

Hausregeln

Post by "Zwergenbrot" of Dec 1st 2017, 12:24 pm

Ich habe nicht genug Zeit für alles, ich fang daher einfach mal an:

-Um den AA nicht zu einer generellen Begabung für Waffentalente verkommen zu lassen, schlage ich vor, das man sich drei primäre Waffentalente aussucht, deren Spalte sich um einen verbilligt. Während der Generierung sind alle zwei Spalten billiger, danach nur noch jene drei frei wählbaren eine Spalte. Ab TaW >15 entfällt diese Vergünstigung. Die Vergünstigung ist kumulativ mit Begabungen.

-Ich denke Schwerter und AHH können ebenfalls nach Spalte D gesteigert werden. Ringen finde ich auch nicht so effektiv oder schwieriger als Hruruuzat-Raufen, ich würde Ringen ebenfalls nach Spalte C vorschlagen.

-Qualitätssystem im Kampf: Der gewürfelte Schaden entfällt. Jeder W6 einer Waffe wird mit 3 TP gehandhabt. Ein Schwert wären also 3+4TP, wobei TP/KK normal appliziert werden. Damit nun nicht alle den gleichen Schaden machen, wird der AT Wurf qualitativ bewertet: die Differenz aus AT-Wert(modifiziert nach Ansage) und AT Wurf wird durch drei dividiert und immer abgerundet, das Ergebnis kommt auf die TP drauf. Der Wuchtschlag wandelt einen Punkt Ansage nach wie vor in einen TP um, die Hälfte geht als Malus auf die gegnerische PA. Bsp: AT 18, Ansage WS+4 -> AT-Wert 14, gewürfelt 6. Das Delta beträgt $14-6=8$, und wird $8/3=2$ (abgerundet), der Schaden wäre also $7+2+4=13$ TP mit einem Schwert. Bei einer Kritischen AT wird nur die TP der Waffe verdoppelt.

-Ta-Spez: Ich bin dafür, bei Stufe 1 eine Erleichterung von 2 die nicht übrig behalten werden kann. Bei Stufe 2 +2 TaW bei der Probe, und Wurf zu wiederholen bei Stufe 3. Dieser Wurf kann auch genutzt werden, um die Qualität einer Probe zu erhöhen.

-Allgemeine SFs: Wäre ich auch für, die Liste müsste ausgearbeitet werden. Ich würde dort einige Spezialisierung aus Handwerken als SF ausarbeiten.

-Efferd: Okay.

-Der Schmetterschlag: Ich würde sagen, ein Schmetterschlag ist +6, wobei aber nicht der Basisschaden, bzw der Bonus aus der Qualität verdreifacht wird, sondern die eigene, zusätzliche Ansage. Er verbraucht Aktion und Reaktion, benötigt aber nicht die höhere INI.

-Schaden beim waffenlosen Kampf: Ich würde die Regeln aus dem bewaffneten Kampf übernehmen.

-Unstet: Zwergenwuchs war doch ein 20GP Vorteil, oder? Zauberhaar ist auch ein Vorteil wo explizit beisteht, dass das Haar so lang sein muss, das es hindernd ist. Würde bei Zwergenwuchs ja passen 2 kleine Nachteile, 50 Vorteile.

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

Ich würde gern die "Rasende Wut" einführen. Eine schlechte Eigenschaft 3GP je 2 Punkte, und wer entweder Provoziert wird (Jähzorn) oder Verletzt (Wunde), muss eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um den Wert ablegen. Der Charakter verfällt bei misslingen in eine gerichtete Wut, wo er seinen ANgreifer in blinder Wut attackiert. Er wird versuchen, das Gegenüber zu demütigen und körperliche kampfunfähig zu machen. Bei einem Patzer vielleicht sogar versuchen zu töten. SL Entscheid. Eine Überredenprobe erschert um den Wert kann dem Charakter wieder zur Vernunft bringen. Im Wutmodus TP+3, MU+5 gegen das Ziel, PA entfällt, jede Attacke kostet W6 AuP. Der Charakter kämpft bis zu totalen Erschöpfung.

Es können nur Wuchtschlag basierte SF angewendet werden, oder Zauber mit maximal 2 Aktionen (1KR). SpoMos sind nicht zulässig.

Beim Bluttausch gilt gleichsam: Keine Zauber mit mehr als 2 Aktionen, keine SpoMos, nur Wuchtschlag basierte SFs.

-4.1 Amazonen (nicht, dass ich absehbar vorhabe, eine zu spielen) wieder die AA: Krieger im Paket sehen.
Gern.

-Wenn jemand einen Ritter spielen will, nur zu.

-Beim Odem hatten wir die Idee, die Wirkungsdauer von ZfW oder ZfP* abhängig zu machen: ZfW halte ich für sinnvoll.

-gehobene GP-Zahl bei der Generierung: Es dürfen auch durch Modifikatoren keine Werte über 16 entstehen, höchstens eine einzige 15, außer eine Rasse gibt +2 auf ein oder mehrere Attribute. Sonst in Summe 102 Attributspunkte möglich.

-Schildmeister: GE 14 halte ich für sinnvoll. Mehr Agilität schadet nie.