen gegenüber Feuerschaden. Immer, wenn ein Angriff mit der jeweiligen Schadensart erfolgt, wird der Gesamtschaden um den Faktor 1,5 erhöht (aufgerundet), z.B. 6 statt 4 Schaden. Syntax: Anfällig (Schadensklasse).

Begründung: Errata nach Erstaufgabe

Seite 242: Fliegende Kreaturen verhalten sich ähnlich wie berittene Wesen, auch sie werden durch eine Nahkampfattacke nicht gebunden.

Ersetze durch: Fliegende Kreaturen verhalten sich ähnlich wie berittene Wesen, auch sie werden durch Nahkampfattacken nicht gebunden. Ausnahme: Sollte ein Effekt wie z.B. Leibgarde einen Flieger in den Nahkampf zwingen, ist das Wesen bis zum Ende der Runde gebunden und zählt daher auch gegen die maximalen Bindungen des Jägers.

Begründung: Erratiert.

Seite 244: Immunität. Richtet sich eine Immunität gegen eine Schadensklasse, ist sie auch gegen gekoppelte Einflüsse immun. Beispiel: Eine Kreatur mit Immunität gegen Feuer erleidet auch keine äußeren Schadensstufen, die Feuerschaden anrichten.

Satz wurde am Ende des Abschnitts ergänzt.

Begründung: Verdeutlichung

Seite 249: Syntax: Versuchung (N|F: x gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe (Verzauberung) pro Differenzerfolg, +3 gegen verzauberte Jäger, 1 Hex pro Ziel (1 - 3 Ziele))

Malusstufe durch Lähmungsstufe ersetzt, da Verzauberung an Lähmung gekoppelt ist.

Begründung: Errata

Seite 246: Syntax: Verdorbenes Land (N|F: x gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe (Krankheit, 5: MF) pro Differenzerfolg, 5 Hex)

Ersetzt durch: Syntax: Verdorbenes Land (N|F: x gegen Geistesstärke, 1 Malusstufe (Krankheit, 5: MFD) pro Differenzerfolg, 5 Hex)

Begründung: In der Syntax fehlte die Option „dauerhaft“. Jedoch muss angemerkt werden, dass durch den Zustand „Krankheit“ die Malusstufen ohnehin dauerhaft sind. Es wurde nur deswegen im Text belassen, weil es durch andere Effekte möglich ist, dass Krankheiten nicht dauerhaft sind. In diesem Fall wäre der Effekt bei 5 Differenzerfolgen dennoch dauerhaft.

KOMMENTARE UND REGLERKLÄRUNGEN

NSC und anhaltende Einflüsse (S. 73)

Auch NSC können unter den anhaltenden Einflüssen Malusschaden, innerer oder äußerer Schaden leiden (maximal Stufe 5), aber nicht unter Lähmungsschaden.

Klarstellung durch Errata: Wie in der Errata oben klargestellt, leiden NSC bei anhaltendem Schaden immer unter der zuletzt zugefügten Schadensklasse. Es ist also nicht nötig, dass man sich merkt, wieviele Schadensstufen durch welche Schadensklasse erzeugt wurde, die zuletzt erlittene Schadensklasse zählt immer für alle Schadensstufe des jeweiligen Einflusses (diese muss man sich natürlich merken).

Anfälligkeit: Ist der NSC anfällig gegen die aktuell wirkende Schadensklasse, so erleidet er 3 Schadenspunkte pro Schadensstufe.

Zustand Fluch (S. 76)

Text: Ein verfluchter Jäger kann aus eigener Kraft keine Einflusstufen abbauen, weder Malusstufen, Lähmungstufen, äußere oder innere Schadensstufen.

Kommentar: Bedenke, dass das nicht heißt, dass der Fluch automatisch dauerhaft ist. Wie alle Zustände wird der Zustand „Fluch“ nach der letzten INI-o-Phase des Kampfes automatisch entfernt. Das impliziert, dass der Zustand nur durch Kampfhandlungen beigebracht werden kann. Flüche, die in Erzählzeit gewirkt werden, funktionieren auf andere Weise.

Dauerhafte Flüche: Regeltechnisch sollte es keinen Mechanismus geben, durch den der Zustand „Fluch“ dauerhaft werden kann, sollte dies dennoch geschehen, obliegt es dem Spielleiter, dies zu unterbinden.

Schadensreduzierung („SR“, S. 79)

Eine Schadensreduzierung ersetzt nicht den Panzerwert, sondern wirkt kumulativ. Hat ein NSC einen PW von 2, eine Schadensreduzierung gegen materielle Angriffe von 3 und wird von einem Schwert getroffen, so wird der Schaden des Schwerts um insgesamt 5 reduziert.

Bandengegner haben keinen PW, können aber eine Schadensreduzierung aufweisen.

Schadensreduzierung ist in den Spielwerten eines NSC immer an eine NSC-Kraft gekoppelt, die die Schadensreduzierung erklärt. So gibt die Eigenschaft „Glitschige Haut“ eine Schadensreduzierung gegen Schwertwaffen, Fechtwaffen und Dolchen und Messern.

Je nach Art der SR kann sie auch auf den anhaltenden Schaden von inneren oder äußeren Schadensstufen wirken. In diesem Fall wird erst

der Gesamtschaden der jeweiligen Schadensstufe ermittelt (z.B. 3 Schadensstufen innerer Schaden = 6 Schaden) und davon die SR abgezogen; nicht für jede Schadensstufe einzeln.

Talent-Elixier (Rezept, S. 122)

Der Konsument erhält auf seine nächste Fertigungsprobe einen Bonus von +5. Wird der Effekt nicht genutzt, so erlischt er nach einigen Minuten.

Kommentar: Der zweite Satz impliziert, dass der Trank nur für wenige Minuten anhält; er kann daher nur für Proben verwendet werden, deren Ausführung nur sehr wenig Zeit in Anspruch nimmt. So kann der Trank üblicherweise nicht für Kräfte mit der Kennung „Handwerk“ benutzt werden (z.B. um über „Elixiere herstellen“ als FZA noch mehr Talent-Elixiere zu produzieren). Im Einzelfall muss der Spielleiter abwägen, ob das Talent-Elixier für eine Tätigkeit verwendet werden darf. *Optionale Richtlinie:* Die Wirkung hält für [Elixierwürfel] x 3 Minuten; die nächste Tätigkeit, die innerhalb dieser Zeit beginnt und vor deren Ablauf endet, darf durch das Elixier verbessert werden.

Heimtücke (Geselleneffekt, S. 126)

Text: Opfere 1 Coup, wenn du an einen Gegner gebunden bist und bevor du gegen ihn einen Angriff ausführst. Für diesen Angriff zählst du, als ob du den Gegner heimtückisch attackieren würdest.

Kommentar: Der Effekt impliziert, dass man an den Gegner gebunden sein muss, schränkt aber nicht ein, wann das geschehen sein muss. Die Bindung kann also noch in derselben Runde stattgefunden haben. So könnte sich der Attentäter in den Nahkampf mit dem Gegner bewegen, sich freiwillig binden (dazu muss er zuerst einen „normalen“ Angriff von vorne ausführen) und noch in derselben Runde Heimtücke ausführen.

Geisterschlag (Meistereffekt, Gesegnete Waffe, S. 136)

Text: Opfere 1 Idee, bevor du mit einer gesegneten Waffe ein körperloses oder halb-materielles Wesen angreifst. Behandle den Angriff so, als wäre er gegen einen materiellen Gegner gerichtet.

Erklärung: Das bedeutet, dass bestimmte NSC-Eigenschaften, die mit dem körperlosen Zustand zusammenhängen, ignoriert werden, dies sind in erster Linie Schadensreduzierungen oder Erschwernisse auf die Angriffsprobe. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter, ob eine solche Eigenschaft durch Geistschlag ausgehebelt wird; üblicherweise sind alle Eigenschaften mit dem Wortbestandteil „Ätherisch“ betroffen.

Kriegeruntergewand (Kleidung, S. 157)

Beschreibung: Ein Jäger im Kriegeruntergewand erhält LEP +3.

Erklärung: Der Wachstum um 3 LEP bedeutet,

dass bei den jeweiligen Träger auch mehr LEP geheilt werden können. Sind die LEP bei einem Jäger durch Schaden reduziert worden und er legt das Kriegerunterwand ab, so reduziert sich lediglich das LEP-Maximum um -3, die aktuellen LEP bleiben erhalten, auch dann, wenn die aktuellen LEP höher sind als das Maximum. Zieht der Jäger das Kriegerunterwand wieder an, erhöht sich lediglich das Maximum um +3, die aktuellen LEP bleiben ebenfalls erhalten.

Bandengegner (S. 208, sowie 216 ff.)

Text: Als „Bandengegner“ bezeichnen wir schwächere Gegner, die sich oft in hoher Zahl auf die Jäger stürzen.

Erklärung: Bandengegner sollten nicht als „Schwarmgegner“ missverstanden werden. Auch wenn sie in großer Zahl auftreten, wird dennoch jeder einzelne Bandengegner als Plättchen ausgelegt, und für jeden einzelnen Bandengegner gelten alle Werte aus der NSC-Beschreibung.

Gegner an sich ziehen (diverse)

Jägerkräfte wie „Leibgarde“, aber auch andere, sind in der Lage, einen Gegner unter bestimmten Umständen an sich zu ziehen. Hierbei gelten stets alle Richtlinien wie unter „Leibgarde“ beschrieben. Bedenke, dass alle diese Kräfte nicht gegen Gegner angewendet werden können, die nicht gebunden werden können, wie z. B. fliegende, riesige oder berittene Gegner – es sei denn, es wird in der jeweiligen Kraft ausdrücklich erlaubt. Selbst wenn es erlaubt ist, diese Gegner an sich zu ziehen, gelten dennoch die Grundregeln von Leibgarde; darunter der Umstand, dass die Kraft nicht mehr angewendet werden kann, wenn entweder 4 Bandengegner oder 2 Anführergegner an den Jäger gebunden sind.

HANDLUNGEN UND

NSC-KRÄFTE

Die Möglichkeiten eines Anführergegners richten sich nach 3 Faktoren:

1. Die Zahl seiner Handlungen (N oder F)
2. Die Auswahl an Angriffen oder Kräften, die auf Handlungen basieren.
3. Im Fall von Zauberkräfte die Menge an Hex-Punkten.

Grundsätzlich gilt:

Ein Anführergegner führt in seiner INI-Phase maximal so viele Handlungen durch, wie ihm seine Strategie erlaubt. Ein offensiver Anführer (NN/F) kann in seiner INI-Phase entweder 2 Nahkampfhandlungen oder 1 Fernkampfhandlung durchführen. Bewegungen (üblicherweise in den

Nahkampf hinein) sind auch für Anführergegner kostenfrei.

Angriffswürfel

Steht bei einem Angriff oder einer Handlung das Attributskürzel in Klammern hinter dem Angriffsnamen (z.B. Klauenhieb (KKR)), so bedeutet dass, dass der Klauenhieb auf dem Attribut KKR basiert. Es bedeutet nicht, dass die KKR noch zusätzlich auf den bereits angegebenen Wert addiert wird. Die Angabe des Attributs dient nur dazu, um 1) die Werte eines NSC transparenter zu machen (Würfel = Attribut + Anführerstufe), und 2) um bei einer Veränderung der NSC-Attribute die direkten Auswirkungen auf Würfelvorräte sichtbar zu machen.

Kräfte mit variablen Hex

Wendet ein Anführer eine Kraft an, die eine variable Zahl an Hex-Punkten verbraucht (häufig „1-3 Hex“), kann er für 1 einzelne Handlung entsprechend viele ausgeben (z.B 1 bis 3 Hex). Wendet der Anführer beispielsweise die NSC-Kraft „Terrorwelle“ an, muss er dafür 1 Handlung aufwenden (N oder F), kann aber für diese 1 Handlung 3 Hex-Punkte ausgeben und somit 3 Jäger betreffen.

Kann eine NSC-Kraft mehrere Jäger betreffen, so ist immer gemeint: „mehrere verschiedene Jäger.“ Wird eine Terrorwelle mit 3 Hex aktiviert, so müssen 3 verschiedene Jäger als Ziel ausgesucht werden.

Es wird nicht ausdrücklich geregelt, aber es wird empfohlen, dass ein Anführergegner nicht zwei gleiche NSC-Kräfte pro Runde ausführt. Nach den Regeln könnte ein Anführergegner als erste Handlung Terrorwelle gegen 3 Jäger wirken und als zweite Handlung erneut Terrorwelle gegen 3 Jäger wirken. Die Einschränkung „gegen verschiedene Jäger“ würde bei der zweiten Handlung nicht zählen, da beide Terrorwellen auf verschiedenen Handlungen beruhen. So könnte er mit der 2. Terrorwelle dieselben Ziele aussuchen wie bei der ersten.

Auch wenn empfohlen wird, nicht mehrere gleiche NSC-Kräfte pro Runde zu wirken, kann der Spielleiter dies außer Kraft setzen, wenn er es aufgrund der Umstände für richtig hält. Wirkt ein NSC beispielsweise Terrorwelle gegen 3 Jäger, die Terrorwelle hat aber so gut wie keinen Effekt, so könnte der Spielleiter entscheiden, dass sich der NSC noch einmal besondere Mühe gibt und als 2. Handlung noch einmal Terrorwelle versucht. Das letzte Wort hat immer der Spielleiter, der aber auch gleichzeitig in der Verantwortung steht, ein möglichst balancierte Auseinandersetzung zu inszenieren.

Variable Hex und Balancing (Optional)

Die Grundregeln basieren auf der Annahme, dass eine Jägergruppe 4 Mitglieder umfasst. Der Spielleiter hat die optionale Möglichkeit, den Passus „1-3 Hex“ bei NSC-Kräften mit variablen Hex-Kosten an seine Gruppe anzupassen, indem er die Ziffer 3 durch JZ -1 ersetzt.

3 Jäger in der Gruppe: 1-2 Hex

4 Jäger in der Gruppe: 1-3 Hex

5 Jäger in der Gruppe 1-4 Hex

Entsprechend kann der Spielleiter bei anderen variablen Kosten verfahren. Betragen die Hex-Kosten 1-5 Hex, so könnte der Spielleiter die Ziffer 5 durch JZ +1 ersetzen.

Grundsätzlich hat der Spielleiter natürlich das Recht, Spielwerte von NSC nach seinem Willen zu verändern und alle offiziellen Richtlinien zu ignorieren.

Beschwörungen

Beschwörungen sollten niemals mehrfach pro Runde ausgeführt werden, jedoch kann der Spielleiter jederzeit die Beschwörungsrichtlinien außer Kraft setzen, wenn er z.B. merkt, dass die Jäger leichtes Spiel mit Bandengegnern haben. Diese Richtlinien besagen, dass bei einer Beschwörung maximal JZ -2 Hex ausgegeben werden können, also bei 4 Jägern 2 Hex. Anstelle 2 Beschwörungen in 2 Handlungen mit jeweils 2 Hex auszuführen, sollte der Spielleiter selbst entscheiden, ob er als 1 Handlung 4 Hex ausgibt (Richtlinie: Maximal JZ) und mit der zweiten Handlung etwas anderes tut.

Angriffe

Für Angriffe gelten die oben erwähnten Richtlinien nicht. Ein NSC mit 3 N-Handlungen könnte 3x denselben Angriff ausführen (z.B. 3x Klauenhieb).

WEITERE BÜCHER

Geheimnisse der Deutschen Lande, Auflage 1

Fehlende Nsc-Kräfte im Anhang:

Artefaktbelebung (Eigenschaft)

Die Kölner Rheinleichen sind besonders mächtig, wenn sie sich in der Nähe des unheiligen Artefakts befinden, das sie erschaffen hat. Stirbt eine Rheinleiche innerhalb des Wirkungsbereichs des Artefakts, würfelt der HeXXenmeister mit einem Januswürfel: Bei einem Janussymbol werden die Überreste der Rheinleiche erneut belebt (dargestellt durch 2 Wandelnde Leichen, siehe: *Buch der Regeln*, S. 229). Diese kommen in INI 0 ins Spiel und besitzen ihre vollen LEP. **Syntax:** Artefaktbelebung (Nsc stirbt im Bere-

ich des Artefakts und : 2 Wandelnde Leichen (Bande 1) kommen in INI 0 ins Spiel)

Neue Nsc-Kraft: Demolieren (Handlung,)

Der Nsc kann enormen Schaden an seiner Umgebung anrichten, sollte diese aus hohen Strukturen bestehen wie Gebäuden, Felsen oder Bäumen. Lediglich auf flachem Terrain hat die Kraft keine Wirkung. Als - oder -Handlung kann der Nsc dafür sorgen, dass ein Schauer aus Trümmern, Holzsplittern oder Schutt (je nach Umgebung) auf alle Kampfteilnehmer niederregnet. Dazu führt der Nsc eine Probe auf KKR + AS aus, und jeder Kampfteilnehmer (auch der Nsc selbst) erleidet normalen, durch Pw reduzierten Schaden in Höhe der Erfolge. Jäger können wie üblich die Erfolge durch Ausweichen oder Schildblock reduzieren, aber nicht durch Parade. Nach jeder Demolieren-Handlung würfelt der HeXXenmeister mit einem HeXX-enwürfel: Bei einem Espritstern wurde die Umgebung so stark demoliert, dass die Kraft an diesem Ort nicht mehr angewendet werden kann. **Ziele:** Umgebung (Bereich), **Kosten:** keine, **Syntax:** **Demolieren** (|): Jeder Kampfteilnehmer nimmt KKR + AS normalen Schaden (ausweichbar, blockbar), Espritsymbol: Demolieren kann nicht mehr an diesem Ort angewendet werden)

Lebkuchenhülle (Eigenschaft)

Der Nsc wird von einer bröckelnden Schicht dicker, abgestorbener Haut umschlossen, die ihm das Aussehen eines Lebekuchenmanns verleiht. Zu Kampfbeginn besitzt der Nsc einen Pw von 10. Direkter Waffenschaden, der zum Verlust von LEP führt, reduziert den Pw um 1. Außerdem fallen bei einem solchen Treffer Brocken der Hülle auf den Boden und verwandeln sich in Jz Lebkuchenschrecken (Bandengegner, Stufe 1), die noch in derselben Kampfrunde agieren können. Der Pw wird nicht durch anhaltende Effekte oder Schmerszschaden reduziert. **Syntax:** Lebkuchenhülle (Pw 10; bei LEP-Verlust durch direkten Waffenschaden: Pw -1, Jz Lebkuchenschrecken)

Roter Nebel (Eigenschaft)

Wenn ein Nebelwandler stirbt, kämpft der ihn umgebende rote Nebel noch weiter. Der Nebel wird wie ein Nebelphantom behandelt, das sich in INI 0 aus dem toten Körper erhebt. **Syntax:** Roter Nebel (bei Tod: Kreatur wird durch 1 Nebelphantom ersetzt)