

Hausregeln II, Planungen, Überlegungen zur neuen Scion-Runde

Post by "Helmträger" of Jul 28th 2017, 4:45 pm

Ich antworte mal hier, weil es vordringlich um die Regeln geht.

Immerhin habe ich mit meinem ersten Entwurf ja einige Kontroversen losgetreten. Zunächst möchte ich daher festhalten, dass ich an keinen Werten (ATT, ABL, Purviews etc.) hänge, und es auch niemanden madig machen möchte, seine Idee eines Charakters zu verwirklichen. Das was ich gepostet haben, ist praktisch das, was ich Samstag sonst mündlich in die Diskussion eingebracht hätte. Einzig das göttliche Elternteil und damit das Pantheon-Purview möchte ich wirklich sehr gerne nehmen. Aber damit sollte ich keinem in die Quere kommen.

Die Anzahl der epischen ATT zu beschränken finde ich OK. Ihr einig euch schon auf eine Zahl. So Leg*2 finde ich für den Zeitpunkt der Generierung in Ordnung. fürs spätere steigern würd ich es ungern beschränken, da sollte man seine EP ausgeben wie man will. Oder reden wir nur von der Anzahl der Epic Att's und nicht von den gesamten Punkten in Epic Atts?

Was die Talente/Abilities angeht bin ich mir gerade was die "Aufspaltbaren" angeht nicht sicher, z.B. Control: Wen 0 bedeutet, dass man etwas garnicht kann, dann muss man für Auto, Motorrad, Fahrrad, Inliner, Skateboard, Ruderboot, Ski/snowbord, Truck alles separat nehmen und dann auch steigern. Wenn ich das mal mit mir persönlich als Bsp. nehme, dann müsste ich 5-6 davon schon min. auf 3 nehmen. dann sind 1/3 der Startpunkte weg.

Ähnliches gilt im Prinzip für Craft und Science.

Academic aufzuspalten finde ich auch nicht so gelungen. Laut regeln ist Academic ja sowas wie "allgemein/Schulbildung" und Science erst die akademisch/universitäre Spezialisierung.

Außerdem wollten wir doch die Nützlichkeit der Abilities erhöhen. Da hilft es wohl kaum sie weiter aufzuspalten und einzuschränken. Anderfalls müsste man, meiner Meinung nach, auch die Kampfskills ala DSA aufspalten, z.B. melee in Schnitt, Stoß und Hieb oder Throw in Messer, Äxte, Speere etc.

Dex zu schwächen ist für mich OK, bei aufgeteilten Kampfskills evtl. dann an den Skill angepasst, z.B. Schusswaffen: Pistolen dann Perception anstatt DEX oder bei der Formel aus 3 Attributen dann DEX, PER, WIT; nur als Bsp. bzw. Anregung für die Diskussion.

So hoffe, es ist keiner "angefressen", alle "Klarheiten sind restlos beseitigt" und es gibt

Gesprächsstoff 😊

Nein im Ernst, ich wollte keinem auf die Füße treten und hoffe, dass ist auch nicht so rüber gekommen. Ich wollte lediglich schonmal meine bisherigen Überlegungen präsentieren, damit ihr das Samstag berücksichtigen könnt. (Fast) Nichts davon ist in Stein gemeißelt. Ich denke aber, dass ihr mich auch nicht als derart pedantisch kennt, oder?

Viel Erfolg bei der Besprechung, ich bin gespannt zu erfahren, was ihr ausbaldovort.