

Ziele:

- Waffen unterschiedlicher machen
- Trotzdem Fokus auf Skill belassen
- Den Weg von Newbie zu OP länger gestalten
- Points Matter
- Balancing von Ausreißern (u.a. durch Geld)
- Abgrenzung zwischen den Welken
- Evasion bei Rüstung falsch herum

Änderungen generell:

- Charaktererschaffung: 20 Erschaffungspunkte statt 50
 - > Points Matter. Ein Char startet mit 1 Beruf + 1 Ausbildung o.Ä.
 - > Längerer Weg bis 100 Reputation
- Nicht verbrauchte EP verfallen, alle starten mit Rep. 0
- Currency immer an, keine Erweiterung ✓
- TR Berufe von Mage in IR

Waffen

- Waffen sollten sich mehr unterscheiden.
Derzeit: Dolch = Kurzstrecke usw.
- Skillpunkte trotzdem zählen
- Bonuswunden und Bonuswürfel sind als Begriffe nichtssagend
- Bonuswunden-Mechanik ist "clumsy" in der Anwendung

Five Seven

Piercing 2

Bonus Wounds 1

Bonus Dice 1

Range 20m

Reload Actions 1

Capacity 20

- okay: verringert Protection vor Wound

} Bedeutungslose Bezeichner, kaum unterschiede

- okay

} okay, aber es steht nirgendwo, wie viele Schuss ein Burst abgibt

Attach Modes:

Single shot +1 Die

Burst +2 Dice

} kein Sinn in den Modi
Würfelboni da zu kompliziert

Waffen Änderungen:

Angrißsmodi: beibehalten, aber + Würfel
davon entfernen. Dazu feste Regeln: 0

Einzelschuss:

- verbraucht 1 Ammo
- kann kritische Treffer verursachen + Zielen

Burst:

- verbraucht 3 Ammo
- Fügt dem Trefferwurf 3 Würfel hinzu
- kann nicht criten + nicht zielen

2
1 Vollautomatisch raus?

Nahkampfangriff:

- kann pariert werden
- kann auf Körperzonen zielen
- keine Ammo

Bonus Dice, Bonus Wounds

- in dieser Form raus
- mögliche Waffen-eigenschaften als Ersatz:

Genauigkeit

"Time to ready" ♥

Stabilität

"DSA Behandlung" ♥



Mechaniken?

- Behandlung und TTR ließen sich einfach umsetzen.

TTR meist 1 Aktion, evtl z.B.

Schnopfmesser, Dolch 0

MG34 2

- Behandlung wie bei Rüstungen von Evade abziehen
- Mit einem Dolch weicht man eher aus

Bonus Wunden

Mechanik komplett entfernen

Ersatz:

- kritische Treffer bei:
 - Default bei den meisten Waffen 11
(Exploding und noch 1 Erfolg)
 - Ignoriert Rüstung immer
 - Deckung für Crit + nicht crit
gehört werden
 - geht nicht bei Burst

Regel Crits

Regel Meja Crits (wie Crit, immer bei 17,
zusätzlich 2 Wunden je MC)

Regel Zielen: für je 1 Aktion Zielen werden
crit + mc um 2 gesenkt

Rüstung

- Evasion ist falsch herum formuliert
- Evtl "DST" Behinderung besser

| | |
|-------------|-----|
| Kevlar Vest | 20% |
| Protection | 2 |
| Evasion | ~1 |

Evtl. Zustand mit in diese Liste

WTF

| | |
|-----------------|---|
| Normal Clothing | |
| Protection | 0 |
| Evasion | 2 |

Möglicheweise:

| |
|---------------------|
| Kevlar Vest |
| Protection 2 |
| Behinderung 2 |
| Halbzeit 25 Treffer |

2. ♥

E v f L

10 LP

Basis



Z_e