

Hausregeln II, Planungen, Überlegungen zur neuen Scion-Runde

Post by "Wechselbalg" of Jul 30th 2017, 7:47 pm

Ok. Vielleicht auch noch ein paar Anmerkungen warum wir zu gewissen Schlüssen kamen.

Ein strittiger Punkt war ja die Anzahl der epischen Attribute. Ich hatte meinen Charakter bereits vorher generiert, so dass ich auch noch ein Attribut wegstreichen musste, da ich 7 verteilt hatte, aber nach etwas Nachdenken finde ich es eigentlich doch ganz gut. In der alten Gruppe fand ich die Charaktere von ihren Fähigkeiten her doch recht ähnlich mit nur kleinen Akzenten und man musste sich nicht sehr stark spezialisieren, weil man doch recht viele epische Attribute auf Anschlag setzen konnte oder auch in Nebenbereichen hochsteigern. Jetzt ist man dann doch gezwungen eine gewisse Auswahl zu treffen und das sollte hoffentlich zu Charakteren mit stärker abweichenden Stärken führen. Selbst zwei physisch orientierte Charaktere werden sich vermutlich stärker unterscheiden und sie wildern weniger in Bereichen anderer Charaktere. Dennoch haben wir den Wert dann ab Demigodlevel noch mal etwas erhöht, um im Laufe des Spiels mehr Gestaltungsspielraum zu geben. Profanes Attribut -2 als Maximum soll dann den Faktor etwas kompensieren, dass die ursprüngliche Regelung, dass man ein episches Attribut nicht über ein profanes heben darf, durch unsere Anpassung auf 10 Stufen und geringere Kosten für Werte auf 5 nicht mehr so passt. Auch fanden wir, dass ein profanes Attribut auf einem Wert von 1 jetzt tendenziell eben auch noch niedriger zu werten ist als 1 Punkt im alten System.

Bei den Fertigkeiten hat Schattenkatze ja schon geschrieben, dass wir schauen wollen möglichst breite Felder zu schaffen, bei denen man dann Situationsbezogen sich vielleicht mal einen kleinen Malus gibt. Also z.B. ein Talent mit dem man vom Fiat 500 bis zum LKW alles fahren kann, aber wenn man nur den Fiat bisher kannte, sich beim LKW etwas abzieht. Oder ein Talent Craft: Mechanic mit dem ich dann eben sowohl den PKW, das Motorrad oder auch mal zur Not die Gartenpumpe reparieren kann, sich bei sehr ungewohnten Dingen aber eben ein bisschen abzieht. Da die Fertigungspunkte aber in der Tat recht knapp sind, haben wir erst mal noch 5 dazugeben, mit denen man dann hoffentlich Grundkenntnisse abbilden kann.

Die aktualisierten Formeln sind ja jetzt vermerkt. Ich denke damit sollte man mit Str+Dex+Wits 3 Attribute haben, die relativ gleichberechtigt sind. Stärke ist zwar auch noch für den Schaden gut, aber ich denke Dex hat weiterhin noch sehr gute Knacks und eine schnellere Bewegung ist ja auch durchaus vorteilhaft im Kampf. Eventuell ist ja noch etwas

Feintuning nötig, aber es sollte auf jeden Fall schon mal ausgeglichener als bisher sein.

Aber wie auch schon gesagt. Vieles ist dann eben aus dem Bauch heraus erst mal gemacht worden. Ich denke im Spiel wird man besser merken ob bestimmte Dinge zu stark oder zu schwach ausfallen.