

Regeländerungen

Oder: "Was in einer Überarbeitung geändert werden würde"

Stand: 16. Juni 2015

Grundlegende Regeln:

- Erschwerte Proben erhöhen nicht nur die Anzahl Würfel, mit denen die Probe abgelegt werden muss, sondern reduzieren zusätzlich die FS der Fertigkeit um die Erschwerung. Das heißt: Eine Probe+3 würde mit insgesamt 4 Würfeln gegen eine um 3 reduzierte FS durchgeführt werden.

Kampf:

Waffenlose Angriffe:

- Waffenlose Angriffe richten immer Schaden wie gedämpfte Schläge an. Um normalen Schaden anzurichten, muss man Schlagringe benutzen.
- Die Kampfoption Gedämpfte Schläge ist mit waffenlosen Angriffen auch möglich. Sie reduziert den angerichteten Schaden um die Hälfte.
- Die Kampffertigkeit *Kampfsport* ab Stufe I wandelt den Schaden von waffenlosen Angriffen in normalen Schaden um.

Rüstung:

- Die Abzüge auf Verteidigung und Bewegung durch getragene Rüstung und Rüstteile betragen die Hälfte des Gesamt-RS.
Bsp. Kettenpanzer (RS 4), Kettenhaube (RS +1), Arm- und Beinschützer als Kette (RS +1) ergibt einen Gesamt-RS von 6. Verteidigung und BEW sinken also entsprechend um $6 / 2 = 3$ Punkte.
- Dämonenhaut zählt für die Berechnung der Abzüge als Lederrüstung (also wie RS 2).
- Um Rüstungen tragen zu können, muss die FS Kraftakt mindestens so hoch sein wie der Gesamt-RS.
- Die Kampffertigkeit *Rüstungsroutine* senkt den errechneten Abzug um 1 Punkt (Stufe I).
- *Rüstungsroutine* Stufe II senkt den Abzug um 2 Punkte, jedoch nur dann, wenn zusätzlich zu einer Brustrüstung auch Rüstteile getragen werden.

Magie:

- Alle Änderungen aus dem Zauberbuch gelten auch für das Grundregelwerk.

Charakter-Erschaffung:

- Steigerungen über FS 16 sind nicht mehr möglich, unabhängig vom Grundwert.
- Die F-Priorität entfällt.
- Gaben können nicht mehr mit einer Priorität gekauft werden, stattdessen hat jeder Charakter 15 Punkte zur Verfügung (es steht dem Spieler natürlich frei, weniger auszugeben).
- Riikaatii können immer noch keine Magie wirken – Ihre E-Priorität ist daher auf Magie. Die 16 Punkte, die sie dafür erhalten, verfallen bei ihnen.

Karma:

- Die Möglichkeiten beim Einsatz von 1, 2 oder 3 Karmapunkten (s. GRW 359) sind auch auf andere Wesen anwendbar. In diesem Falle werden die Kosten jedoch um 1 Karma erhöht. Der Einsatz ist zu jedem Zeitpunkt möglich, wenn das Ziel maximal 200 Meter entfernt ist.
- Der Einsatz von heilenden Karmamöglichkeiten (Schaden rückgängig machen, komplette Heilung) wird nur gewährt, wenn der Schaden nicht von einem Bewahrer, einem Geweihten (Priester, Druide, Schamane) oder einem Aspekt verursacht wurde. Das gilt sowohl für den Einsatz auf einem Bewahrer als auch auf ein anderes Wesen. Es reicht, wenn ein Teil des erlittenen Schadens von einem Bewahrer, Geweihten oder Aspekt verursacht wurde, um eine komplette Heilung zu verwehren.

Lernen:

- Das Steigern mit AP ist nicht nur abhängig vom Verhältnis zum Grundwert, sondern auch von der FS. Je nach Höhe der neuen FS werden die AP-Kosten mit einem Faktor multipliziert:

1 – 10	x1
11-16	x2
17	x3
18	x4
19	x5
20	x6

Um etwas Rechnerei zu vermeiden, hier die vollständige Tabelle der AP-Kosten:

Neue FS	Grundwert									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	1									
3	3	2								
4	8	2	2							
5	20	5	3	3						
6	36	6	3	3	3					
7	42	14	7	4	4	4				
8	48	16	8	4	4	4	4			
9	54	36	9	9	5	5	5	5		
10	60	40	20	10	5	5	10	5	5	
11	132	132	44	22	22	11	11	11	11	11
12	144	144	48	24	24	12	12	12	12	12
13	156	156	104	52	26	26	13	13	13	13
14	168	168	112	56	28	28	14	14	14	14
15	180	180	120	60	30	30	30	15	15	15
16	192	192	192	64	64	32	32	32	16	16
17	306	306	306	204	102	51	51	51	26	26
18	432	432	432	288	144	144	72	72	36	36
19	570	570	570	380	190	190	95	95	95	48
20	720	720	720	480	240	240	120	120	120	60