

Hausregeln

Post by "Zwergenbrot" of Dec 2nd 2017, 2:41 am

Ja richtig. Wir sollten das nach Waffen halten. Nicht bei allen machte GE order KK sinn, bei manchen ginge beides. Dort wo beides geht, plädire ich dafür, das man sich entscheidet, ob man das waffentalent mit dem Agilen oder dem Kraftaspekt lernt. Will man den anderen stil nachziehen, entweder eine Spalte billiger, oder +5 ableiten. Wobei letzteres bedeutet das man nie beides gleich gut könnte.

Bei den TaW/WaffenSpez war von +3 nie die rede. Nur Plus 2. Lediglich Stufe 3 wäre unpassend, daher:

WaffenSpez Stufe 1 WM +1/+1, Stufe 2 Crits 1-2, Stufe 3 Crits 1-3 und TP+1

Waffenlos: Die Qualitätsregeln. W6 wird zu 3, TP/KK/GE bleibt 10/3, das delta aus Angriffwert und wurf ist Zusatzschaden.

Meister Handwerk: Ich stimme zu. Ich würde sagen 1 AsP bringt einen TaP* und eine verkackte Probe kann nur mit 2AsP pro Punkt ausgeglichen werden. Außerdem sollte das Maximum an zukaufbaren Punkten nicht TaWx2 sonder TaW/2 sein.

Rasende Wut: Okay, also Zaubern ist um +7 erschwert.

Attribute: Ich wäre ja für maximal eine 15, egal wie die zu stande kommt, aber 2 wären vermutlich fairer. Sonst hat man ja gar kein Dumbstat mehr. Da wir ja jetzt einen Attributspunkt in der Rasse haben, wären 101 Attributspunkte und maximal 2 Fünftehner wohl okay. Denn zwei zu haben erfordert woanders mehr Abstriche. Und es wäre in Summe dennoch immer 102 Punkte.