

Hausregeln

Post by "Schattenkatze" of Nov 30th 2017, 10:00 pm

Wir hatten letzten Samstag ja so einiges besprochen und anüberlegt. Das Wenigste wurde notiert, also müssen wir uns alle wieder erinnern und es hier zur Diskussion stellen.

Die alten Hausregeln, soweit sie nicht bereits durch eine andere Setzung negiert wurden, werde ich oben nicht rein verteilen, da sie ja seit langem bestehen und in den Dokumenten stehen sollten.

Wichtig ist mir, dass die wichtigen Dinge (SF, Vor- und Nachteile die bestimmt geplant sind, etc) fest stehen, wenn wir anfangen, und es dann kein größeres Umgedupse mehr gibt, was Spielbeginn bis in die Unendlichkeit verzögert.

Was meine Erinnerung und Notizen noch hergeben:

-Wir haben die AA: Krieger etwas aufwerten wollen und überlegt, bis TaW 15 verbilligt steigern zu können. Mein Verfeinerungsvorschlag, damit nun dieser Vorteil nicht zu gut wird: Wie gehabt bei Generierung bis TaW 10 um 2 Spalten vergünstigt, im Spiel bis TaW 15 um 1 Spalte vergünstigt (kumulativ mit Begabung).

Vergünstigungen für Veteran würde ich ganz weglassen, Veteran bringt ja so schon Vorteile mit sich, und es muss ein Vorteil durch einen Vorteil ja nicht unbedingt noch aufgewertet werden.

-Es wurde anüberlegt, Schwerter oder ggf. auch andere Waffen günstiger zu machen, da der Unterschied Schwert - Säbel nun nicht so gravierend ist, dass es 2 unterschiedliche Kosten rechtfertigt.

ZHH - ZHS sehe ich schon etwas schwieriger an. ZHH sind günstiger, sind aber auch deutlich eingeschränkter bei SF (Finte), und haben oft (nicht immer) eher schlechten Schaden. Kann man aber abwägen.

-Da war auch was mit einem Qualitätssystem im Kampf. Das sollte Zwergenbrot noch mal darlegen.

-Auch an den Talentspez. wollten wir drehen. Mögliche Ideen waren, die z.B. zweistufig zu machen mit zu erreichenden +2/+4, oder sie separat steigern wie Hexalogien, oder 1 Wurf aus 3 zu wiederholen (wobei wir das beim Talentmeister haben).

Wir sollten dabei bedenken, ob Waffenspez. ebenfalls so gehandhabt werden sollten, oder die eine extra-Regelung erhalten).

-Mehr SF für profane Charaktere. Eventuell solche Talente verteuern (schmieden z.B., damit nicht jeder Hinz und Kunz nebenbei ein hervorragender Schmied sein kann): z.B. SF Waffenschmied, oder SF Kunstfertigkeit (Produkt sieht schön aus).

-Bei den Efferd-Geweihten gibt es (natürlich, das steht ja als Hausregel schon länger) auch die inoffiziellen Liturgien aus dem Liturgae Novae, außerdem gedenke ich andere etwas feinzustieren, in dem der Grad geändert wird oder auch die Gebetsdauer.

-Der Schmetterschlag muss generalüberholt werden. Entweder ihn als Art waffenlosen Hammerschlag werten (z.B.: +6, verbraucht Reaktion, verdreifacht TP, oder verdoppelt sie wenigstens), und/oder ein nicht so kompliziertes System zum gezielten K.O.-Schlag draus machen. Der sollte einerseits machbar sein, aber auf der anderen Seite nicht zu leicht. Oder beides, also 2 Varianten machen: einmal die mit viel Schaden, den man irgendwo hin am Körper boxt, oder den auf den Kopf als möglichen K.O.Schlag.

-Vielleicht könnte man überhaupt den Schaden beim waffenlosen Kampf etwas feiner justieren? Da habe ich aber so keinen konkreten Vorschlag zu, außer es um vielleicht 1 runter zusetzen.

-Unstet, falls es jemand nehmen sollte: Das bringt mehr GP als 2 Unfähigkeiten, was es faktisch ist. Da sollten die Kosten geändert werden.

Ähnliches gilt für Zwergenwuchs: Offiziell bringt der mehr Vor- als Nachteile.

-Für Bluttausch gab es zwei Varianten-Vorschläge, die dann Zwergenbrot noch mal darlegen sollte.

-Ich würde gerne bei den 4.1 Amazonen (nicht, dass ich absehbar vorhabe, eine zu spielen) wieder die AA: Krieger im Paket sehen. Nach 4.0 hatten sie es, nach 4.1 nicht mehr, während ihre Geweihten, die ja zusammen mit den Kriegerinnen an der Waffe ausgebildet werden, sie noch haben.

-Evtl. (keine Ahnung, ob daran jemand aktuell Interesse hat, aber vielleicht kann es ja durch so etwas geweckt werden) könnten wir auch den Ritter mal mit feststehenden Änderungen ausstaffieren, um ihn etwas konkurrenzfähiger zu gestalten.

-Beim Odem hatten wir die Idee, die Wirkungsdauer von ZfW oder ZfP* abhängig zu machen, mindestens sollte sie jedoch die originale WD betragen.

-Durch die gehobene GP-Zahl bei der Generierung sollen entweder 1 oder 2 Attribute mit Startwert max. 15 möglich sein, das sollten wir noch festlegen, wobei zumindest eine 15 die des Rasse-Bonus wenn dann sein sollte in meinen Augen.

EDIT:

-Der originale Schildmeister (weil Meister) hat KK 16 und GE 15 als Voraussetzung. Das finde ich schon relativ elitär dafür, dass wir ja diesmal nicht gezielt höher - besser - weiter machen

wollen. Wie wäre es mit KK 15 (wie SK II) Und GE 14?