

Änderungsübersicht für den Splittermond-Schnellstarter (Beta-Version)

von Version 1.0 zu Version 1.1

Anmerkung: In diesem Dokument soll nur ein schneller Überblick über die wichtigsten Änderungen in der Beta-Version des Splittermond-Schnellstarters gegeben werden. Für die Benutzung im Spiel empfehlen wir den Download der neuen Version, in der alle diese Änderungen vorgenommen wurden und noch weitere kleinere Fehler korrigiert wurden.

Archetypen

- Bei den Archetypen haben sich Veränderungen in der Attributverteilung und der Berechnung abgeleiteter Werte ergeben.
- Das Attribut Geschicklichkeit ist aus Balancing-Gründen ersatzlos gestrichen worden. Dadurch ergeben sich auch Änderungen in der Zuordnung von Fertigkeiten zu Attributen.
- Die konkreten Änderungen sind zu zahlreich um hier gesammelt aufgezählt zu werden. Sie können in der neuen Schnellstarter-Version nachgelesen werden.
- Es gibt nun einen Bonus bzw. Malus auf Heimlichkeit aufgrund der Größe eines Abenteurers. Dieser wurde bei den betroffenen Archetypen eingerechnet.
- Die Mondgabe "Gunst des reichen Mannes" wurde leicht modifiziert. Der zurückgehaltene Würfel muss nicht mehr für die nächste Probe eingesetzt werden, sondern kann für eine spätere Probe nach Wahl des Spielers benutzt werden.

Erfolgsgrade

- Erfolgsgrade sind nicht mehr nach oben begrenzt, sie können auch über den 4 hinaus angesammelt werden.
- Die Tabelle der Erfolgsgrade wurde neu strukturiert und eingeteilt.
- Man erhält für herausragend gelungene Proben keine Splitterpunkte mehr.

Triumph und Katastrophe

- Bei einem Triumph erhält man nicht mehr einen Bonus von +10 auf das Ergebnis, sondern pauschal 3 zusätzliche Erfolgsgrade. Bei einer Katastrophe erhält man äquivalent einen Abzug von 3 Erfolgsgraden.
- Bei einem Triumph erhält man einen Splitterpunkt.

Splitterpunkte

- Die Rückerhaltung von Splitterpunkten hat sich geändert (siehe oben).
- Ein Splitterpunkt kann auch eingesetzt werden, um einmal pro Angriff bis zu 5 Schadenspunkte zu ignorieren.
- Der Einsatz von Splitterpunkten (etwa zur Erhöhung der Verteidigung oder zur Verbesserung einer Probe) muss nicht vor einer Probe angesagt werden, sondern kann danach angesagt werden. Dadurch entfällt auch die nicht mehr nötige Option, eine knapp misslungene Probe in eine knapp gelungene umzuwandeln.

Meisterschaften

- Bei einigen Meisterschaften wurden Werte aus Balancing-Gründen angepasst. Die konkreten Änderungen können Sie dem neuen Schnellstarter entnehmen.

Kampfsystem

- Die Berechnung der Initiative hat sich geändert. Sie wird ermittelt, indem jeder Kämpfer 1W6 würfelt und diesen Wert sowie seine Intuition von 10 abzieht. Anschließend stellt man sich auf das entsprechende Feld auf dem Zeitstrahl.
- Kontinuierliche Aktionen können freiwillig abgebrochen werden. In so einem Fall springt der Charakter einen Tick hinter den aktuellen Tick.
- Es haben sich einige Kosten für Aktionen geändert. Die genauen Angaben hierzu können der neuen Version des Schnellstarters entnommen werden.
- Bei einem fehlgeschlagenen Angriff muss man so viele Ticks vorrücken, wie die negativen Erfolgsgrade des Angriffs betragen.
- Die Nutzung von Meisterschaften im Kampf hat sich geändert. Ihre Nutzung muss vorher angesagt werden, was pro Meisterschaft die Schwierigkeit um +3 erhöht. Misslingt die Probe, so misslingt auch der komplette Angriff, selbst wenn er ohne Einsatz der Meisterschaft eigentlich gelungen wurde.
- Die Bewegung im Kampf wird weniger kleinteilig gehandhabt. Bei jeder sofortigen Aktion, die mindestens 5 Ticks dauert, kann sich ein Abenteurer so weit bewegen wie seine Geschwindigkeit beträgt. Sollte eine Aktion weniger als 5 Ticks dauern und der Abenteurer sich trotzdem bewegen wollen, steigen die Tickkosten dadurch auf 5 Ticks. Eine eigene Aktion Laufen ist nur nötig, wenn man sich ohne sonstige Aktion bewegen möchte, in diesem Fall beträgt die Reichweite die doppelte Geschwindigkeit.
- Eine Aktive Abwehr muss nicht mehr vor dem gegnerischen Angriff angesagt werden, sondern kann danach angesagt werden.
- Zielen im Fernkampf dauert jetzt 2 Ticks pro Aktion für einen +1er-Bonus und bietet einen Maximalbonus von +3.
- Das Reichweitesystem der Fernkampfwaffen wurde geändert. Jede Waffe besitzt eine Grundreichweite. Um weiter zu schießen werden Erfolgsgrade benötigt. Pro Erfolgsgrad kann die Reichweite einmal um ihren Grundwert erhöht werden. Diese Erfolgsgrade stehen nicht für die Erhöhung des Schadens zur Verfügung.
- Das unterbrechen einer Aktion wurde geändert. Ein bei einer kontinuierlichen Aktion unterbrochener Charakter muss eine Entschlossenheit-Probe gegen 15 ablegen. Misslingt sie, wird er unterbrochen und geht zurück auf das Tickfeld direkt hinter dem aktuellen Tick (also dem, in der die unterbrechende Aktion stattgefunden hat).

Gesundheit und Schaden

- Zur Klarstellung: Man erleidet erst die Abzüge einer Gesundheitsstufe, wenn man das erste Kästchen in ihr angekreuzt hat. Dies war bisher im Schnellstarter unterschiedlich formuliert worden.
- Die Wundabzüge der Gesundheitsstufen wurden in unteren Stufen reduziert. Sie betragen nun: 0, -1, -2, -4, -8
- Die Regeneration von Lebenspunkten beträgt nicht mehr Punkte in Höhe der Konstitution, sondern in Höhe der doppelten Konstitution.
- Ein Absatz zum Sterben wurde hinzugefügt, dies fehlte in der ersten Version des Schnellstarters versehentlich. Im Rahmen von Regeländerungen wurde hierzu auch die Meisterschaft Lebensretter angepasst.
- Die Schwierigkeit für Heilkunde-Proben zur Förderung der natürlichen Heilung hat sich geändert. Sie beträgt nicht mehr 20, sondern (15 + positiver Wundstufenmodifikator). Auch die Heilung selbst hat sich geändert. Statt die unterste angebrochene Stufe sowie einen Punkt pro Erfolgsgrad zu heilen, heilt man nun einen Lebenspunkt, sowie zwei weitere pro Erfolgsgrad.

Waffen

- Die Waffenwerte haben sich aus Balancing-Gründen in Teilen geändert. Die genauen Angaben sind der neuen Version des Schnellstarters zu entnehmen.
- Die Reichweite von Fernkampfaffen und das zu Grunde liegende System haben sich geändert (siehe oben).

Rüstungen

- Die Werte der Rüstungen haben sich aus Balancing-Gründen in Teilen geändert. Die genauen Angaben sind der neuen Version des Schnellstarters zu entnehmen. Dabei ist zu beachten, dass eine ursprünglich für das GRW geplante Schadensreduktion bei den Rüstungen jetzt bereits im Schnellstarter eingeführt wurde.

Zauberei

- Kanalisierte Zaubersprüche können freiwillig beendet werden. Dies passiert spätestens, wenn der Zauberer nicht mehr bei Bewusstsein ist (also ohnmächtig ist oder schläft).
- Kanalisierte Zaubersprüche besitzen keine Wirkungsdauer mehr, sie halten so lange an wie ein Zauberer die kanalisierten Fokuspunkte bereitstellt.
- Die Regeneration von verzehrten Fokuspunkten beträgt nicht mehr so die Willenskraft in Punkten pro Ruhephase, sondern die doppelte Willenskraft in Punkten pro Ruhephase.
- Kraft für einen Zauber zu sammeln dauert nicht mehr 2 Ticks pro Fokuspunkt bei den meisten Zaubern, sondern 1 Tick pro Fokuspunkt. Dafür erhöht sich die Zeit zum auslösen eines Zaubers von einem Tick auf 3 Ticks. Der Einfachheit halber wurden die Zauberdauern für die Zauber (also die Zeit zum sammeln der Energie) bei allen Zaubern angegeben.
- Die Konsequenzen misslungener Zauberproben wurden geändert. Wenn eine Zauberprobe misslingt, werden Fokuspunkt in Höhe der negativen Erfolgsgrade verbraucht.
- Die Reichweiten und andere Werte der Zauber wurden aus Balancing-Gründen teilweise angepasst. Die konkreten Änderungen können im neuen Schnellstarter nachgeschlagen werden.
- Auch die Werte von Tränken wurde teilweise angepasst, diese Änderungen können ebenfalls im neuen Schnellstarter nachgeschlagen werden.

Abenteuer

- Die Werte der Monster haben sich teilweise geändert, diese Angaben finden Sie in der neuen Version des Schnellstarters.