

Änderungen NOVAbasisbuch – 2. Edition

Hier sind oft nur die rohen Änderungen verzeichnet, viele Details (z.B. Änderungen in manchen Warentabellen) fehlen. Die Liste ist also eher eine Übersicht und nicht vollständig.

Neue Inhalte

Sie sind sicherlich der Hauptgrund, warum das Buch 30 Seiten mehr hat, da andernorts (insbesondere bei den Regeln im Kapitel III und I) Texte gekürzt wurden

- Planetensystem: Pforte Meropis
- Abenteuer „Nanodämmerung“, welches in Pforte Meropis stattfindet
- 4 Artifikanten
- Illustrationen und auch Texte, z.B. Datapad „Archipelago“

Namensänderungen

Um Zungenbrecher zu entfernen (Übersinnlichkeitsenergie) haben wir teils schweren Herzens uns von Jahrzehntealten Namen getrennt. Anderer Gründe waren z.B. Anpassung an das „Spezies-Naming“ (Neuroenergie) oder vorgeprägte bzw. intuitivere Bezeichnung (Grunderschwernis). Zudem ist vorausschauend an eine Internationalisierung gedacht worden, wären die Abkürzungen also im Englischen und im Deutschen identisch?

Tragbares Gewicht = Gewichtsbehinderung

Grunderschwernis = Erfolgsschwelle/Zielgrößen-Schwelle/Psi-Schwelle/Hack-Schwelle

Fortschrittlichkeit (FSLK) = Technologielevel (TL)

Neuroenergie (NE) = Deltaenergie (DE)

Übersinnlichkeitsenergie (ÜE) = Paranormalenergie (PNE)

HIRIZONchilder=HORIZONDants

Änderungen in „Genesis“

- Neulayout/Fokussierung der Charaktererschaffung, so dass nun alles je auf einer Doppelseite Platz hat (die tabellen, die 10 Schritte, Spezialgebiete ...)
- BALACNING: konföderierter Metonoid: +5 Start-EP (entsprechend Anpassung Beispielcharakter „Muskelprotz“), ebenso Wandler-Cham und Halb-Xeracor
- GESTRICHEN: Die Eigenschaft „Aussehen“
- UPDATE: Sensoren/Scanner geht über die Kenntnis „Technik“ anstelle „Kognition“
- BALANCING: Startimplantatbudget Artifikanten: 2.500.000 St, Tokmarden: 2.000.000, Anpassung an günstigere Implantatpreise
- UPDATE: Training-Modul: Mit EP lassen sich Trainingseinheiten bezahlen
- BALANCING: 40 DE für den Beta-Pictor am Anfang, Kauf 1 DE für 1 EP
- UPDATE: Bonuspunkte-Modul: Daraus wird nun ein Gruppenmodul.
- UPDATE: Spezialgebiete: Jeder Charakter erhält automatisch und „kostenlos“ das Spezialgebiet „Ausweichen“ mit 4 Punkten. Mit Ausnahme von Minelauvanern, Veganoiden, At'Rank-gulor (und Artifikanten je nach Bauweise) erhalten die Basistypen außerdem das Rassenspezialgebiet „Rennen&Springen“ mit 4 Punkten.

Änderungen in „Kosmos“

- UPDATE: Traditionelle Kriegerwaffen des Metonoiden sind nun sehr frei gehalten zum Bau und ins Kapitel III verlegt.
- UPDATE: Wandler-Chamäleoniden erhalten Wi-Wert/7 „Standardgestalten“, in die sie sich schnell und ohne Test wandeln können.
- UPDATE: Konf. Metonoid kann kein „Veteran“ sein
- UPDATE: Tokmarden und Pargrum: Baupläne oder Scans von Gegenständen vor der Programmierung des Nanostoffs benötigt
- UPDATE: BP-Rassenmerkmale: 25% DE-Überladung bis durchbrennen, LE-Verlust wenn ohne DE um 1 LE pro Stunde
- UPDATE: Giftzähne Minelauvaner: Reichweite 30m
- UPDATE: alle Rassenspezialgebiete: Die Basistypen erhalten die ersten 4 Punkte kostenfrei anstelle bisheriger, umständlicher Regelung
- UPDATE: Heimatsystem der Taesaris: Wilhelms Stern

Änderungen in „Elemente“

Allgemeine Ausstattung

- UPDATE: Energieeinheiten sind nun klarer unterschieden: Reaktorenergie (RE) bzw REV (wird von Reaktoren geliefert und von Systemen dauerhaft belegt), Batterieenergie (BE) bzw BEV (wird von Energiezellen bereit gestellt und pro Einsatz verbucht, z.b. Waffen, Scanner). Das war im Grunde schon vorher so, nur nicht

- deutlich genug
- UPDATE: Häufigkeit vereinfacht, Mittelstandshersteller erhalten „^“ zur Identifikation in den Tabellen

Multimedia

- GESTRICHEN/UPDATE: Vereinheitlichung und Vereinfachung der Netze: Intracomlink (ICL, für Kurzdistanzkommunikation zwischen Geräten, „Handynetze“), Globalcomlink (GCL, globale Satellitenkommunikation), Tiefenraum (TR, allweit); keine Netzpreise mehr sondern abhängig von Geräten, welche GCL und TR bieten. Es gibt nun 3 klassische Kommunikatoren: Mediaset (GCL), Datapad (ICL), Minicomputer (GCL)

Technische Ausstattung

- HINZUGEFÜGT: Neue Zusatzversorgung: Nanorekonstruktionsystem
- GESTRICHEN: Modifikator „tech. Zusatzversorgung“ entfällt, es gibt nur noch „tech. Versorgung“.
- UPDATE: aus „Basisinstrumentarium“ wird „Werkzeugset“
- UPDATE: Techpacks entfallen, dafür gibt es Reparaturmaterial, die Reparaturkosten bestimmen.
- UPDATE: Wurfsergebnis ergibt reparierte Resistenzpunkte, Wurfsergebnis x 10 reparierte Rumpfpunkte; Reparaturdauer hängt vom TL ab: TL x2 min bei Resistenzreparatur, TL x4 min bei Rumpfreparatur; Ohne Reparaturausstattung ist der Modifikator bei -10

Medizinische Ausstattung

- HINZUGEFÜGT: Neue Zusatzausstattung: Neurotaktgeber (Wunde E), DNA-Korrekturblut (Wunde X)
- UPDATE: Regeneration nach Wunden heilen leicht verändert
- GESTRICHEN/UPDATE: Mediscanner, es gibt ein Scanprogramm für Handscanner

Scanner

- UPDATE/GESTRICHEN: Mikroanalysatoren heißen jetzt Mikrohandscanner. Es gibt nur noch eine Tabelle, da sich Handscanner und Mikrohandscanner nur in Reichweite und Erfassung voneinander unterscheiden.
- HINZUGEFÜGT: Scanner erhalten eine Batterie und BEV in Höhe der „Erfassung“
- UPDATE/HINZUGEFÜGT: „Erfassung“ reduziert, denn dafür erhalten Scanner das optionale Sondermerkmal „intensiv“: Intensivscans sind sichtbar (wie Photoblitz), haben eine höhere Erfassung und verursachen eine Wunde X von 1.

Software

- GESTRICHEN: Alarmschwelle-Regel entfernt
- BALANCING: Spezialgebiet-Software doppelter Preis

Wirkstoffe

- UPDATE/HINZUGEFÜGT: Regenerative Nanobots können zur Reparatur von technischen Systemen eingesetzt werden (anstelle von „Ausstattung reparieren“-Test als „Wirkstoffe verabreichen“-Test)

Kampf

- UPDATE: Modul: Verletzungsschwernis: anstelle höherer Grunderschwernis Malus auf Wurf.
- GESTRICHEN: Modul taktischer Kampf und rundenloser Kampf gestrichen
- UPDATE: Modul freie Kampfunde überarbeitet
- UPDATE: Kritische Aktionen zusammengefasst in einer Tabelle für besseren Überblick
- UPDATE: Alle kampfrelevanten Tabellen auf einer Seite
- UPDATE/GESTRICHEN: Psychische Schocktabellen entfernt und durch 2 Tabellen ersetzt: Kurzzeit und Langzeitschäden
- UPDATE: Wunde E: immer Maximalschaden, normaler Schutz gilt.

Waffen

- UPDATE: Modul Schadenszonen: Schadenszone auswürfeln: 1: x2 Schaden (Kopf/Hals), 2-4: Normalschaden (Torso), 5,6: x0,5 (Extremitäten)
- UPDATE: Reichweite Wurfaffen geringer
- UPDATE: Waffenausstattung: Rückstoßdämpfer gilt nur bei Projektilwaffen
- HINZUGEFÜGT: Waffenausstattung: Nachladen aktiver KZ für 500 St alle 10 überladene Schuss
- UPDATE Teleskopvisier: Man muss auf Reaktionen verzichten, um damit zu zielen
- BALANCING: Waffen streuend: -20% statt -10% pro Zone
- BALANCING in manchen Waffentabellen

Schutzkleidung

- GESTRICHEN: Behinderungsbegrenzung wurde gestrichen
- UPDATE: Tragebares Gewicht → Gewichtsbehinderung_ Gewicht der Schutzkleidung gilt für die

- Gewichtsbehinderung, auch von Vollkörperpanzerungen. K x 1 kg
- BALANCING: maximaler Schutz bei Jacken, Westen um 2 (maximal 4), bei Hosen um 1 (maximal 4) verringert, Körperpanzerung-Behinderung von -7 bis -2
- BALANCING z.B. von Hosen, Jacken & Mäntel
- HINZUGEFÜGT: neues Model „Gesamtmodifikator“: Behinderung und Handhabung addieren und verteilen, gilt jedoch fest mit der Waffe

Kybernetik

- HINZUGEFÜGT: 4 Artifikanten (2 Medibots, 2 Warbots)
- HINZUGEFÜGT: erlaubtes Freigewicht (ohne Gewichtsbehinderung) für Artifikanten: STP / 2
- BALANCING: wegen günstigerer Implantatpreise Stresslevel für Kyberneten: +1 Stresszuwachs pro 5 STPV statt 10 STPV
- UPDATE: Energiesparprogramm entfernt, Belastungsgitter hinzugefügt (für Ko-Wert)
- UPDATE: Reaktoren liefern rein Energie (RE, nun identisch wie die Reaktoren der Raumschiffe)
- BALANCING: Preise Implantate halbiert, um den Preisunterschied zu Raumschiffen klarer zu machen, auch Startimplantatbudgets angepasst. Einzelne Ausnahmen, z.B. Hautschutz
- BALANCING: SLU/Turbogenerator: Wirkung bei Artifikanten halbiert. Wird einmal angeworfen (BEV Sofort, Pauschalaktion)
- UPDATE: Verbesserung der Körperpanzerung: bis Teilschutz +2 bis +100
- UPDATE/BALANCING: Eigenschaftsimplantate verbrauchen Energie (REV), so dass Kyberneten sich womöglich einen Reaktor einbauen müssten
- UPDATE: Thermalsignatur-Tarnnetz in „Signatur-Tarnnetz“ umbenannt, da nicht nur auf thermisches Profil beschränkt.
- UPDATE: mit taktischem Auge muss auch gezielt werden (wie taktisches Teleskopvisier)

Mutationen

- UPDATE: Mutationen auswürfeln: Die Ausprägung entspricht $W6 * 10 TL$, falls keine Editoren (Physiodeformation) Absprache mit SL
- BALANCING: Kleinhirn Stresszuwachs hinzugefügt
- BALANCING: Zirbeldrüse: TL +15 pro +1 paranormik, +15 TL pro +1 Emotionen, Stresszuwachs hinzugefügt

Sprachen

- HINZUGEFÜGT: Ein kleiner Hinweis zum Modul "Man spricht Deutsch": Wenn das Modul angewendet wird, kann man die Start-SP des Charakters in EP zurücktauschen (2SP ergeben 1 EP).
- HINZUGEFÜGT: Kommunikationsmittel in einer extra Tabelle

Techfähigkeiten

- HINZUGEFÜGT: Metonoidische Traditionswaffen mit freiem Editor
- UPDATE: Texte gekürzt, manche Aktionen überarbeitet z.B. bezüglich Herstellungsdauer

Paranormik

- UPDATE: Änderung Quelle: Verringerung der PNE-Kosten der Folgeaktion.
- HINZUGEFÜGT: neue Aktion: Umleitung (Parapsychologie), Abwehr einer Fernaktion; Erweitert: gezielte Umleitung, die Aktion kann auf ein Ziel umgeleitet werden.
- HINZUGEFÜGT: neue Aktion: Entdeckung in der Parapsychologie, die einmal am Tag eine Aktion aus anderen Spezialgebieten eröffnet
- BALANCING: Biorhythmus überarbeitet
- BALANCING: Synergie überarbeitet

Raumschiffe

- UPDATE: Raumschiff: EMAP-Starkfelder GSTPV/500 in Prozent. So können nun auch größere Raumschiffe landen
- HINZUGEFÜGT: Hangar zur Konstruktion hinzugefügt
- UMBENENNUNG: Hauptreaktor in Hyperfusionsreaktor
- UPDATE: Steuerung/Manövrierfähigkeit von Raumschiffen überarbeitet, maximal so hohe Steuerung wie Objektgröße
- UPDATE: Aktion Astrogation/Gratsprung/Notgratsprung geht über Mathematik/Physik
- BALANCING: Gravitonlanzen
- UPDATE: Treibstoff bringt Energieeinheiten; durch die Reaktorenergie wird klar, wie lange der Reaktor „läuft“
- UPDATE: alle 6 Katalogschiffe mit veränderten, angepassten Werten

