

# Anhang: Konvertierungshilfe

Ihr habt ältere HeXXen-Bücher und -Spielboxen und wollt sie mit den neuen Grundregeln der zweiten Edition verwenden? Oder ihr wollt die neuen E2-Grundregeln verwenden, dabei aber auf Material der ersten Version zurückgreifen?

Kein Problem! Beide Versionen lassen sich nach wie vor prima miteinander verbinden, auch wenn ihr einige Punkte beachten müsst.

## ALTES REGELWERK MIT NEUEM MATERIAL

Wenn ihr weiterhin mit dem alten Regelwerk (1E) spielt, aber lediglich die neuen Rollen und Professionen nutzen wollt, sind folgende Punkte zu beachten.

### FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten sind immer noch weitgehend dieselben, wurden aber teilweise aus Verständnisgründen umbenannt. Folgende Liste zeigt an, wie die Fertigkeitennamen geändert wurden, dabei sind nur die Fertigkeiten aufgeführt, die einen neuen Namen bekamen oder gestrichen wurden. Diese Liste ist natürlich auch dann hilfreich, wenn ihr die neuen Regeln mit altem Material verwendet (siehe unten).

### ÜBERSICHT: FERTIGKEITEN

1E	2E
Erkennen	Recherche
Land und Leute	Praktisches Wissen
Wissensgebiete	Akademisches Wissen
Reflexe	mit Ausweichen verschmolzen
Reiten	gestrichen; führe Reiten-Proben stattdessen auf Akrobatik aus
Mystik	Mystisches Wissen
Hexenkunst	Mystisches Wissen
Schiffsnavigation	Seefahrt

### STEIGERUNG VON LEP UND INI

In der 1E konnten Lebenspunkte und Initiative mithilfe der Fertigkeiten Unempfindlichkeit und Reflexe gesteigert werden. Diese Option gibt es in der 2E nicht mehr, stattdessen sind Steigerungen von LEP und INI als Effekte in einigen Ausbaukräften enthalten. Spielt ihr vorrangig mit alten Rollen und Professionen sollte die Möglichkeit,

LEP und INI über Fertigkeiten zu steigern, erhalten bleiben. Spielt ihr vorrangig mit neuen Rollen und Professionen, solltet ihr den Fertigkeiten-Bonus weglassen und stattdessen diese wichtigen Ressourcen über Ausbaukräfte steigern. Das kann individuell erfolgen und sollte vor Spielstart abgesprochen werden.

### NEUE MONSTERWERTE

Die HeXXenmeisterin kann sich frei aus den neuen Monstern bedienen und sie ohne Veränderung für eine 1E-Runde einsetzen. Tut sie dies, sollte sie jedoch die neuen Nsc-Kräfte der Monster sowie die erweiterte Liste mit Schadenszusätzen beachten (siehe *Buch der Regeln 2*).

### NEUE REGELN MIT ALTEM MATERIAL

Wollt ihr bisher veröffentlichtes Material für eine 2E-Runde benutzen, ist die Konvertierung ebenfalls einfach. Im folgenden gehen wir davon aus, dass ihr neue Jäger mithilfe der Kernregeln im Buch der Regeln 1 (2E) erschaffen habt, aber auch Material aus alten 1E-Bänden benutzen wollt.

### ALLGEMEIN

Erreicht ihr einen Punkt, an dem sich alte Regeln und neue widersprechen, habt ihr stets die Wahl, welche Regelfassung ihr verwendet. Die getroffene Entscheidung gilt dann jeweils nur für diese eine Regel.

### ESPRITKRÄFTE

Viele Espritkräfte der 1E waren nicht mächtig genug, um die Kosten von 3 Jägerpunkten zu rechtfertigen. In der 2E wurden die Espritkräfte angepasst. Wollt ihr eine Espritkraft aus der 1E für euren 2E-Jäger verwenden, empfiehlt sich eine gute Prüfung und Absprache mit der HeXXenmeisterin. Solltet ihr zu dem Schluss kommen, dass die alte Espritkraft zu schwach im Vergleich mit vergleichbaren Espritkräften der 2E ist, könnt ihr euch darauf einigen, dass diese Espritkraft nur 2 Jp kostet.

### AUSBAUKRÄFTE

Die Ausbaukräfte der 1E enthielten keine Möglichkeit, LEP und INI zu steigern. Wollt ihr Rollenkräfte oder Professionskräfte der 1E für euren 2E-Jäger benutzen, könnt ihr nach Absprache mit der HeXXenmeisterin zwei Ausbaueffekte der jeweiligen Ausbaukraft streichen und durch „LEP + 2“ oder „INI + 1“ ersetzen.

### **ERFORDERNISSE FÜR PROBEN**

Die in den alten Jägerkräften aufgeführten Erfordernisse Sprache, Gestik, Sicht, Beweglichkeit und Gehör wurden nicht in die 2E übernommen, weil ihr Einfluss aufs Spiel vernachlässigbar gering war. Werden Jägerkräfte der ersten Version benutzt, kannst du diese Einträge ignorieren. In aller Regel ist aufgrund der Beschreibung und der Art der Jägerkraft klar, welche Erfordernisse nötig sind; im Zweifelsfall entscheidet die HeXXenmeisterin, ob eine Probe aufgrund der Umstände und der Umgebung ausführbar ist oder nicht.

### **WAFFENTABELLE**

Die Waffentabelle wurde grundlegend überarbeitet. Einige Waffen verursachen nun mehr Schaden oder kosten weniger AP zum Bedienen. Die wichtigste Veränderung ist, dass Schwerter und Säbel nun zu einer Waffenkategorie Schwerter zusammengefasst wurden. Geben die 1E-Regeln einen Bonus auf Säbel, so zählt dieser nun auf die Fertigkeit Schwerter. Darüber hinaus wurden auch Lanzen mit Stangenwaffen zusammengelegt; weil in der ersten Auflage Lanzen aber nie gebührend verwendet wurden, hat dieser Zusammenschluss keine erkennbaren Folgen. Die Fertigkeit Schleuder wurde durch Wurfaffen ersetzt und zählt nun auch für geworfene Dolche.

### **SCHILDBENUTZUNG**

In der 1E gab es die Fertigkeit Schildbenutzung. Diese Fertigkeit ist auch in einigen älteren Abenteuer texts aufgeführt. Schildbenutzung wurde in der 2E komplett entfernt und durch den Effekt „Schildmeister“ in der Ausbaukraft Herausforderung ersetzt. Soll die alte Fertigkeit Schildbenutzung in der E2 verwendet werden, kann diese entweder durch die Fertigkeit Muskelspiel oder Ausweichen ersetzt werden – was immer mehr Sinn ergibt.

### **ZUSTÄNDE**

In der 1E sind alle anhaltenden Einflüsse an Zustände wie z.B. Vergiftung, Verbrennung oder Furcht gekoppelt. In der 2E ist diese Regel nur noch optional und wird im Detail im *Buch der Regeln 2* beschrieben. Optionale Regeln erkennt man in den 2E-Regeln an den [eckigen Klammern]. Verwendet ihr altes Material, liegt es im Ermessen der HeXXenmeisterin, ob sie Zustände verwendet oder weglässt. Wird in einem 1E-Regeltext ein Zustand aufgeführt, der nicht im *Buch der Regeln 2* beschrieben ist, gelten

die entsprechenden Regeln aus der 1E (solange man die optionalen Zustandsregeln benutzt).

### **KEINE REPARATUREN**

Eine selten verwendete Regel betraf die Reparatur von Gegenständen, beispielsweise nach Säureschaden. Weil diese Regel kaum im Spiel verwendet wurde, wurde sie in der 2E gestrichen. Wir empfehlen, diese Regel auch bei Benutzung der 1E-Regeln nicht anzuwenden.

### **MFD**

Die Regeln für mächtige, fordernde oder dauerhafte Zustände wurden in der 2E komplett gestrichen und sind auch nicht als optionale Regeln aufgeführt. Wir empfehlen, diese Einträge zu ignorieren und die alten Regeln aus dem Spiel zu verbannen. In vielen Spieltests haben sich diese Erschwernisse als zu mächtig erwiesen, weshalb wir sie nicht übernommen haben.

### **SCHADENSARTEN**

In der 1E gab es eine Vielzahl unterschiedlicher Schadensarten von Lichtschaden bis Unheilsschaden. In der 2E werden nur noch zwei Schadensarten unterschieden: Schmerzschaden und Geistschaden. Stoßt ihr auf eine alte Schadensart, so ersetzt sie durch Schmerzschaden. Geistschaden bleibt unverändert.

### **MALUS BEI AUSWEICHEN**

In den 1E-Regeln war das Ausweichen im Kampf immer mit einem Malus belegt, entweder für gebundene Gegner und/oder bei Distanzangriffen. Der Malus wurde in der 2E aus Gründen der Vereinfachung gestrichen; Ausweichen-Proben werden nun ohne Malus für gegnerische Distanzangriffe und gebundene Gegner ausgeführt, können aber einen Malus durch andere Spieleffekte haben wie z. B. Malusstufen. Spricht eine alte Regel davon, dass der Malus auf der Ausweichen-Probe ignoriert wird, kann man stattdessen die Probe mit einem Bonus von +2 ausführen.

### **ZUSÄTZLICHE AP**

In der ersten Version des Regelwerks konnten Rage und Segnungen verwendet werden, um 1 AP zu generieren. In der 2E gibt es (zumindest in den Kernregeln) keine Möglichkeit, die AP zu erhöhen!