

Tal der Klagen: Koordinierungsthread der Fokusspielhilfe

Post by "Maeglin" of Sep 23rd 2017, 9:06 pm

Kurzer Zwischenstand...hab momentan viel um die Ohren und komme nur langsam voran...

Aber zumindest habe ich schon mal einen ersten Blick auf die Epikregeln werfen können.....puh, was soll ich sagen, wo soll ich anfangen...

...

Das ist in meinem Augen teilweise echt noch ziemlicher Mist und sollte DRINGENDST! nachgebessert werden....

1. Das Ganze ist noch sehr verwirrend....

Da gibt es zum einen Die Nach-/Vorteile -> XY-wüchsig.....und zum anderen die eigentlichen Größenkategorien -> sehr klein, klein, mittel, groß, sehr groß, riesig....

Und diese beiden Kategorien sind nicht wirklich kohärent....

Ein Gegner der Kategorie großer Gegner kann hünenwüchsig oder riesenwüchsig sein. Ein gigantewüchsiger Charakter kann in die Kategorien sehr großer oder riesiger Gegner fallen....

Es wäre einfacher, logischer, überschaubarer und eleganter, wenn die Größenkategorien und die Vor-Nachteile nach identischen Größenklassen gestaffelt und identisch benannt wären, weil sie dann wirklich Hand-in-Hand gehen würden...

Also sehr kleine Wesen sind „sehr-kleinwüchsig“, kleine Wesen sind kleinwüchsig, mittlere Wesen mittelwüchsig/normalwüchsig, große Wesen großwüchsig, sehr große Wesen sehr-großwüchsig, riesige Wesen riesenwüchsig.....

2. Die Regeln sind erstens viel zu sehr auf Normalgroße Personen zentriert....wenn man nur Kämpfe zwischen Menschen und Gegnern anderer Größe spielt, ok....

Aber was ist z.B. bei einem Kampf von Hünenwüchsigen gegen Riesenwüchsige? Oder Winzwüchsige gegen Großwüchsige? Für all das bieten die Regeln jetzt noch keine Lösung....

Wenn man schon so ein System anbietet, dann muss es auch universell nutzbar sein....

3. Tabellen? Echt jetzt? Das hat so irgendwie nen 80er Jahre Flair....Rollenspiel mit reichlich Tabellenwälzen...

Zumal....Diese Tabellen gelten nur, wenn der Angreifer normalwüchsig ist...eigentlich fehlt da jeweils eine zweite Spalte „Angreifer ist“ und dann muss für jede Größenkombination aus Angreifer und verteidiger der jeweilige Modifikator angegeben sein....also z.B. auch winzwüchsig gegen Hünenwüchsig... hünenwüchsig gegen Gigantenwüchsig, etc.

Wobei das ganze dann wirklich zu nem Tabellenwerk ausartet...

Ich würde hier dringend anraten, eine weitaus einfachere Methode zu wählen, als lauter ellenlange Tabellen....

Man könnte jeder Größenkategorie schlicht einen Faktor zuteilen.....

Normalgroß wäre 1....riesenwüchsig wäre z.B. 4....winzwüchsig dann z.B. 0,25

Dann würde man diese Faktoren einfach gegeneinander verrechnen....

Mensch gegen Riese also Faktor 1 gegen 4 entspricht $\frac{1}{4}$ oder alles mal 0,25

Mensch gegen Winzling wäre $1/0,25$ oder alles mal 4...

Riese gegen Winzling dann $4/0,25$ also alles mal 16!!!

Umgekehrt wäre Riese gegen Mensch alles mal 4, Winzling gegen Mensch alles mal 0,25 und Winzling gegen Riese alles mal $1/16$ tel.....

Das schöne ist, dass dieser Faktor auch in allen anderen Bereichen angewendet werden kann....z.B auf die Körperkraft, wenn es zu einem direkten Kräften messen kommt....

Oder noch einfacher, man gibt einfach dem jeweiligen Größenunterschied einen festen Faktor....also kein Größenunterschied entspricht 1, zwei Klassen Größenunterschied 2, drei Klassen 3 etc....

Und dann wird der Schaden des Größeren Wesens mit dieser Zahl Multipliziert, und der des Kleineren Dividiert...

Diese Regel ist so simpel, dass ich sie hier in zwei Sätzen erklären konnte und sie sich jeder direkt merken kann....

Definitiv besser, schlanker, logischer, universaler und praktikabler, als der bisherige Ansatz....

He, moment...wenn ich recht drüber nachdenke....wieso überhaupt den Schaden des kleineren verringern?

Multiplizieren ist einfacher zu rechnen als dividieren...

Anstatt den Schaden des kleineren zu reduzieren, kann man direkt einfach alle Werte des größeren erhöhen...Schaden, aber auch Lebenspunkte, Wundschwelle und Rüstungsschutz....fertig ist der Lack.....

4. Abzüge auf AT bzw. Parade: Wozu das Rad neu erfinden. Bei DSA 4 gibt es doch bereits abzüge für Kämpfe gegen Gegner anderer Größenklassen...die kann man doch einfach 1:1 übernehmen, bzw. direkt auf diese Regeln verweisen....

5. Auch die Distanzklassen wirken etwas unsinnig...

Wozu Distanzklassen über P bzw. unter H???

Dann müssten ja auch Katzen, Hunde oder noch kleinere Tiere bereits Distanzklasse H++ haben....bzw. Drachen Distanzklasse P+++....

Und ab zwei Distanzklassen zu kurz kann man ja effektiv nicht mehr angreifen...

Heißt dass dann, dass ein Moskito dakt Distanzklasse H++++ meinen Helden effektiv nicht mehr angreifen kann????

Ich glaube ich werde mich nächste Woche mal dransetzen und eine stark überarbeitete und vereinfachte Version der Epikregeln zusammenschreiben....