

Regelsysteem 5.4 errata

Hoofdstuk 1: Introductie

Geen veranderingen in deze editie.

Hoofdstuk 2: Buitenspelse regels

2.3 Safety Mechanics

Verduidelijking: Alle referenties naar het “stoplichtsysteem” verwijderd (we werken immers niet met kleuren).

Hoofdstuk 3: Algemene IC regels

3.2 Rust en Vermoeidheid

Hoofdstuk is herschreven ter verduidelijking.

De nieuwe term “korte rust” was voorheen de oude term “op adem komen”.

De duratie van een korte rust is verhoogd naar 15 minuten, voorheen 5 minuten.

De nieuwe term “per nachtrust” was voorheen “per dag”.

Alle hoofdstukken en losse vaardigheden met de Rust- en Vermoeidheid regels zijn hierop herschreven, aangezien dit geen extra mechanische verandering meebrengt worden deze aanpassingen niet los benoemd in deze Errata.

3.3 Van levend tot dood

AP:

Pantser heeft nu een beschermend effect over het gehele lichaam, niet enkel waar het gedragen wordt.

Meerdere lagen van verschillende soorten pantser tellen niet meer op.

Hoeveel AP je in totaal hebt wordt geteld met de nieuwe tabel in het regelsysteem.

SP:

Magische SP blokkeert enkel nog Calls, niet langer “normale” schade.

Ook geldt voor Magische SP dat je zelf mag bepalen over deze de Call blokkeert of niet; je kunt dus SP bewaren door een Call-effect wel te laten plaatsvinden.

Een deel van de vaardigheden / spreuken die SP gaven, geven nu AP of een ander effect, zie verderop in de Errata voor de specifieke vaardigheden / spreuken.

3.3.2.2. Vechten met alchemische substanties

Hoofdstuk is herschreven ter verduidelijking in het gebruik van “giffen” met en zonder de poison call.

3.4.3. Potions en Poisons

Beschrijving toegevoegd over het verschil tussen IC en OC labels.

Hoofdstuk 5: Achtergrond

Algemeen

Toegevoegd dat flavorteksten geen inspelende implicaties toevoegen aan je karakter.

Vaardigheden van burger achtergrond hebben nieuwe namen.

Hoofdstuk 6: Vaardigheden

6.2.2. Geestversterkende vaardigheden

Vastbesloten Herhaling

Vastbesloten herhaling werkt nu op No Effect en Shield Calls ipv als reactie op Sterke Geest / IJzeren wilskracht.

Frequentie naar 2x per korte rust gehaald in plaats van ongelimiteerd gebruik.

6.3.1. Vechtersvaardigheden

Crush

Schade verhoogd van 4 naar 5

6.3.2. Genezersvaardigheden

Medisch Adviseur

Geeft nu 2 AP, was voorheen 1 SP.

6.3.4. Alchemische vaardigheden

Schrijffout herstelt, er zijn 6 ingrediënten, voorheen waren er 4 vermeld.

Alchemisch Leverancier

Ingrediënten worden nu per evenement geteld, voorheen was dit per dag.

Vakman's hulpje

Je kan nu ook andere rollen aannemen in het enchantingproces.

Vlechter der Bezwingen

Een tweede enchantment kan nu ook later worden toegevoegd aan een voorwerp. Voorheen alleen beide enchantments in 1 keer.

Rekker der Bezwingen

Verduidelijking dat "Rekker der Bezwingen" niet in combinatie kan met "Vlechter van Bezwingen"

6.4.2. Elementaire Magie

Elementalist vaardigheden

Algemeen Elementalist en Elementair Specialist, Meester en Vriend geven 4 mana, voorheen was dit 3.

Mana

De Mana vaardigheid geeft 4 mana, voorheen was dit 2.

Elementaire Spiegel

De retribution call werkt nu wanneer er SP wordt verloren. Voorheen was dit bij de eerstvolgende Call.

6.4.4. Oculte Magie

Tekst

De beschrijving voor kracht verzamelen herschreven om duidelijker te maken dat je dit niet oneindig kan blijven doen.

Muze

Verduidelijkt dat Muze je totale Reservoir van Kracht niet vergroot

Bijlagen

Bijlage B: Alchemische Substanties

B.1. Genezende Substanties

Genezende Slaapdrank is verwijderd

Adrenalineshot is verplaatst naar Basis Substanties, was voorheen Gevorderde substanties

Verdoving toegevoegd aan Gevorderde substantie

B.2. Gifstoffen

Samenwerkend Summum: Fataal gif

Verduidelijkt dat dit gif een *Fatal* Call heeft en geen *Fatal Poison* Call

Bijlage C: Enchantments

Update in enkele van de componenten:

Bepantsering

4 zilverstukken, voorheen willekeurige muntstukken

Bescherming

Gebruik van spreuk als component

Doorborende schade

Vereist mana van een Lavamagier, was voorheen Hulp van een Mistmagier.

Fluisterversterker

Nieuw component dat een occultist kracht verzamelt

Nieuw component dat iemand met de vaardigheid “verstoppen” het object aanraakt zonder dat iemand die ziet.

Genezing

1 Devotie van een aanhanger van Moira ipv hulp van een aanhanger van Moira.

Hypnose

Vereist Bard, Mistmagier, of Necromancer. Voorheen was dit Trovat of Waakster priester.

Levenssteler

Eclipse magiër toegevoegd

Priester van Het Kind toegevoegd

Oogverblindend

Vereist 1 Devotie van een volgeling van Catrion, Rystill, of Tristeza. Voorheen was dit hulp van deze priesters.

Oorverdovend

Volgeling van Het Kind is toegevoegd

Reparatie

Vereist 1 Devotie van een volgeling van Haldor. Voorheen was dit hulp van de priester.

Slagkracht

Vereist 1 Mana van een elementair magier. Was voorheen de hulp van een elementair magier.

Verbrijzeling

Toegevoegd dat beide Componenten elkaar mogen beïnvloeden

Vereist 1 Devotie van een volgeling van Shivaun of Doran. Voorheen was dit de hulp van deze priesters

Verwijderd ingrediënt: Persoon met de Schildbreker vaardigheid

Vergeet Codewoord

Vereist 1 Devotie of Kracht van een Ziener of een Volgeling van Het Kind. Was voorheen de hulp van deze bronnen.

Spreukenboek 5.4

Hoofdstuk 1: Algemene informatie

1.1.7. Layout Spreukenboek

Uitleg afstand

Verduidelijkt dat Touch spreuken altijd op jezelf gecast mogen worden.

Hoofdstuk 2: Elementaire Magie

2.1.1. Niveau 1: Elementaristisch Beginner

Elementaire bescherming

Verduidelijkt dat het herhalen van deze spreuk slechts 1 extra AP levert.

2.2.2. Niveau 2: Sintelkegel

Pyroclastische Stroming

Tijdsduur van spreuk verduidelijkt

Schild van vulkanische gesteente

Spreuk geeft nu 3 AP (voorheen 2 SP)

Schade effect verlaagt naar 1 HP (voorheen 2 HP).

2.2.3. Niveau 3A Stratovulkaan

Barsten en Beven

Spreuk geeft nu 5 keer 1 SP & 2 AP (voorheen was dit 5 keer 2 SP)

2.4. Waarheidsmagie

Toegevoegd

Hoofdstuk 3: Spirituele Magie

3.2. Catrion

3.2.3. Niveau 3A: Bisschop van Catrion

Spiegelbeelden

Spreuk geeft Immuniteit tegen 3 aanvallen / spreuken (Gaf voorheen 4 SP)

3.3. Doran

3.3.1. Niveau 1: Diaken van Doran

Bloedbroeders

Geeft 2 AP (Voorheen 1 SP).

Onsterfelijke Uitputting

Na het gebruik van de spreuk duurt jouw volgende Korte Rust 2x zo lang (Was voorheen 3x)

3.7. Het Kind

3.7.1. Niveau 1: Diaken van Het Kind

Kleine potjes en Kleinere Potjes

Verduidelijkt dat Korte Rust en Nachtrust tellers niet opnieuw gaan tellen als je deze spreuk herhaalt.

Schild van onwetendheid

Geeft nu 3 AP en 1 SP (Voorheen 4SP)

3.9. Rystill

3.9.2. Niveau 2: Priester van Rystill

Huid van Eik

Geeft 3 AP (Voorheen 2SP)

3.9.3. Niveau 3A: Bisschop van Rystill

Regeneratie van Rystill

Toegevoegd dat spreuk de *Fatal Poison Call* geneest (Maar geen *Fatal!*)

3.9.4. Niveau 3B: Apostel van Rystill

Stekelvarken

Spreuk geeft 3 AP (Voorheen 2 SP)

3.11. Tristeza

3.11.3. Niveau 3A: Bisschop van Tristeza

Bemoedigende blik

Geeft 5 AP (Voorheen 5 SP)

3.12.3. Niveau 3A: Bisschop van Trovat

Voorspoedige Reis

Geeft 2 AP (Was 1 SP)

Ogen Open

Geeft nu 1 AP & 1 SP (Voorheen 2 SP)

Hoofdstuk 4: Occulte Magie

4.1. Bardische Magie

Inspiratie

Toegevoegd: Incite calls en bonussen

Incite Heroism & 5 minuten immuun voor Fear

Incite Aggression & 1 AP die na 5 minuten verdwijnt

Incite Calm & 5 minuten immuun voor Taunt

Incite Confusion & 5 minuten immuun voor Dominate

4.2. Druïdisme

Natuurlijke Essentie

Genezen toegevoegd als optie.

Herboren (Originele vaardigheid): Tijd om vaardigheid te activeren van 1 naar 15 minuten verlengt en effect van 2 naar al je kracht (minimaal 5) verhoogt

4.3. Eclipsemagie

Emotionele Schade

Overdag: Herhalen van Incite effecten verwijderd. *Blind* en *Fascinate* Call toegevoegd

'S Nachts: *Sleep* Call toegevoegd

Gekozen door Zon en Maan

Geeft nu 1 AP & 1 SP (voorheen 2 SP)

Double Magic Call vervangen voor *Double*.

Snel als Licht

Tijdsduur om de *Fatal* Call te maken is verlengd naar 1 minuut. Was voorheen 30 seconden.

4.4. Necromantie

Verduisterende Lantaarn

Aantal *Undead* Calls toegevoegd als 5 meter afstand of Aura effect:

Fear, Entangle, Mute, Taunt, Triple en Strike

Ondode Ontwaakt

Undead Dominate Call toegevoegd

4.6. Schaduwmagie

Hersenschimmen

Extra opties van de nachtmerrie kosten 1 kracht minder.