

# Hausregeln

**Post by "Wechselbalg" of Dec 2nd 2017, 12:48 pm**

So. Jetzt wollte ich das irgendwie gerade mal aufholen, aber finde auch, dass das im Forum kaum zu schaffen ist. Ich schreibe und lese jetzt schon eine Stunde, habe nicht mal die Hälfte der Punkte bisher fertig und bei einigen Dingen wird es dann viel Diskussionsbedarf geben, wenn man es anders sieht, was wieder viele Beiträge nach sich zieht. Ich hänge das was ich hatte dennoch mal an, aber denke dass das bei anderen Meinungen am Tisch wirklich schneller zu lösen ist.

Ich befürchte ja bei der AA bin ich z.B. komplett anderer Meinung und würde das eher herunterdrehen wollen, anstatt es noch besser zu machen. Das kostet aktuell als Bestandteil einer Profession gerade mal 6-7 GP, was ja umgerechnet 300-350 AP entsprechen würde. Sobald man für 1200-1400 AP SFs kauft, wäre man also schon ohne Verbilligung von Waffentalenten mit einem Plus raus. Wenn man dann noch bei einem D Waffentalent bei der Generierung auf 10 und danach auf 15 steigert sind es noch mal etwas über 150 AP pro Waffe. Wenn man mal von 2000 AP in SFs und den 3 Waffentalenten auf 15 ausgeht, würde der Vorteil also über 600 AP Ersparnis im Spiel bedeuten und vermutlich wird ein Kämpfer langfristig eher noch etwas mehr in SFs stecken.

Wenn wir uns dann jetzt mal das angepasste gute Gedächtnis für Magier anschauen, das umgerechnet 600 AP für alle bis auf Druiden kostet, müsste man nach der Regelanpassung für ca. 12.000 AP Zauber kaufen, um einen ähnlichen Einspareffekt zu haben und immer noch 6.000 AP alleine in Zaubern ausgeben, um überhaupt einen positiven Effekt zu haben.

Schwerter und Säbel anzupassen finde ich ok. Ich würde aber überlegen, ob man da dann irgendwie ein Unterscheidungsmerkmal findet, weil man sonst gleich ein Talent daraus machen könnte.

Die ZHH anders zu handhaben finde ich schon ganz ok. Die sind ja schon in einigen Faktoren anders. Eventuell könnte man aber überlegen ob man eine eingeschränkte Finte erlaubt, weil es sonst ohne Waffenmeister eigentlich kaum Nutzen im mittleren Spielbereich hat.

Bei den Talentspezialisierungen fände ich es schon gut, wenn am Ende auch ein spürbarer Unterschied in den Tap\* bleiben könnte, als es bisher der Fall ist. Abbau von Erschwernissen oder Würfelwurfwiederholungen ergänzend aber gerne. Generell wäre es da aber auch wichtig sich zu überlegen wie viele AP es kosten soll, wenn es da mehrere Stufen gibt.

Bezüglich Zwergenwuchs habe ich gerade noch mal reingeschaut. Ich denke schon, dass die Waffenbeschränkungen und abgezogene GS ziemliche Nachteile sind. Ich würde die BE

Regelung dann allerdings so handhaben, dass Zwerge sich einen Punkt GS weniger durch Rüstungsbehinderung abziehen müssen als Menschen, aber es damit dann erledigt ist. Dann bleiben sie immer langsamer als ein gleich gerüsteter Mensch. Erleichterungen auf Gegenhalten und Ausweichen könnten wohl auch weg. Aber generell würde ich das auch nicht zu stark verändern, denn ich würde mir sonst nie im Leben einen Nachteil nehmen, der 2 GS abzieht und den Waffenschaden im Schnitt reduziert, aber im Rahmen der Rasse gerade mal 2-3 GP bringt.

Bezüglich Handwerker SFs hatte ich noch mal überlegt, was man so machen könnte. Hier mal ein paar Ideen:

Kunsthfertigkeit, um den Verkaufspreis von Produkten zu erhöhen.

Routine, um einfachere Handwerksstücke in verkürzter Zeit und ohne Probenwurf herzustellen.

Das gerät zwar ein bisschen mit den Talentspezialisierungen aneinander, aber ich fände es gut, wenn man die Spezialisierung auf bestimmte Gebiete vertiefen würde. Also das man nicht nur entscheidet ob man Waffenschmied oder Rüstungsschmied wird, sondern als Rüstungsschmied sich z.B. noch mal auf Plattenpanzer spezialisieren kann. (Das heißt nicht, dass man das andere nicht kann, aber würde hauptberuflichen Schmieden erlauben sich noch mal abzuheben)

Wichtig fände ich dann noch, dass man sich z.B. für gesellschaftliche und Wissenscharaktere auch etwas überlegt.