

Hausregeln II, Planungen, Überlegungen zur neuen Scion-Runde

Post by "Zwergenbrot" of Jul 27th 2017, 6:58 pm

So, ich wollte ja gern mal klein Spielen, damit man etwas das Feeling spielen kann, wie man vom Menschen zu einem Helden wird.

Ich schlage die Nerfkeule wie folgt vor:

Epische Attribute: Jeder Charakter kann maximal Legendwert x 3 epische Attributspunkte haben.

Da wird die Talentskalen von 1-10 ansetzen, eine Null bedeutet nicht, das man etwas trotzdem kann. Wer also Control: Car nicht wenigstens auf Eins hat, kann kein Auto fahren.

Ein Attribut auf 1 ist theoretisch möglich, sollte aber auch so gesehen werden, wie es ist: ein eher krankhafter Zustand, der Durchschnittswert eines normalen Menschen liegt um 4.

Mit Ausnahme von Appearance, das auch als abgrundtiefe Hässlichkeit dargestellt werden kann, sind alle epischen Attribute ausschließlich positiv besetzt. Wer also in einem Attribut krankhaft schwach ist, bei dem halte ich es für nicht erklärbar, nichtmal mit göttlicher Biologie, warum sein Körper dann eine übermenschliche positive Stärke entwickeln sollte. Daher: für die Aktivierung eines epischen Attributs sollte der profane Wert wenigstens 3 betragen, also dem eines halbwegs gesunden Menschen entsprechen.

Körperliche oder geistige Talente setzen schon gewisse Attributsvoraussetzungen voraus. Wer Intelligenz 1 hat, kann nicht Academics 5 (oder 10) haben, wer Stärke 1 hat wird sich niemals wirklich irgendwie körperlich betätigen können, was alle Formen von Athletik, Kampftalente oder Schleichen/Survival/Werfen etwas einschließt. Wer Charsima 1 hat wird niemals eine Präsenz entwickeln. Ich bitte darum, das solche Dinge Berücksichtigung finden.

Und zu guter Letzt:

Um Wits etwas aufzuwerte, und Dex für den Kampf zu schwächen schlage ich für, das der Angriffswert also nicht einfach Dex-Kampftalent ist, sondern in Zukunft $(Str+Dex+Wits)/3 + Kampftalent$ ist.