

# Hausregeln II, Planungen, Überlegungen zur neuen Scion-Runde

**Post by "Schattenkatze" of Jul 29th 2017, 12:57 am**

Ja, über die Einschätzung von den Talenten bei Control und Craft hatten wir gerade schon mal kurz geredet und dass das sehr teuer werden könnte. Überlegungen waren, dass man darin z.B. zumindest 1 Punkte umsonst vielleicht bekommen kann, oder dass vielleicht die 50 Punkte zum Verteilen noch mal gehoben werden. Außerdem, dass ein durchschnittlicher Fahrer wohl 2-3 Punkte hätte und keine 5.

EDIT: Ich dachte, es bezieht sich nur auf die Generierung, habe mich aufklären lassen, dass die Begrenzung der Epischen Attribute allgemein so gelten mögen. EDIT Ende

Generell dazu immer geltend, dass ein gewisser profaner Wert gegeben sein muss, um sich überhaupt ein Episches kaufen zu können.

Da sind also insgesamt noch einige Ansatzpunkte und noch ein paar mehr in anderen Baustellen, die dem einen oder anderem bei einem ersten Generieren auffielen, die noch (mal) besprochen werden sollten. Ich habe auch eine kleine Liste, die ich morgen durchgehen möchte.

Feuerwaffen profitieren nach unseren bestehenden Hausregeln (s. anderer Thread) ohnehin bereits durch Perception. In der Hinsicht wurde zumindest etwas dran gedreht.

Der Einwand zu Academics ist ein guter Punkt. Schulbildung ist ja nicht so spezialisiert. Vielleicht ab einem gewissen Wert es spezifizieren? Ich denke, wer etwa (willkürliches Beispiel) Academics 6 hat, hat das nicht nur über die Schule so gelernt, sondern auch eine fundiertere Ausbildung dran gehängt, aber die wäre nicht so allgemein.

Ich hoffe, ich denke morgen dran, das zur Sprache zu bringen, falls wir überhaupt zum

Regelteil kommen über den kleinen Ausflug in den Krieg.

Ergebnisse kommen hier in den Thread.^^