

Hausregeln

(AD&D 2.5 Custom Edition)

Allgemeine Regeln:

- Es gibt keine Erfahrungspunkte mehr für das Finden von magischen Gegenständen, nur noch für die Herstellung.
- Der aufgrund hoher Konstitution gegebene RW- Zuschlag gegen Gift gilt nicht für Zwerge und Halblinge
- Ein Geldbeutel fasst 150 Münzen und würde somit, je nach Münzart; zwischen 20 und 30 kg wiegen!
- In jedem Reich oder auch Stadt gibt es unterschiedliche Münzarten, die Vorort bei einem Geldwechsler getauscht werden müssen. Auf ausgebauten Handelstraßen sind Zölle die Regel.
- Es können alle Rassen aus dem Spieler-, und Humanoiden Handbuch gespielt werden, plus die Rassen der Planetouched.
- Bei der Charaktererschaffung werden die Anzahl der Sprachen auf die anfänglichen Fertigkeitpunkte addiert.
- Zu Beginn stehen jeder Klasse die neuen Fähigkeiten zur Verfügung.
- Die vier Kämpferstile werden durch die Fähigkeiten ersetzt.
- Normalerweise sind Waffen und Rüstungen aus Eisen. Waffen und Rüstungen aus Stahl wiegen 10% weniger, aus feinem Stahl 15% weniger. Mithril ist extrem widerstandsfähig und leicht zu verzaubern.
- Die Muttersprache beherrscht man immer mit 100%, bei jeder nachfolgender Sprache wird mit dem W100 gewürfelt, man kann jedoch niemals 100% erreichen. Bei häufiger Anwendung kann die Sprachfertigkeit steigen.
- Es wird kein Unterschied zwischen normalen-, und Waffenfertigkeitpunkten gemacht.
- Es gibt in den Vergessenen Realms (bzw. auf Toril) kein Schwarzpulver und damit auch keine Feuerwaffen.
- Verliert man einen Konstitutionspunkt so werden auch rückwirkend zusätzliche Trefferpunkte abgezogen.
- Für jedes Tote erwecken verliert der Erweckte 1 KO Punkt. Bei Auferstehung nicht.
- Elfen können nur mit Auferstehung wiedererweckt werden.
- Es werden keine Attributswerte mehr geschoben. ⇒ Dann gilt auch wieder die Regel mit den +10% mehr EP bei 16 im Hauptattribut.
- Auf der 1. (also bei der Charaktererschaffung), 3., 6. und 9. Stufe bekommt man einen Attributspunkt, wobei auf der 9. gewürfelt wird, wo der Punkt aufaddiert wird.
- Wenn man durch Stufenanstieg neue Fertigkeitpunkte erhält, erhält man nicht automatisch eine neue Fertigkeit. Man muss sie entweder von Freunden erlernen oder einen Meister aufsuchen. (Dies gilt nicht für die nachträgliche Spezialisierungen auf Waffen). Näheres hierzu bitte bei der Fertigkeit „Lehren“ nachlesen.
- Man erhält von Anfang an 4 Fertigkeitpunkte extra, die für Fertigkeiten (nicht für Fähigkeiten!) eingesetzt werden können, die aus der Vorgeschichte des Charakters stammen. Dadurch entfällt die Vorkenntnis Tabelle aus dem Spielerhandbuch! (z.B. ein Junge eines Bauern der auszog um Krieger zu werden, er wird vermutlich die Fertigkeiten: Landwirtschaft, Tiere führen, Reiten am Boden und Holzarbeit haben)

- Folgendes Würfelsystem gilt optional für Paladine und Waldläufer:
Grundattributwert ist 8, darauf kann man 7W6 Punkte verteilen
- Folgendes Würfelsystem gilt für alle anderen Klassen:
7 mal 3W6, schlechtesten Wert streichen
Diese Prozedur kann maximal 4 wiederholt werden, danach müssen die Werte genommen werden. Einmal verworfene Werte aus einem vorherigen Versuch können nicht mehr benutzt werden.

Anmerkung:

Böse Rassen wie z.B. Drows oder Duerger müssen bedenken, dass sie offiziell niemals in eine gute Stadt oder Reich eingelassen werden. Auch wenn sie guter Gesinnung sind.
Halborks und Halboger haben es nicht ganz so schwer, stoßen aber mit Bestimmtheit immer wieder auf Ablehnung und Aggression.
Andere Humoide Rassen haben immer mit Vorurteilen zu rechnen.

Drows (Dunkelelfen):

- +2 RW gegen Zauber
- +1 TW auf Lang-/ Kurzsword
- +1 TW auf Handarmbrust und Kurzbogen
- 50% Immunität gegen Bezauberung
- 25% Immun gegen Schlaf
- Tanzende Lichter / Feenfeuer / Dunkelheit jeweils einmal pro Tag
- Oberflächen geborene Drows haben eine Infravision: 27 m
- Unterirdisch geborene Drows haben eine Infravision: 36 m (dann aber Mali durch Tageslicht!)
- Stufenleiter wird mit +10% angepasst *

Duerger (Dunkelzwerg):

- Entweder Immunität gegen magische & alchemistische Gifte (bei natürlich Giften erhält er lediglich den normalen zwergischen Bonus), Lähmung, Hirngespinnste und Illusionen oder einmal pro Tag Unsichtbarkeit und Vergrößern
- Stufenleiter wird mit +10% angepasst *

Waldläufer

- Der Waldläufer bekommt den Tierzyklus, den Pflanzenzyklus und den Reisezyklus.

* = Die Stufenleiter der gewählten Klasse wird um die angegebene Prozentzahl erhöht. Es werden nicht die gesammelten EP um die Prozentzahl vermindert.

Kriegerkaste:

- Angriffstabelle (Tabelle 15 im Spielerhandbuch) gilt für jede Waffe (Abzug beachten)
- Beidhändigkeit gilt mit Abzug (nicht für Waldläufer)
- Nur Kämpfer können sich spezialisieren (bei normalen Waffen 2 Punkte, bei Bögen 3 Punkte); Paladine und Waldläufer nicht, aber für sie gilt ebenfalls die Angriffstabelle.
- Bonusfertigkeit Ausdauer (auch für Klassenkombis)

Priesterkaste:

- Der Kleriker hat vollen Zugriff auf alle Zyklen und begrenzt auf Pflanzen, Tiere, Wetter und Elementar Zyklus (bis inkl. 3.Grad); außerdem Ordnungs-, oder Chaoszyklus (je nach Gesinnung des Gottes) und den Abwehrzyklus
- Welche neuen Zyklen Priester erhalten ist im „Demihuman Deities“ nachzulesen
- Ein guter Priester kann einen meditierten Spruch in einen „Heil“ - Spruch wandeln, ohne dafür umzumeditieren. Dies ist möglich, da er sein gutes Karma zum heilen fokussiert. [er kann dies nur in Sprüche wandeln, die das Wort „heilen“ beinhalten] (z.B. ein Kleriker hat 3 Sprüche aus dem 1.Grad meditiert, jetzt wurde ein Freund verletzt, er hat aber keinen Heilspruch, also fokussiert er die Kraft eines seiner meditierten Sprüche in einen Leichte Wunden heilen. Den Spruch den er dafür opfert verschwindet aus seinem Gedächtnis)

- Böse Priester können ihre Sprüche nur in Sprüche mit dem Wort „verursachen“ fokussieren.
- Es steht der Priesterkaste frei, ob sie einen 2.Grad Spruch meditieren oder dafür lieber 2 Sprüche aus dem 1.Grad meditieren
- Es steht dem Meister frei dem Priester auch Sprüche aus dem Priester Kompendium zur Verfügung zu stellen.
- Bonusfertigkeit Religionskunde (auch für Klassenkombis)

Diebeskaste:

- Wenn ein Dieb einen gewissen Schloßtyp nicht knacken konnte, kann er diesen Typ erst auf der nächsten Stufe wieder versuchen zu knacken. Für die Stufe, wo er es nicht geschafft hat, hat er keine weitere Chance.

Magierkaste:

- Wie der Priester, so kann auch der Magier anstatt eines 2. Grad Spruches zwei 1.Grad Sprüche memorieren
- Der Magier erhält einen neuen Grad, den 0.Grad, das sind Sprüche die jeder Magier kann. Sie werden in einem Anhang beschrieben.
- Durch den zusätzlichen Grad ändert sich die Spruchtablette, welche ebenfalls im Anhang zu finden ist.
- Bonusfertigkeit Zauberkunde (auch für Klassenkombis)
- Bei der Charaktererschaffung erhält der Magier ein Hauptzauberbuch (200 S. / 10.000 GM) und zwei Reisezauberbücher (50 S. / 5.000 GM) oder eine normale Seite 50 GM und eine Reisezauberbuchseite 100 GM [Preise auf dem Land mal 2]
- Berechnung für Seiten pro Zauber: $(1W6-1) + \text{Grad}$ (0. Grad immer 1 Seite)
- Der Magier hat von Anfang an alle 0. Grad Sprüche und darf sich vom 1, 2 und 3. Grad jeweils 5 Sprüche aus dem „Spielerhandbuch“, dem „Almanach der Magie“, dem „Magierhandbuch“ oder dem jeweiligen „Rassen“- und „Klassenhandbuch“ aussuchen. (auf die ausgesuchten Sprüche muß er kein Zauber verstehen würfeln)
- Es steht dem Meister frei dem Magier auch Sprüche aus dem Magier Kompendium zur Verfügung zu stellen.

Klassenkombinationen:

- Es gilt immer die günstigere ETW0- und RW-Tabelle
- Erhält TP-Bonus auch über einer KO von 16, wenn es eine Kämpfer-Kombi ist
- Besseres Fertigkeitssystem
- Besseres Anfangsvermögen
- Können sich nicht auf eine Waffe spezialisieren
- Für Kämpfer-Kombis gilt auch die Angriffstabelle (Tabelle 15 im Spielerhandbuch)
- Kämpfer/Kleriker können nur Ordenswaffen erlernen bzw. Ordenswaffen müssen ihre Hauptwaffe sein

Die Schwelle des Todes

Ein Charakter der 0 TP oder darunter hatte verliert all seine meditierten oder memorierten Zauber!

Wenn ein Charakter so sehr verwundet wird, dass er 0 TP erreicht hat, ist er nicht sofort tot. Er verliert jede Runde nach seinem Niedergang einen weiteren TP, bis er auf -10 TP kommt, erst dann gilt er als tot. Diesen Verlust von TP kann man auf zwei Weisen aufhalten:

1) Die erste Möglichkeit ist, dass er von einem seiner Kameraden verbunden wird, spricht einer der anderen muss sich 2 + 1W4 Runden um seine Wunden kümmern.

Hat der Heilende die Fertigkeit Heilkunde, so kann er nach gelungenem Wurf den Verletzten stabilisieren und dieser bekommt einen Punkt geheilt. Eine Heilertasche erleichtert die Probe um 2 Punkte und heilt den Verletzten auch um 2 Punkte. Ein natürlicher (pflanzlicher) Heiltrank kann hier unterstützend wirken, d.h. er erleichtert die Probe nochmals um 2 Punkte und heilt den Charakter um die gewürfelten Punkte. Misslingt der Wurf, so hat dies keine weiteren Auswirkungen, außer das der Verletzte nicht stabilisiert wird.

Hat der Heilende nicht die Fertigkeit Heilkunde, so muss er einen Wurf auf Intelligenz erschwert um 2 machen. Gelingt der Wurf, so wird der Verletzte stabilisiert, misslingt er bekommt der Verletzte einen zusätzlichen SP und kann nicht stabilisiert werden.

Durch Stabilisation wird der weitere Verlust von TP unterbunden. Hat der Charakter nach der Behandlung mehr als 0 TP, erlangt er das Bewusstsein wieder, bleibt aber sehr geschwächt, kann nur mit Hilfe gehen und kann sich nicht Verteidigen, Angreifen oder Zauber wirken.

Bleiben die TP unter 0, so bleibt der Charakter bewusstlos und muss mit Vorsicht behandelt werden.

Der Charakter muss sich (20 – KO) / 3 Tage ausruhen, bevor er wieder zum Wandern, Kämpfen, Zaubern, Meditieren oder Memorieren fähig ist. Ausruhen bedeutet hier 24 Stunden pro Tag Bettruhe und tägliches wechseln von Verbänden. Der Charakter heilt hierbei mit 1 TP + KO-Bonus pro Tag.

Widrige Umstände (a) oder das Unterbrechen der Bettruhe (b) haben zu Folge, dass (a) sich Wunden entzünden können oder Krankheiten den Charakter befallen oder (b) der Charakter nicht mehr auf natürlichem Weg heilt, solange er nicht die Bettruhe einhält.

2) Die andere Möglichkeit ist den Verwundeten mit einem Heilspruch oder einem magischen Heiltrank zu helfen, dieser bringt das Opfer auf 1 TP zurück, egal wie der Wurf war. Das Opfer ist in der Lage sich aus der Gefahrenzone wegzuschleppen, kann aber weiterhin nicht Kämpfen oder Zaubern.

Der Charakter muss sich (20 – KO) / 5 Tage ausruhen, bevor er wieder zum Wandern, Kämpfen, Zaubern, Meditieren oder Memorieren fähig ist. Ausruhen bedeutet hier 24 Stunden pro Tag Bettruhe und tägliches wechseln von Verbänden. Der Charakter heilt hierbei mit 1 TP + KO-Bonus pro Tag.

Widrige Umstände (a) oder das Unterbrechen der Bettruhe (b) haben zu Folge, dass (a) sich Wunden entzünden können oder Krankheiten den Charakter befallen oder (b) der Charakter nicht mehr auf natürlichem Weg heilt, solange er nicht die Bettruhe einhält.

Wird der Charakter durch einen Zauber oder magischen Heiltrank komplett geheilt, so entfällt die Bettruhe. Der Charakter muss sich allerdings trotzdem min. 8 Stunden am Stück ausruhen, bis dahin erhält er einen Abzug von -2 auf KO mit allen damit verbundenen Auswirkungen.

Patzertabelle:

Wird während eines Kampfes eine 1 auf dem W20 gewürfelt, so gilt folgende Tabelle:

1-2	Waffe / Schild zerstört (RW)
3-6	Fehlschlag
7-9	Stolpern +3 TW
10-12	Waffe / Schild verloren
13-15	Sturz +5 TW
16-17	leicht verletzt 1W4 SP
18	mittel verletzt 2W4 SP
19	K.O. Schlag für 2W4 Runden
20	schwer verletzt 3W4 SP

Fernkampf - Distanzen:

K = norm. M = -2 TW G = -5 TW

Armbrüste haben auf kurze Distanzen Schaden mal 2

Angriffe:

Gezielt:

+4 TW (z.B. Entwaffnen)

Köpfen muss angesagt werden und gilt nur bei einer natürlichen 20!

Zweihändig ohne Fähigkeit

-2 TW Hauptwaffe und -4 TW Zweitwaffe

Paralleler Angriff ohne Fähigkeiten (aufteilen von Angriffen auf verschiedene Gegner in einer Runde)

-2 TW Hauptgegner und -4 TW Zweitgegner

Magier Einrichtungen:

Vollausgestattetes Alchemielabor kostet 2.000 GM und braucht 40m².

Vollausgestattete Magierschmiede zum Herstellen magischer Waffen und Gegenständen kostet 5.000 GM und braucht 60m².

Vollausgestattetes Spruchentwicklungslabor kostet 1.000 GM und braucht 40m².

Magierzauber - Steinhaut:

Die Dauer des Zaubers beträgt 2 Runden pro Stufe. Sollten die ausgewürfelten Angriffe pro Runde überschritten werden, so endet der Zauber sofort.