

Unterschiede vom DragonSys Classic zum DragonSys 3

Allgemeines:

5 Punkte/Tag für Universalcharaktere

6 Punkte/Tag für spezialisierte Charaktere (Kämpfer/Magier)

Spezialisierte Abenteurer entfallen

Rüstungen müssen nun nicht mehr repariert werden, sondern sind nach 15 Minuten wieder bei vollem Rüstungsschutz

Rüstungspunkte werden reduziert (maximal 17 Punkte in voller Kette/Platte Kombination)

Einhandwaffen 1 Schaden

Zweihandwaffen 2 Schaden

Bögen und Armbrüste durchschlagen Rüstung (auch magische!)

Kämpferfertigkeiten:

Berserker wird auf 5 gestreckt (20/30/50/70/100)

Kämpferschutz 6 wird gestrichen

Seelenschutz ist nun Schutzwirkung definiert (Schutz gegen: Berserker 1-4, Feueraugen, Fluch 1, Freundschaft, Schweigen, Seelenspiegel, Vergessen, Wahrheit)

Abenteurerfertigkeiten:

Adel entfällt

Feuer machen entfällt

Geschichten & Legenden, Handel, Schriften, Spurenlesen fällt nun als Spezialisierung unter den Begriff Fachwissen

Giftimmunität wird zu Immunität gegen Tränke

Erste Hilfe ist nun eine Grundfertigkeit jedes Charakters, die jeder beherrscht

Heilkunde wurde ausgebaut in eine dreistufige Fertigkeit (20/40/80) und heilt alle Wunden nach 4/2/1 Stunde

Entfesseln wird eingeführt (50)

Niederschlagen wird eingeführt (25)

Trankkunde wird eingeführt mit 16 Tränken (Tränke werden mit erreichten Punkten in Trankkunde automatisch erworben)

Meucheln wird von einer 8 stufigen Fertigkeit zu einem einfachen Talent (50, One Shot Kill!)

Unterschiede vom DragonSys Classic zum DragonSys 3

Magierfertigkeiten:

- Angeborene Fähigkeiten auf 30 Punkte begrenzt, Verdopplung der Kosten bleibt
- Groß-/Meister ist nun einfach kaufbar, Akademiezwang entfällt
- Zauber sind nun nicht mehr aufbauend, man benötigt für Magische Rüstung 3 nicht mehr Magische Rüstung 1 und 2
- Globalimmunitäten entfallen
- Immunitäten gegen Einzelzauber kosten nun das doppelte
- Dämon beschwören / Dämonenauftrag wird zu Übernatürliches Wesen beschwören / kontrollieren
- Magiesicherung kostet nun 100 statt 30
- Schloss öffnen entfällt
- Zeitkontrolle entfällt
- Zweites Gesicht entfällt
- Götterfluch heißt nun Fluch 2
- Zaubertrick entfällt
- Eisatem kostet 10 statt 20 und gibt 2 Lebenspunkte für die Dauer zurück
- Erwachen kostet 10 statt 20 und ist nun definiert (Hilft gegen: Berserker 1-4, Feueraugen, Fluch 1, Furcht, Schweigen, Seelenspiegel, Vergessen, Wahrheit)
- Kosten für Eisatem wurden gesenkt (10)
- Kosten für Erwachen wurden gesenkt (10)
- Lösen ist nun definiert (Hilft gegen: Mentaler Nagel, Binden, Lähmung)
- Körperheilung schließt alle Wunden nach 15 Minuten
- Wiederkehr lässt das Körperteil nach 12 Stunden wieder einsatzbereit sein
- Wunde heilen schließt die Wunde in Sekunden und gibt bis zu 2 Lebenspunkten zurück
- Wiederbeleben entfällt
- Wunde verschieben entfällt
- Einfangen entfällt
- Energiebolzen macht 2 Schaden, Kosten wurden erhöht (20)
- Energiehand wirkt nicht im Kampf
- Feuerball 1 und 2 wird zusammengefasst in Feuerball (50 Punkte, 4 Schaden)
- Krankheit hat eine verkürzte Dauer (nach 6 Stunden Kämpferschutz weg, nach 12 keine Rüstung und Zweihänder mehr möglich, nach 18 Tod)
- Magiespiegel kann nun auf jeden gelegt werden
- Mentaler Dolch beraubt nun sofort aller Schutz/Lebenspunkte
- Metall erhitzen ist nun Waffe erhitzen
- Schreckenshand wirkt nicht im Kampf
- Todeshand erfordert minimum ein 500er Gift als Komponente
- Verwandeln entfällt
- Kämpferschutz 6 entfällt
- Meisterschutz wird nun Schutz vor Magie
- Magische Rüstungen aller Art sind nun mit Rüstung kombinierbar mit einem Limit bei 10 Schutzpunkten maximal