SPLITTERMOND

DIE REGELN VON SPLITTERMOND

Konvertierungshilfe Abenteuer

zur Konvertierung von Abenteuern
nach Vollregeln zu Kompaktregeln
(Regeln der neuen Einstiegsbox)

Diese Konvertierungsregeln sollen der Spielleitung helfen Abenteuer, die für ***Splittermond – Die Regeln*** (*Vollregeln*) geschrieben wurden, mit den Regeln aus der ***Aufbruch ins Abenteuer*** Box (*Kompaktregeln*) zu spielen.
Da sich beide Regelwerke in einigen Details deutlich unterscheiden, kann solch eine Konvertierung nie alle möglichen Fragen abdecken. Diese Konvertierungsregeln werden dir aber ausreichend Hilfestellung liefern, um für Regelfragen sinnvolle Lösungen zu finden.

Achtung!

Die ***Vollregeln*** verfügen über Regeln für Helden der *Heldengrade* drei und vier, die in den ***Kompaktregeln*** nicht abgebildet werden. Du solltest also nur *Splittermond* Abenteuer auswählen, die für Charaktere des *Heldengrad* eins oder zwei geeignet sind.

Proben

Die *Vollregeln* benutzen eine größere Fertigkeiten-Liste. So können im Abenteuer Proben auf Fertigkeiten verlangt werden, die es in den *Kompaktregeln* nicht gibt. Oft wurden bei den *Kompaktregeln* mehre Fertigkeiten zu einer zusammengefasst. Unter ***Fertigkeiten*** findest du eine Auflistung der geänderten Fertigkeiten. Damit kannst du dann einfach die im Abenteuer geforderte Fertigkeit mit einer anderen ersetzen.
Die *Vollregeln* erfassen die Qualität einer Probe durch *Erfolgsgrade*. Wenn bei einer Probe mehrere Erfolgsgrade verlangt werden, reicht bei den *Kompaktregeln* im Normalfall ein einfacher Erfolg aus. Wenn im Abenteuer eine *erweiterte Probe* verlangt wird, dann sollten die Charaktere für jeweils zwei geforderte *Erfolgsgrade* eine erfolgreiche Probe benötigen. Diese Probe nimmt dann den bei der Aufgabe angegebenen Zeitrahmen ein.
Beispiel: Das Abenteuer verlangt eine erweiterte *Probe mit 4* Erfolgsgraden. *Jede Probe nimmt eine Stunde in Anspruch. Nach den* Kompaktregeln *werden dann 2 erfolgreiche Proben benötigt und die Probe kann einmal pro Stunde versucht werden.*

Fertigkeiten

Hier ist eine Übersicht welche Fertigkeiten der *Kompaktregeln* die zusätzlichen Fertigkeiten der *Vollregeln* abdecken.

Waffenfertigkeiten

Vollregeln	Kompaktregeln
Handgemenge	Nahkampf
Hiebwaffen	Nahkampf
Kettenwaffen	Nahkampf
Klingenwaffen	Nahkampf
Stangenwaffen	Nahkampf
Schusswaffen	Fernkampf
Stangenwaffen	Nahkampf
Wurfwaffen	Fernkampf

Allgemeine Fertigkeiten

Vollregeln	Kompaktregeln
Alchemie	Arkane Kunde
Anführen	Redegewandtheit
Akrobatik	Athletik
Darbietung	Redegewandtheit
Diplomatie	Redegewandtheit
Edelhandwerk	Handwerk
Jagdkunst	Überleben
Länderkunde	Geschichte und Mythen
Schlösser und Fallen	Fingerfertigkeit
Schwimmen	Athletik
Seefahrt	Athletik

Magieschulen

Die folgenden *Magieschulen* werden in den *Kompaktregeln* bislang nicht beschrieben und haben auch keinen direkten Ersatz. Die Spielleitung sollte hier eine andere Magieschule wählen. Sollten gewisse Zauber für das Abenteuer unerlässlich sein, wie etwa das *Erwecken von Toten* durch *Todesmagie,* kann ein vorkommender Gegner die Magieschule benutzen und die Spielleitung kann die benötigten Zaubersprüche im (kostenlosen) PDF der *Vollregeln* nachschlagen.

Zusätzliche Magieschulen der Vollregeln

- Bann
- Beherrschung
- Bewegung
- Fels
- Feuer
- Illusion
- Licht
- Schicksal
- Tod

Reiseregeln

Die *Vollregeln* benutzen ein detailliertes System für das Abwickeln von Reisen und einige Abenteuer bieten besondere Ereignisse für die jeweilige Landschaft an. Die Spielleitung kann diese Ereignisse auf einer erzählerisch beschrieben Reise einbinden. Für Herausforderungen (Findens des Weges, Überwinden von Hindernissen oder Errichten eines guten Lagers) wird die Fertigkeit Überleben verwendet.

Wenn deine Gruppe Spaß an einer ausführlicheren Abhandlung von Reisen hat, lassen sich die Reiseregeln der *Vollregeln* (siehe hierzu das zum freien Download verfügbare PDF von ***Splittermond: Die Regeln***, S. 151) verwenden, wenn du auch einige Aspekte, wie *Erschöpfung*, erzählerisch lösen musst.

Gegner

Die Werte für Gegner und Verbündete in den Abenteuern müssen an einigen Stellen an die *Kompaktregeln* angepasst werden. Bei den meisten Gegnern verändert sich nicht viel und es folgt immer dem gleichen Schema. Bei besonderen Feinden kann die Konvertierung etwas zeitaufwendiger sein.

(LP) Lebenspunke: Die angegebenen Punkte müssen x5 gerechnet werden, um den Wert für die *Lebensenergie* (LE) zu erhalten. Die Hälfte davon entspricht dann der *Verletzungsschwelle*. Trägt der Gegner das Merkmal *Schwächlich* wird nur x3 gerechnet und bei einem Gegner mit dem Merkmal *Zerbrechlich* nur x1.

Beispiel: *Ein Gegner mit 6 LP verfügt über LE 30, mit einer Verletzungsschwelle von 15. Ein Rattling der 5 LP besitzt, aber S*chwächlich *ist, verfügt hingegen nur über LE 15.*

Merkmale: Außer der bei *Lebenspunkte* beschriebenen Ausnahme von *Schwächlich* und *Zerbrechlich*, entfallen alle anderen angegebenen Merkmale. Sie können aber teilweise von der Spielleitung als Hilfen benutzt werden, wie der Gegner zu spielen ist (z.B. Feigling, Taktiker).

Meisterschaften: Da sich einige Meisterschaften unterscheiden, empfiehlt es sich die angegebenen Meisterschaften mit anderen der gleichen Fertigkeit (oder der Fertigkeiten, die der Vollregelwerk-Fertigkeit entspricht. s.o.) und der gleichen Schwelle zu ersetzen. Wenn sich keine passende Meisterschaft findet, entfällt die Meisterschaft.

Zaubersprüche: Die Auswahl der Zaubersprüche unterscheidet sich, auch bei den im *Kompaktregelwerk* verwendeten Magieschulen, von denen der *Vollregeln*. Nicht in den *Kompaktregeln* gelistet Zauber müssen durch andere Zauber des gleichen Zaubergrades ersetzt werden oder sie entfallen.

Wenn du Zaubersprüche aus den *Vollregeln* für Gegner verwenden möchtest, kannst du die Angaben für *Verzehrten Fokus* und die Einträge unter *Erfolgsgrade* ignorieren. (Aus Fokus 4V1 wird einfach Fokus 4 und aus Fokus K12V3 einfach Fokus K12)

Ressourcen: Die Ressourcen *Ansehen*, *Kontakte*, *Kreatur*, *Relikt*, *Stand* und *Vermögen* werden durch die gleichnamigen Stärken aus den *Kompaktregeln* ersetzt. Andere Ressourcen fallen weg.

Waffen: Wenn bei den *Angriffen* eine Waffe gelistet ist, die nicht im *Kompaktregelwerk* zu finden ist, kannst du sie durch eine andere ersetzen oder eine ähnliche Waffe verwenden. Dabei muss dann der *Schaden* und die *WGS* angepasst werden. Die angegebenen *Merkmale* der Waffe kannst du ignorieren. Wenn du die Waffe oder den *Angriff* einer Kreatur aus dem Abenteuer übernehmen möchtest, verwende einfach die angegebenen Werte. Für jeweils drei *Merkmale*, über die der Angriff verfügt, erhöht sich der Schaden dann um einen Punkt.

Beute/ Ausrüstung: Die Ausrüstung der Spielfigur solltest du nach den Listen aus den *Kompaktregeln* wählen.

Falsche Schwelle, Falscher Zaubergrad

Einige Zauber und Meisterschaften haben in den *Kompaktregeln* einen anderen *Grad* oder eine andere *Schwelle* als in den *Vollregeln*. Wenn du die bei einer Nicht-Spielerfigur angegebene Zauber oder Meisterschaften in den *Kompaktregeln* findest, kannst du sie einfach benutzen, selbst wenn sie einen anderen Grad oder Schwelle haben.

Heilung

Das *Vollregelwerk* verwendet keine Regeln für *Kräftigung* (KG). Wenn ein Zauberspruch, ein Trank oder ein anderer Effekt im Abenteuer *Lebenspunkte* heilt, muss dein Charakter eine *Kräftigung* verwenden, um die entsprechenden Punkte als *Lebensenergie* zu erhalten.

Kontinuierliche Aktionen

Das *Vollregelwerk* unterscheidet zwischen *Sofortigen* und *Kontinuierlichen Aktionen*. Eine *Kontinuierliche Aktion* ist erst abgeschlossen, wenn die Spielfigur auf der *Tickleiste* mit ihrer nächsten Aktion an der Reihe ist. Wird die Figur während dieser Zeit gestört, kann es sein, dass sie die Aktion abbrechen muss.

In den meisten Fällen kannst du angegebene *Kontinuierliche Aktionen* in einem Abenteuer einfach als normale (Sofortige) Aktionen, nach den *Kompaktregeln* durchführen. Es kann Situation im Abenteuer geben, bei denen es wichtig ist, ob jemand bei seinem Handeln unterbrochen werden kann (z.B. das Vollenden eines Rituals, das Öffnen eines komplizierten Türschlosses). In diesen Fällen kann die Aktion einer Spielfigur gestört werden (z. B. durch das Zufügen von Schaden) bis sie das nächste Mal an der Reihe ist. Die Spielfigur kann dann eine *Entschlossenheit*-Probe (Schwierigkeit: 10+ erlittenen Schaden) ablegen, um die Aktion weiter durchzuführen.

Alchemie und Handwerk

Die *Vollregeln* bieten ausführliche Regeln zum Herstellen von Gegenständen und Tränken. Sollte dies im Abenteuer vorkommen und es um Figuren geht, die von der Spielleitung geführt werden, kannst du dich an die Angaben im Abenteuer halten. Wenn du als Spielleitung deinen Spielenden solche Arbeiten ermöglichen möchtest, werden ihre Spielfiguren *erweiterte Proben* auf *Handwerk* oder *Arkane Kunde* ablegen müssen.

Eine Spielfigur kann nur einen bestimmte Menge hilfreicher Alchemika herstellen und mit sich führen. Erst wenn davon welche verwendet wurden, können wieder neue produziert werden. Ein Charakter kann maximal KON +2 Alchemika herstellen.