

VERSIE 4.3

Algemene opmerkingen

Update 4.3 van het regelsysteem heeft een hele hoop kleine wijzigingen op veel gebieden, en een paar wat grotere wijzigingen, en zal voor veel spelers een beetje effect hebben. Als het goed is, is het voor iedereen een positieve, versimpelende werking. Heb je vragen, laat het ons dan vooral weten!

De hoofdlijnen van de regelwijziging zijn als volgt:

- Verduidelijkingen in de regels toegevoegd waar de ervaring uitwees dat dit nodig was.
- De call-lijst ingekort, door 'dubbele' calls te verwijderen.
- De spreukensets aangepast naar aanleiding van IC gebeurtenissen.
- Enchantments en Alchemy stevig aangepakt, na een hoop feedback van spelers.

Errata Regelsysteem 4.3

- **4. Terminologie**
 - Gebaar 'Vuist in de lucht' (onzichtbaar voor dieren of ondoden) verwijderd.
- **6. Gevechten**
 - Bij schilden verduidelijkt dat schilden géén spreuken kunnen tegenhouden
- **9. Rassen**
 - Toegevoegd hoe je duidelijk maakt in een andere taal te spreken
- **11. Vaardigheden**
 - De vaardigheid 'Open Locks' is goedkoper geworden, naar 5 xp. Eveneens is de tekst enigszins aangepast om met de praktijk overeen te komen.
 - De vaardigheid 'Disease Immunity' is verwijderd, en de vereiste voor 'Poison Immunity' is daarmee ook vervallen.
 - De verwoording van de vaardigheid 'Wealth' is veranderd, waardoor je nu telkens nieuw geld krijgt, in plaats van een aangevulde hoeveelheid.
 - De verwoording van de vaardigheid 'Item & Component Lore' is aangepast om te kloppen met de nieuwe regels rondom enchanting.
 - Expertise-skill 'Apply Poison' hernoemd naar 'Fight with Poison' en tekst ietwat uitgebreid.
 - Skill toegevoegd: 'Concentration'.
 - Skill toegevoegd: 'Weapon Casting'.
 - Het gebruik van de bardic words duidelijker toegelicht.
 - Alchemy stevig geupdate. Extra uitleg over kruidenlijst, extra effecten, werken boven eigen niveau, potions en poisons markeren. Tekst Herb Lore uitgebreid. Nieuwe skill 'Apply Poison' toegevoegd.
 - Skill 'Enchanting' stevig geupdate, met meer enchantments, introductie van commandowoorden en duidelijkere info over componenten.
 - Skill toegevoegd: 'Emit Enchantments'

- Skill toegevoegd: 'Braider of Enchantments'
- **12. Calls**
 - Stuk tekst toegevoegd over het moment van het roepen van een call: Een call wordt gemaakt na de aanval, niet tijdens de aanval, en dus alleen als je daadwerkelijk raakt.
 - Stuk tekst toegevoegd over het gebruik van 'no effect': Een spreuk moet altijd ofwel effect op je hebben, ofwel je moet 'no effect' roepen.
 - Alle 'emotionele' calls (zoals Fear, Confuse, Incite Aggression) zijn ondergebracht in één call 'Incite'. Ze staan bij de spreuken nog specifiek genoemd. *Fear* veranderd dus in *Incite Fear*.
 - De call *Bardic Word* wordt call *Bardic*.
 - De call *Blast* is verwijderd. Alle *Blast* effects worden *Magic* effects.
 - De call *Halt* is verwijderd. Alle *Halt* effects worden *Entangled* effects.
 - De call *Spirit* is verwijderd. Alle *Spirit* effects worden *Magic* effects.
 - De call *Disease* is verwijderd. Alle *Disease* effects worden ofwel *Poison*, ofwel los beschreven.
 - De call *Disarm* is verwijderd. Alle *Disarm* effects worden *Fumble* effects.
 - De verwoording bij *Retribution* is verduidelijkt.
 - De verwoording bij *Poison* is verduidelijkt.

Errata Spreukenboek 4.3

Algemene, documentsbrede wijzigingen

- Alle 'emotionele' calls (zoals Fear, Confuse, Incite Aggression) zijn ondergebracht in één call 'Incite'. Ze staan bij de spreuken nog specifiek genoemd. *Fear* veranderd dus in *Incite Fear*.
- Alle spreuken die *Blast* schade deden, doen nu *Magic* schade. Het effect is hetzelfde, de call alleen anders.
- Alle spreuken die *Halt* deden, doen nu *Entangle*. Het effect is hetzelfde, de call alleen anders.
- Alle spreuken die *Spirit* schade deden, doen nu *Magic* schade. Het effect is hetzelfde, de call alleen anders.
- Alle spreuken die het effect *Disease* hadden zijn omschreven, en hebben nu ofwel géén call, of gebruiken de call *Poison*.
- Alle spreuken die het effect *Disarm* hadden, hebben nu het effect *Fumble*. Het effect is hetzelfde, de call alleen anders.
- Uitleg over skills *Concentration*, *One-handed casting* en *Weapon Casting* toegevoegd bij inleidende tekst

Wijzigingen in specifieke spreukensets

- **Shivaun:**
 - Cantrip aangepast.
 - Lvl 3 spreuk 'Mass Bless Weapon' vervangen door 'Draw the Ire'.
 - Lvl 4 spreuk 'Make War, Not Love' vervangen door 'Storm of Anger'.
 - De verwoording bij 'Mend' en 'Divine Mending' is aangescherpt.
- **Moira**
 - De verwoording bij 'Cure poison and disease' is aangescherpt.

- **De Waakster**
 - Lvl 2 'Sweet Dreams' geeft nu ook immuniteit tegen de eerstvolgende *Incite*.
- **Het Kind**
 - Volledige spreukenset toegevoegd
- **Druïde**
 - Lvl 1 spreuk 'Detect Undead' vervangen door 'Detect Living'.
 - Lvl 3 spreuk 'Cooking Skull' levert niet perse permanente effecten meer op.
 - Lvl 5 spreuk 'King of the Hill', bij 'Elements of Nature' de tekst aangepast, level 1 t/m 4 is veranderd in level 1 t/m 3.
- **Eclipse**
 - Bij cantrip toegevoegd dat spelers zelf een lampje moeten regelen
- **Necromancy**
 - Cantrip wordt: 'Detect Undead'
 - Spreuk 'Speak with the Dead' gaat naar Lvl 1.
 - Spreuk 'Speak with Deceased' is verwijderd.
 - Spreuk 'Aura of Fear' toegevoegd in Lvl 2.
 - Lvl 2 'Possession' vervangen door 'Maintain Undead'