

Ziele:

- Waffen unterscheidbar 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 Welten
- Evasion bei Rüstung falsch herum

Anderungen generell:

- Charakterverschaffung: 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 Magie in TR

Waffen

- Waffen sollten sich mehr unterscheiden.
Derzeit: Dolch = Kurzschwert vvm.
- 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, aber es steht nirgends, wie viele Schuss ein Burst abgibt

Attack Modes:

Single shot +1 Die

Burst +2 Dice

} Kein Sinn in den Mod: Würfelboni der zu kompliziert

Waffen Änderungen:

Angriffsmodi: beibehalten, aber + Würfel davon entfernen. Dazu fest Regeln: ✓

Einzelgeschoss:

- Verbraucht 1 Ammo
- Kann Kaische Treffer verursachen + Zielen

Burst:

- Verbraucht 3 Ammo
- Fügt dem Trefferwurf 3 Würfel hinzu
- Kann nicht Criten + nicht Zielen

?

Vollautomatisch was?

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 Behinderung" ❤



Mechaniken?

- Behinderung und TTR ließen sich einfach umsetzen.

TTR meist 1 Aktion, evtl z.B.

Schoppmesser, Dolch 0

MG34 2

- Behinderung 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 gehemmt werden
 - geht nicht bei Burst

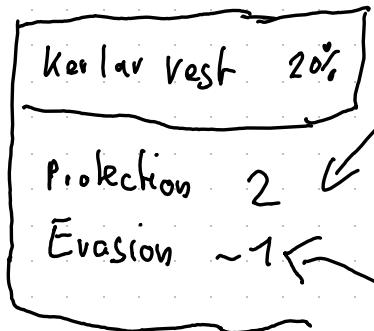
Regel Crits

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

Regel Zielen: für je 1 Aktion Zielen werden Crit + MC um 2 gesenkt

Rüstung

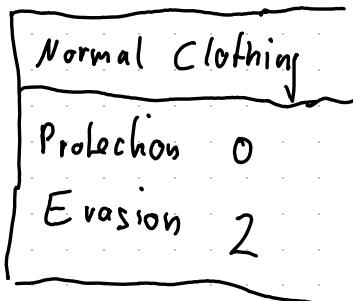
- Evasion ist falsch herum formuliert
- Evtl "DST" Bezeichnung besser



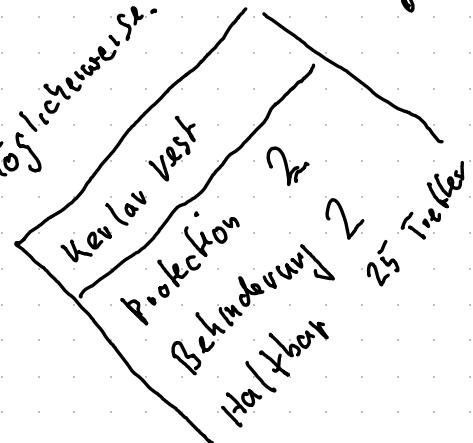
Evtl. zustand mit in diese

Liste

WTF



Möglichkeit:



Evtv

10 Vp



Basis

2

e