

Patchnotes DLDD 0.0.3c

Statuseffekt „Geschockt“ - Geändert

(Betrifft Grundklasse Priester & Schurke und neu: Jäger)

- Keine Mali mehr auf Konzentration, Ausdauer und Effizienz.
- Energieverlust pro Runde um 20 erhöht.
- Statt 2 Reflexstufen zu reduzieren, wird der Bonus auf den Verteidigungswurf Reflex W20 um 4 reduziert.

Jäger

Jäger (Grundform):

Hagelnde Angriffe:

- Jeder Schuss kann grundsätzlich mit einer Chance von 1/12 kritisch Treffen.
- Eine Erhöhung der Trefferwahrscheinlichkeit ist möglich über das Talent: „Kritischer Treffer – Fähigkeiten“

Zurück mit Dir:

- verrichtet jetzt Waffenschaden, mindestens aber 3 Schaden.

Schnell und Unpräzise:

Fähigkeitendesign geändert.

- Abhängigkeit vom Ausdauerfaktor entfällt
- Es können zwischen 3 und 6 Zielen ausgewählt werden
- Energiekosten auf 45 gesenkt für 3 Ziele. +2 Energiekosten pro Ziel.
- Ab GES-Wert: 35 und GES-Wert: 45 können jeweils nochmal mehr Ziele abgeschossen werden.
- Energiegrundkosten passen sich ab GES: 45 an, sodass erst bei Ziel 7 weitere +2 Energiekosten pro Ziel gezahlt werden.

Hektischer Schuss:

- Ab dem dritten Einsatz in derselben Runde ist der GES-Grenzwert um 13 reduziert.

Flüchtig gezielt:

- Der Charakter kann die Ziele selbst aussuchen
- Unbeabsichtigte Abschüsse sind nicht länger möglich.
- Die Fläche ist reduziert auf 2x3 FE.
- Die Anzahl der Angriffe ist um 1 erhöht.

Reißender Pfeil:

- Führt der Charakter das Talent: „Kritischer Treffer – Fähigkeiten“, ist die aktuelle Chance des Charakters, kritisch zu treffen, beim Einsatz von „Reißender Pfeil“ verdoppelt.

Kritischer Mehrwert:

- Passiven Bonus ergänzt um: „...und setzt die Grenzwerte für geschicklichkeitsabhängige Fähigkeiten, welche einen Wurf auf GES W20 fordern, für diese und nächste Runde um 3 herunter“

Enormer Schuss:

- Verrichtet mindestens Waffenschaden

Langsames Ziel:

- Debuff geändert in:

Erhält gegenüber Zieleinheiten mit den Statuseffekten: „Taumelnd“ und „Orientierungslos“:

- Chance auf einen normalen Treffer (Fernkampf): - 1/6 (*statt kritischer Treffer*)
- Chance auf einen gewöhnlichen Fehlschlag (Fernkampf): + 1/6 (*statt normaler Treffer*)

Jagdinstinkt:

- Energiekosten auf 0 reduziert.
- Anzahl Ziele reduziert auf 1 + alle Ziele in 1,5 FE Radius um den Charakter.

Tanzende Pfeile:

- Tanzende Pfeile erhöht auf 10 Schüsse.
- Ziele können jetzt den Statuseffekt „Geschockt“ erleiden.
- Schadensmenge verändert in: Waffenschaden + 3 Reiner Schaden
- Begrenzt auf „einmal pro Kampf möglich“.

Spannen und Schießen:

- Nicht mehr vom Ausdauerfaktor, sondern vom Geschicklichkeitswert abhängig.
- Neue Schadenswerte, die sich verändern je nach Geschicklichkeitswert des Charakters.

Übung macht den Meister:

- Fügt jetzt zusätzlich der Fähigkeit: „Schnell und Unpräzise“ ein weiteres Ziel für 0 Energie hinzu.

Jäger (Tierfreund):

Wildhund rufen:

- Grenzwert für Erfolg der Fähigkeit von 11 auf 9 reduziert.

Falken rufen:

- Grenzwert für Erfolg der Fähigkeit von 11 auf 9 reduziert.

Jäger (Bogenschütze):

Nachhallender Schaden:

- DPR gilt jetzt für alle kritischen Treffer, die auf direkte Angriffshandlungen zurückzuführen sind.

Präziser Schuss:

- Schaden erhöht auf 1W12 + Waffenschaden.
- Charakter erhält bei dem W12 außerdem eine 2/12 Chance, den Schaden nochmal als DPR für die kommenden 2 Runden hinzuzufügen.

Krieger

Krieger (Unteroffizier):

Betäubungsschlag - ST:

- Schaden erhöht auf 2x W4 Schaden
- Reichweite geändert auf „eigene Nahkampfreichweite“

Ausdauernder Angriff:

- Schaden erhöht auf Ausdauerfaktor x W4
- Grenzwert für den Verteidigungswurf erhöht auf 15

Hornstoß:

- Erhöhung der Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, auf +2/12 geändert.

Erfahrener Kämpfer:

- Fähigkeitendesign geändert
- Beeinflusst nicht länger die Fähigkeit „Schnelle Hiebe“
- Erhöht nun den Schaden in „Mächtiger Angriff“ und „Sehr mächtiger Angriff“

Fähigkeit: Gegner richtig einschätzen (neu hinzugefügt).

Fähigkeit: Nahkampfwaffen- & Rüstungskunde (Kampf) gelöscht.

Haltet Stand:

- Der Charakter kann nun aussuchen, ob er die Ph. WK oder die Resilienz erhöht.
- Bonus durch Disziplingrad entfernt.
- Energiekosten auf 30 reduziert.

Krieger (Vorhut):

Aufklärung:

- Fähigkeit verhindert nun auch Vorteile durch einen Überraschungsmomentum von Gegnern.

Reißender Angriff der Vorhut:

- Verrichtet nun 1W6 Grundschaßen
- DPR ist erhöht um 2.
- Verteidigungswurf gegen Statuseffekt „Blutverlust“ ist um 5 erschwert (Ph. WK 19).

Bedrohungen ausschalten:

- Schaden erhöht auf 1 W8.
- Energiekosten reduziert um 10.

Kampf der Vorhut:

- Bonus betrifft nun alle Verteidigungswürfe.
- Bonus ist erhöht auf 4.

Schurke

Schurke (Grundform):

Kurz nicht aufgepasst:

- Erhält Zugang zum Effizienzfaktor (- 5 Energiekosten pro Effizienzfaktor)

Enttarnte Schwachstelle:

- Erhält Zugang zum Konzentrationsfaktor (+3 Reiner Schaden pro Konzentrationsfaktor)

Herausragender Dolchtanz

- Zusätzlicher Schockschaden pro Angriff um 1W8 erhöht.
- Nur noch einmal pro Kampf möglich.
- „Waffenschaden“ in „direkte Angriffshandlung“ verändert.

Schurke (Räuber):

Des Tötens Belohnung – Gruppe :

- Formulierung geändert (nur noch organische Figuren).
- Wert auf 30 Silber pro Kopf der Abenteurergruppe geändert.
- Silber fließt nicht mehr automatisch ins Gemeinschaftsinventar.

2 Dolche, 2 Ziele:

- Extraschaden pro Konzentrationsfaktor um 3 erhöht.

Schurke (Auftragsmörder):

Des Tötens Belohnung – Charakter:

- Grundbelohnung auf 70 Silber reduziert.
- Weitere Belohnung je Effizienzfaktor auf 70 Silber erhöht.
- Formulierung geändert (nur noch organische Figuren)

Betäubungsschlag des Auftragsmörders:

- Grundscha­den auf 2xW8 erhöht.
- Betäubung auf einen Zug reduziert.

Giftige Leidenschaft:

- Bonusscha­den mit Giftscha­den um +100% erhöht.

Überraschungsangriff

- Bedingung auf „mindestens 3 FE“ reduziert.
- Scha­den bei erfolgreichem Angriff auf 3W8+1 erhöht.

Je nach Mordwaffe

- Energiekosten auf 25 reduziert
- Bei der ersten Wiederholung der Fähigkeit zahlt der Charakter keine Wiederholungskosten

Curare

- Giftscha­den auf 3W4 erhöht.
- Gift DPR auf 1W4 erhöht.

Je nach Gift

- Schadenswerte erhöht => 1) 0 2) 1 3) 3 4) 7
- Energiekosten auf 20 erhöht.
- Bei der ersten Wiederholung der Fähigkeit zahlt der Charakter keine Wiederholungskosten