

Hausregeln

Post by "Schattenkatze" of Dec 2nd 2017, 12:10 am

-Ich hatte einfach bei TP/GE die bisherige Beschreibung übernommen und nur die Voraussetzungen als Epische SF weggelassen (TP/KK hat ja auch keine Voraussetzungen). Aus der SF waren AHH etwa generell schon ausgenommen.

Der Nachtwind etwa ist ein gutes Argument.

Generell für alle Waffen sollte es dennoch nicht gelten. Für Einhandäxte oder Zweihänder fände ich es schon seltsam und unpassend. Bei Speeren bin ich mir nicht so sicher. So zweihändige Speere scheinen mir auch nicht unbedingt ein Ausbund an Eleganz und Geschwindigkeit zu sein, womit ich Kraft durch GE schon verbinde.

-Schwerter und AHH nach D wäre mir durchaus recht.

-Ebenso die vorgeschlagene Handhabung der AA: Krieger.

-Stimmt, Kraft- und Talentschub und die Empathien sollten auch angepasst werden. Ich muss sie mir mal durchlesen zur genaueren Einschätzung.

-Bei Talent-Spez: Waffentalente mit +3 fände ich recht ordentlich.
Sollten die vielleicht die bisherige +1/+1 auf AT und PA einfach behalten?

Quote

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

bewaffneten Kampf übernehmen.

Welche genau? Jede Waffe hat einen anderen TP/KK, bzw. TP/GE. Waffenloser hat pauschal 10/3

-Bei Zwergenwuchs, fällt mir ein, sollte diese positive Besonderheit mit der BE raus. das ist gut. Es bleiben aber noch zu viele Erleichterungen auf Manöver.

-Beim Bluttausch müsste in der "einfacheren" Variante noch eine Erschwernis für Zauber mit rein.

Quote

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

Ach ja. Das trage ich oben nach.

Bleibt noch die Frage nach der maximalen Anzahl von 15ern: 1 oder 2?