

House Rules

Alle regelvragen die langs zijn gekomen, op een rijtje.

Enablers

Door de verwoording van de Shock actie van "Rides the Lightning" was er wat verwarring over Enablers, maar het is bij nalezen duidelijk genoeg dat deze **geen** actie kosten (maar wel eventueel pool punten), tenzij er expliciet iets over in staat bij de ability uiteraard.

Levelen

Er was wat verwarring over het levelen van een character. De relevante paragrafen in het boek zijn ook niet heel duidelijk, maar uiteindelijk doen we het volgende:

- er zijn dus 7 mogelijke opties om te kopen voor 4 XP, waarvan je er 4 nodig hebt om een tier omhoog te gaan:
 1. Increasing Capabilities
 2. Moving Toward Perfection
 3. Extra Effort
 4. Skills
 5. Other Option: Reduce the cost for wearing armor
 6. Other Option: Add 2 to your recovery rolls
 7. Other Option: Extra fighting move / esotery / trick of the trade
- als je die tier omhoog gaat, krijg je alleen nog de dingen die tier-afhankelijk zijn (zoals je schreef), en de dingen van je volgende tier van je focus (beschreven in chapter 6) en type (beschreven in chapter 4)
- je kan van die 7 mogelijke opties elke optie maar 1 keer kiezen per tier

Effectief krijg je 3x een klein leveltje erbij, en daarna nog (1x een klein leveltje plus focus plus type).

Verder was er nog de vraag of je met de Extra Skill optie een bonus kan krijgen op de Glaive's Fighting Moves, of dat dit attacks zijn. Zie ook de beschrijving van Glaive Tier 2. Aan de ene kant zijn het eigenschappen van een class (dus zou je zeggen van wel, net als dat je bv Onslaught kan levellen) aan de andere kant zijn het fighting moves en je kan geen attacks/defenses verhogen. We hebben besloten dat dit niet mogelijk is.

Initiatief

Voor een paar powers (The Old One-Two-Three - p101 core book, Opportunist - p15 character options) maakt de initiatief volgorde nogal uit. Met name de eerste regel kan als je alles per speler afhandelt niet goed toegepast worden. Daarom spelen we nu in groepen, als volgt:

ronde 1:

- snelle PCs
- NPCs
- trage PCs

ronde 2:

- snelle PCs
- NPCs
- trage PCs

Dit wordt uitgevoerd als:

1. snelle PCs, ronde 1 vertellen intentie
2. snelle PCs, ronde 1 voeren actie uit
3. NPCs, ronde 1 vertellen intentie
4. NPCs, ronde 1 voeren actie uit
5. trage PCs van ronde 1 en snelle PCs van ronde 2 vertellen intentie
6. trage PCs van ronde 1 en snelle PCs van ronde 2 voeren acties uit

etc.

Dit lijkt in de praktijk te werken, er is een alternatief voorstel verzonnen wat we nu nog niet toepassen:

Alternatief voorstel:

Als een NPC is aangevallen in 1 beurt door 3 verschillende PCs, dan krijgen alle PCs die haar de direct daaropvolgende beurt aanvallen, een +1 op damage.

(Dit is een verlate buff ten opzichte van de originele regel, maar wel een buff die sterker is.)

Voor wat betreft Opportunist wordt dan de regel dat deze geldt voor alle PCs met deze ability die dezelfde NPC aanvallen als een andere PC in dezelfde fase. Dus voor de eerste ronde geldt deze voor de snelle PCs samen met alle ander snelle PCs, daarna geldt deze voor alle (langzame + snelle PCs van de "volgende" ronde).

Bolt Rider

(p72, core book)

Er werd geconcludeerd dat de PC met deze power in een bolbliksem veranderde, maar zoals de GMs het lezen, verander je NIET in een bolbliksem; je "ride the lightning", oftewel je gaat mee op de bliksem. Daarbij moet je dus zelf nog wel fysiek passen waar je heen gaat.

Zie het als Iceman in de oude X-Men tekenfilm, maar dan op bliksem en dus heel snel:

<http://i.annihil.us/u/prod/marvel//universe3zx/images/thumb/5/54/Iceman442px.jpg/406px-Iceman442px.jpg>

Of als Frozone uit The Incredibles, maar dan heel snel:

<http://media.theiapolis.com/d4/hEU/i1TYE/k4/l1UH3/wZK/frozone.jpg>

Dat betekent ook dat als je gegrabbed bent, je nog zelf wel los moet komen voordat je dit kan doen.

Verder lijken Bolt Rider en Far Step erg op elkaar, dit was anderen ook al opgevallen:

<http://ninthworldhub.com/forum/topics/bolt-rider-rides-the-lightning-vs-far-step/>

Het voorstel uit deze forum thread is een goede om te zorgen dat Bolt Rider en Far Step wat meer uit elkaar gehaald worden. Verder is het handig om de afstanden aan te passen aan de rest van de regels, en om er een beperking op te zetten. Daarmee wordt Bolt Rider dus als volgt:

Tier 2: Bolt Rider (2+ Intellect Points) You can move a short distance (15m) from one location to another almost instantaneously, carried by a bolt of lightning. You must be able to see the new location, and there must be no intervening barriers. For 4 Intellect you can move a long distance (30m), for 6 Intellect you can move 60m and for 8 Intellect you can move 120m. Action.

Illusion

(p 57 en verder, core book)

Deze actie was wat onduidelijk over difficulty en rollen. Ook anderen hadden hier last van, zie:

http://www.reddit.com/r/numenera/comments/2gvsrw/illusion_questions/

Deze oplossing, een roll doen tegen de difficulty level van degenen die de illusie zien, hadden wij ook bedacht en passen we nu toe.

Coaxing Power

(p73, core book)

De vraag was of dat deze ook op cyphers werkte:

Coaxing power (2 int): You boost the power or function of a machine so that it operates at one level higher than normal for one hour. Action to initiate.

Het lijkt de DMs game technisch te krachtig om dit op cyphers te laten werken. We zullen ons best doen om machines terug te laten komen in de game waar deze power wel effect op heeft.