

## HAUSREGELN

(von Talivar, 24.08.2020)

Hallo,

dieser Teil ist Offplay und zeigt die momentan gültigen Hausregeln. Gespielt wird offiziell nach AD&D 2nd Edition, den Klassen- und Rassenhandbüchern, sowie den Optionalen Handbüchern (auszugsweise) - gewürzt mit ein paar hausbackenen Regeln, die das AD&D an ein paar Stellen verbessern sollen. Die vollständige Liste ist jetzt online. Weiter unten folgen die Regeln, die bereits diskutiert und abgelehnt wurden. Die Hausregeln können sich natürlich durch das Spiel immer wieder verändern. Grüße, Talivar (10.06.2018)

Aufgrund der NWP Erhöhung (s.u.) und der oft positiven Veränderungen und Machtsteigerungen der Charaktere über die Editionen wurde intern ein XP Abzug eingebaut. Die Charaktere erhalten im Moment etwa 5-10% weniger XP pro Spieltag, was aber in der Ertestung ist und evtl. noch weiter tariert werden muss.

Weiter unten wurde hier zur Erleichterung noch einmal der **Fragenkatalog zum Erstellen einer Hintergrundgeschichte** für Spielercharaktere aus dem Archiv-Bereich (TOP #4) bereitgestellt.

### HAUSREGELN IN DER ERPROBUNG

(Stand: 24.08.2020)

#### Halb-Elfen Magie-Resistenz, Infravision 30 Fuß

Die Lebenszeit der Halbelfen wurde bereits weiter unten neu reglementiert. Auf gleiche Weise gibt es jetzt auch ein Update für die Magie Resistenz gegen Bezauberungen und Schlaf Zauber von 30% sowie die Infravision von 60 Fuß. Beide werden jetzt neu tariert auf 45% Resistenz und 30 Fuß Infravision. Dies hat mit den 50% Anteilen des Menschen und Elfenblutes zu tun. Menschen haben keine Resistenz und Infravision, Elfen eine von 90% bzw. 60 Fuß Infravision. Mischt man beides bei den abstammenden Halb-Elf Kindern erhält man die o.g. Werte von 45% und 30 Fuß. (einfache Mathematik und Logik)

#### Halb-Orcs Infravision 30 Fuß

Die o.g. Veränderung gilt im Bereich Infravision in Zukunft auch bei den Halb-Orcs, denn Orcs haben eine Infravision von 60 Fuß und Menschen keine. Sie werden also ebenfalls nur noch 30 Fuß weit sehen können.

#### Abzug 10% Kampagnen XP:

aufgrund der Machtsteigerungen der Charaktere über die Editionen hinweg und den neu erlaubten Hausregeln (z.B: Bonus-spells für Ranger, Paladine bei höherer Weisheit, höheren Waffenspezialisierungen wie *High Mastery*, usw. ) erhalten alle Spielercharaktere und NPCs 10% weniger XP pro Begegnung und Kampagnen-Kapitel.

*Ergänzung 3.8.2020: Diese Regel wurde noch einmal verstärkt und auch rückwirkend auf alle PCs und NPCS angewendet, ab dem Zeitpunkt ihres ersten aktiven Spieltags.*

#### Multiklassen-Charaktere XP Abzug

müssen darüber hinaus 5% mehr XP pro Klasse nach der ersten Klasse hinzuverdienen, um aufzusteigen, weil sie ihre Fertigkeiten zwischen den Klassen abstimmen/synchronisieren müssen und bei Begegnungen oft nicht alles registrieren oder optimal anwenden können; es entgehen ihnen also Details und damit Erfahrungspunkte (z.B. ein Halb-Elf Kämpfer/Magier muss 5% extra und ein Triple-Class 10% mehr XP verdienen) Dies ist kumulativ zum 10% XP Abzug in unserer Kampagne

und bedeutet dann in der Summe 15% (für 2 Klassen) bzw. 20% (für 3 Klassen) XP Abzug bei Multiklassen Charakteren.

#### **Ausnahme:**

alle Charaktere, die vor dem Erscheinen der 2.ten Edition von AD&D erschaffen wurden, müssen erst ab 1989 (Erscheinungsjahr) die XP-Veränderungen übernehmen. Charaktere, die 1989 und danach erstellt wurden, müssen die Abzüge voll berücksichtigen.

#### **Kämpferklassen und Waffenfertigkeiten**

Alle Kämpferklassen (Fighter, Ranger, Paladine) erhalten nun **volle Waffenfertigkeiten** mit den normalen, üblichen Kosten (Specialisation, Mastery, High Mastery, Grand Mastery). Der Skill **Expertise** entfällt bzw. wird getauscht mit der Waffenspezialisierung (Specialisation). Es müssen allerdings alle entsprechenden Skill Punkte der WPs bezahlt werden.

Man kann auch im Nachhinein bei einem Waffentrainer alle bisherigen Waffenfertigkeiten umlernen und verliert im Tausch das Wissen um die alten Waffen. Wenn man später aufsteigt, kann man die alten Waffen wieder nachlernen und sollte logische Lücken schließen (wenn ein Charakter z.B. bestimmte Waffen sehr oft oder in entscheidenden Ereignissen eines Abenteuers genutzt hat).

Das Erlernen kostet Zeit und Geld wie bei allen anderen WPs und NWPS auch, siehe Lernsystem Handbuch AD&D, DMG oder unten Hausregel. Es gibt nur eine kleine Einschränkung beim Erlernen der Höhe der Fertigkeiten:

**Spezialisierung** ab Stufe 1 möglich (700gp) (DM: Der Preis ist ein Anfangswert und etwas niedriger als geplant)

**Mastery** ab Stufe 3 möglich (2.800gp)

**High Mastery\*** ab Stufe 9 möglich bei besonderem Lehrmeister (unterstreicht die Namensstufe d. Kämpfer, Titel "Lord", 4.200gp)

**Grand Mastery\*** ab Stufe 12 möglich bei besonderem Lehrmeister (5.600gp)

*\* Neben der Charakterstufe benötigt man auch einen besonderen Lehrmeister, der nicht immer in Gilden zu finden ist, bzw. sich weigert dort zu unterrichten. Dies geschieht im privateren Rahmen und bedarf manchmal eines Soloabenteuers oder einer Prüfung des Meisters, der nicht jeder Person dieses mächtige und gefährliche Wissen lehren möchte. Solche Lektionen sind auch wesentlich teurer. Die Geldpreise sind in der Erprobung und können sich evtl. im Spielverlauf noch einmal verändern (vermutlich alle billiger bis auf die Sp., oder aber der Goldpreis bei der Spezialisierung verdoppelt sich)*

**Begründung:** Paladine und Ranger sind Kämpferklassen und müssen auf Abenteuerreisen erfahrungsgemäß die gleiche Aufgabe und Arbeit erfüllen wie ein Kämpfer und darüber hinaus. Dies bedeutet, dass sie gezwungen sind, ständig ihre Waffen zu nutzen und zu trainieren und auch das Interesse daran haben. Daher wird ab sofort Rangern und Paladinen im vollen Umfang erlaubt, dass sie alle Waffenfertigkeiten lernen können, wenn sie das Training und die Skill-Punkte bezahlen und Lehrer dafür finden. Es gilt bei Ihnen auch wie bei Multiklassen-Charakteren: Ihre Klasse allein ist als Grund nicht hinreichend, dass sie mit einer Waffe nicht genauso gut umgehen können wie ein Kämpfer (Fighter). Paladine sind sogar als Militär-Kommandanten bekannt und Ranger sind von den menschlichen Armeen als Scout, Bote oder Fernkämpfer nicht wegzudenken. Ranger und Paladine sind eben Elite Klassen. Kämpfer kann jeder werden, aber diese beiden Klassen benötigen besondere Attribute. Dies hebt sie über einen normalen Kämpfer hinweg. Es sind also Elite-Kämpfer, wenn man es anders benennen möchte und keine Konkurrenten oder gleichgestellte Klassen, auch wenn es im Spielerhandbuch manchmal den Eindruck erweckt.

**Inplay:** Dies ist ein Eingreifen der Götter auf der Welt Greyhawk, da sich die Wogen der Kämpfe zwischen Gut und Böse nicht in der Art entwickeln, wie sie es wollten oder vorhergesehen haben. Tatsächlich versterben zuviele Paladine unnötig in Kämpfen. Weshalb die Götter des Kampfes ihnen nun diese Unterstützung schicken.  
(Quelle: High Level campaigns und neu)

### **Bladesinger Kit (Elfen Fi/Ma):**

Dieses Kit gehört den Elfen alleine und wird an einer Stelle ebenfalls geändert wegen der gleichen Gründe, die oben für die Waffenfertigkeiten der Kämpfer gilt: *Bladesinger* Multiclass Charaktere dürfen alle Fighter-Waffenfertigkeiten erlernen (bis Grand Mastery, s. Tabelle oben). Des Weiteren dürfen sie in Kämpfen auch ihre berühmte Kampftechnik des Zauberns nutzen, wenn sie anstelle der Waffe ein Schild benutzen. Sie müssen nur eine Hand frei haben, unabhängig davon, welche Hand etwas trägt und was sie in der anderen Hand halten. Durch das Parieren mit dem Schild, das die Schläge und Treffer des Gegners abwehrt, fängt dieses nun anstelle des Schwertes auch an zu schwingen und damit zu "singen" an. (eine weitere Interpretation des Kampfstils).

**Begleichung:** Für das Erweitern dieser Kampffertigkeit muss ein Elf nun monatlich 5% seiner Einkünfte an hilfsbedürftige Elfen oder an einen Tempel des *Corellon Larethian* spenden, mit der er seine Kultur unterstützt. Hinzu kommen die 5% xp Abzug für 2 Klassen und die 10% xp Abzug für unsere Kampagne.

**DM Info:** Ein Spielleiter kann gerne wegen Flair-Gründen den Spielern weiter auferlegen, dass es sich um ein besonders gearbeitetes Schild mit gleichen Materialien handeln muss, wie bei dem "singenden" Schwert oder den berühmten Kettenhemden der Elfen aus Mithril. Es muss nicht gleich magisch sein, könnte es aber als Anreiz für zukünftige Abenteuer werden. Idealerweise sind alle drei Objekte aus Mithril gearbeitet, was zu dieser Elite passt.  
(Quelle: Elfen Handbuch und neu)

### **Teleportation von Dämonen, Engeln und anderen außerplanaren Kreaturen**

Aufgrund einer Neuinterpretation wird die Kraft "**Teleportation ohne Fehler**" von außerplanaren Kreaturen wie Dämonen (Baatezu, Tanar`ri, Yugoloths), Engeln (Aasimon, Archons, etc.) u.a. an einer Eigenschaft eingeschränkt.

Das Teleportieren auf einer Ebene funktioniert nach wie vor ohne Fehler, allerdings können diese Wesen nicht mehr beliebig von ihrer Heimatebene auf die Prime Material World (Greyhawk, Forgotten Realms, Krynn) wechseln. Sie müssen dafür entweder durch ein GATE, eine Beschwörung herbeigerufen werden oder von ihrer hohen/tiefen Macht oder ihrem Gott geschickt werden.

Auch das Rückreisen von der Prime Material World auf ihre Heimatebene ist eingeschränkt. Sie müssen entweder auf die gleiche Art wie sie beschworen/herbeigerufen wurden zurückreisen, verbannt werden (durch *Dispel Evil/Good*, *Dismissal*, *Banishment*, *Holy Word*), durch ein Portal gehen oder getötet werden.

Bei ihrem Tod wird wie bisher auch ihr Körper aufgelöst und sie werden zu ihrer Heimatebene zurückgeschickt.

**Begründung:** Ohne diese Einschränkung wären Beschwörungszauber und Portale fast sinnlos, da Dämonen und Engel jederzeit (schon nach einem Gebet Hilfsuchender oder durch eigene Entscheidung) auch ohne weiteren Aufwand zwischen den Welten hin- und herreisen könnten, auch wenn es eine kleine Fehlerchance gibt.

Mit der neuen Entscheidung bleiben alle Facetten der Magie (Beschwörung, Portale und auch die Teleportation innerhalb einer Ebene) bestehen und haben ihren sinnvollen Anwendungsbereich.  
(Quelle: neu)

### **Universal Schule**

#### **Bisher galten für die Universal Schule folgende Zauber:**

Universal Magic  
Barred: None (für alle Magier-Spezialisten)

Cantrip (1st)  
Comprehend  
Languages/Confuse Languages (1st)  
Detect Magic (1st)

Hold Portal (1st)  
Identify (1st)  
Read Magic (1st)  
Wizard Mark (1st)  
Knock/Lock (2nd)  
Protection from Cantrips (2nd)  
Wizard Lock (2nd)  
Dispel Magic (3rd)  
Remove Curse/Bestow Curse (4th)  
Teleport (5th)  
Enchant an Item (6th)  
Teleport Without Error (7th)  
Permanency (8th)  
Astral Spell (9th)

Diese wird nun um folgende Sprüche erweitert:  
Limited Wish (7th), Wish (9th)

**Begründung:**

Bisher konnten manche Zauber-Spezialisten keinen *Wunsch* oder *Begrenzten Wunsch* wirken, auch wenn es einer der gängigsten Märchen- und Legenden-Zauber ist. Da beide Sprüche auch bei der Herstellung von magischen Gegenständen Einfluss haben können und die Zauber *Enchant an Item* und *Permanency*, die ebenfalls Voraussetzung für die Erstellung sind, bereits in der Universal-Schule enthalten sind (s.o.), werden beide Zauber ebenfalls darin aufgenommen. Weiterhin sind es die Götter, die Wünsche erhören, gewähren oder ablehnen. Es hätte also auch mit der Religion des Zauberers zu tun und nicht nur mit seiner magischen Ausrichtung. Damit können in Zukunft z.B. auch die bekannten Illusionisten *Wish* und *Limited Wish* erlernen. Dies ist nicht Balance gefährdend, sondern ein Recht für alle Anwender und unterstützt Logik sowie Spielspaß.

(Quelle: neu)

**True Dweomer, True Psionics and Wonder (Miracles):**

Diese extrem seltenen und sehr mächtigen Kräfte (normalerweise ab Stufe 20 für Magiere, Priester und Psioniker, sogenannte Stufe 10 Zauber, Stufe 8 Priestergebete und True Sciences (extraordinäre Psi-Kräfte)) werden nach einem Hinweis im *Wizards Handbook*, der Zauber über Stufe 9 betrifft, ab sofort einer Sonderregelung unterliegen. Diese Kräfte werden in Zukunft nicht mehr automatisch beim Erreichen der Stufe 20 erlernbar oder recherchierbar sein, sondern werden vom Spielleiter erst nach einer bestimmten Zeit ermöglicht, wenn die Spieler und NSCs besondere Kriterien erfüllt haben (u.a. Soloquesten).

**Begründung:** Dies hat nicht nur rollenspieltechnische Gründe, sondern soll die Kampagnenbalance bewahren und verhindern, dass zu viele exotische oder evtl. unsauber designte Kräfte in den Umlauf gelangen und die klare Regel vom *Wizards Handbook* bestätigen im Sinne von: "**Kräfte dieser Machtstärke sind nicht für alle Charaktere erreichbar.**"

Was genau die Figuren machen müssen, bleibt geheim und ist individuell von SC zu SC unterschiedlich. Das Gleiche wird auch für NPCs gelten, die ebenfalls nicht automatisch Stufe 20 Kräfte erlernen. Damit findet eine besondere Selektion statt. Diese Effekte sind dadurch etwas Besonderes und Ungewöhnliches, wenn sie in der Kampagnenwelt auftauchen und haben etwas Ehrfurchtsgebietendes an sich.

Es sei gleich vorweggesagt, es ist keine Schande, diese Kriterien nicht erfüllen zu können und keine Stufe 10 Kräfte zu erlangen. Sie sind nämlich extrem hoch. Es ist vielmehr andersherum, dass die wenigsten SCs und NSCs vermutlich je diese Kräfte oder die Voraussetzung dafür erreichen werden (geschätzt etwa 1 in 20 aller Stufe 20+ Charaktere).

(Quelle: neu)

## **Verbannung von folgenden Kreaturen in der Crystalsphäre von Oerth (World of Greyhawk):**

Gremlins und ihre Unterarten, also Fremlins, Galltrit, Mite und Snyad.

**Begründung:** Dies hat mit dem Film "Gremlins" zu tun. Man möchte Überlappungen irgendeiner Art vermeiden und das Spielsystem sowie die Spielwelt schützen.

**Ingame:** Die genannten Wesen sind aufgrund einer mysteriösen Krankheit im gesamten Sonnensystem ausgestorben. Hinweise führen zu den Göttern der Krankheiten. Weiterhin erkranken und sterben solche Wesen innerhalb eines Tages, wenn sie neu in der Crystal-Sphäre ankommen. Es gibt keine Ansteckungsgefahr oder negative Übertragung auf andere Wesen und kein bekanntes Heilmittel.

(Quelle: neu)

## **Spiel-Zeit in der Kampagnen-Welt**

**Wenn in einem halben Jahr nicht gespielt wird, vergeht auf der Kampagnen-Welt auch ein halbes Jahr.**

Im Moment schreiben wir das Greyhawk Jahr 589 CY. Diese Regel wird bis 591 CY durchgeführt (also real bis 2022). Danach wird die Zeitrechnung wieder verlangsamt.

**Grund:** Wir hängen mit unserer Kampagne einige Jahre hinter der offiziellen Produkt-Linie von *Wizards of the Coast* hinterher. Das hatten wir vereinbart, damit wir in Ruhe alle Ereignisse auf der Welt nachspielen oder wahrnehmen können. Wir verlieren also nichts Wesentliches, sondern schließen nur mit der richtigen, offiziellen Zeitlinie nach und nach auf, ohne alle Ereignisse kennenzulernen. Dennoch schade, weil man die Ereignisse im Königreich Sunndi hätte positiv beeinflussen können. Das langsame Ausspielen hat demnach nicht ganz geklappt. Aber auch in der Realität gibt es manchmal Jahre, in denen wenig passiert, weshalb diese Zeit-Spiel-Regel eingeführt wird.

Die Spieler bekommen stattdessen einen XP-Festsatz pro halbem Jahr und einen Inplay-Grund genannt, warum die Abenteurer nicht auf Reisen gingen oder verhindert wurden (Erkrankung, politisches Ereignis, etc.). Evtl. erklärt ein solcher Grund andere Inplay-Kampagnen-Ereignisse oder führt in Zukunft zu einem neuen Abenteuer auf der Welt.

(Quelle: neu)

## **Halb-Elfen, Alter**

Die Lebenszeit der Halbelfen wird bei uns nicht mehr pauschal nach Spielerhandbuch angelegt. In Zukunft wird es Unterschiede machen, welcher Elfenrasse ein Elternteil angehörte. Je nachdem wird die Lebenszeit dann von beiden Rassen gemischt und halbiert. Dies betrifft auch die Alterskategorien (Jung, Erwachsen, Alt, Uralt).

Ein Hoch-Elfen Halb-Elf verfügt also über die gemischte Lebenszeit und Kategorien eines Hochelfen und Menschen.

(Quelle: neu)

## **Weder Sprengstoff, Schießpulver noch Strom**

Nicht eine neue Regel per se, aber dennoch wichtig für Abenteurer der *World of Greyhawk* oder Gäste anderer Welten, weil sie bei uns gültig ist: Im *Spelljammer Supplement Greyspace* wird erklärt, dass auf dem Planeten *Oerth* (der *World of Greyhawk*) keinerlei Sprengstoff/Schießpulver funktioniert. Dies betrifft die gesamte Crystal Sphere (das Sonnensystem mit allen Himmelskörpern und der Leere dazwischen).

**Gründe:** wurden nicht gegeben, aber ein Hinweis, dass dies mit dem Willen der Götter zu tun hat.

(Quelle: Greyspace, Spelljammer Supplement)

## **Strom**

Dies ist eine Erweiterung der oberen Regel, die dafür sorgen soll, dass die *World of Greyhawk* als Fantasy Campaign erhalten bleibt. Strom (Elektrizität), wie wir ihn in unserer Realität nutzen, wird ebenfalls wie Sprengstoff durch den Willen der Götter in der gesamten Crystal Sphere nicht wirken. Alle möglichen, zukünftigen Erfindungen der nächsten Jahrtausende werden mit magischen,

fantasyartigen Lösungen simuliert (z.B. Flugzeuge sind Spelljammer; Fernseher sind große Crystal Balls), auch wenn es natürlich extreme Einbußen geben wird. Zaubersprüche wie *Shocking Grasp*, *Lightning Bolt*, *Chain Lightning*, werden nicht technisch kanalisierbar sein und auch nicht im Bereich der Erfindungen zu Stromaggregaten und Leitungen führen (keine Platinen, Prozessoren, Überlandkabel, etc.). Es wird keine Kraftwerke geben, außer Wasser-, Luft- und Sonnenanlagen, die dann aber, wie gesagt, magische Lösungen und Verfahren nutzen und direkt auf mechanische Art und Weise Anlagen betreiben (Windmühlen, Wassermühlen, Zahnräder, Burgtore öffnen, Brücken heben/senken, etc.). In einer Highend-Fantasy-Version in vielen Jahrtausenden werden Wohnungen nicht elektrisches Licht nutzen, sondern über Petroleum Lampen oder *Continual Light* Deckenleuchten verfügen, etc.  
(Quelle: neu)

**Bemerkung:** Die zweite Regel ist fast überflüssig, da sie die Evolution von Jahrtausenden auf der Welt betrifft und wir nach wie vor im schönen, mittelalterlichen, fantasyartigen 589CY auf der World of Greyhawk spielen. Sie soll aber erklären, warum man in der Kampagne auch jetzt schon keine zufälligen Entdeckungen, Zaubersprüche oder magischen Gegenstände findet oder herstellen kann, die mit Technologie zu tun haben (bis auf ein paar ganz wenige Ausnahmen, die von Gary Gygax eingeführt wurden, aber hier nicht weiter erwähnt werden sollen und evtl. bei Gegebenheit wieder die Crystalsphere verlassen und damit auch die Geschichte von Greyhawk (Anspielung: Murlynd, S3 Expedition to the Barrier Peaks, Boot Hill, Gamma World crossovers). Es kann aber auch sein, dass diese wenigen Ausnahmen bestehen bleiben, als Hinweis, Gedächtnis, Lektion oder Warnung auf andere Zivilisationen und Zivilisationsstufen.  
(Quelle: neu)

### **Götter und Mythen auf Greyhawk**

(Regeländerungen 8.5.2015):

Es werden explizit folgende Religionen von der WoG ausgeschlossen: **Nordisch, Finnish, Indisch, Babylonisch, Persisch:** Diese haben schlichtweg keine Anhänger, Schreine, etc. auf der Fantasy-Welt und dürfen dort nicht wirken (Spione werden aufgedeckt); dies gilt für die *World of Greyhawk* und die vollständige Crystal Sphere der World of Greyhawk. Einer der Hauptgründe ist unter anderem: die World of Greyhawk ist eine Fantasy-Welt und hat bereits ihre eigenen Gottheiten, Pantheons und Mythen.

**Wichtige Konsequenz:** Die Zwerge (und evtl. auch andere Rassen), die nach einigen optionalen Anregungen in D&D als Schrift die alten nordischen Runen haben (oder andere Schriftzeichen der o.g. Religionen), verfügen nun über eine eigene keilartige oder anderweitige Schrift mit Symbolen, die an die Kultur angepasst wird. Auch Ortsnamen ("Einarson" -> "Einar", ohne "son", da nordischen Ursprungs) und Symbole werden ebenfalls geändert.  
(Quelle: neu)

### **Simulakrum Magie (Zauberspruch, Stufe 7)**

Regeländerung (24.3.2015):

Man darf nur noch Stufe/2 Anzahl an Simulakren (ein materieller Doppelgänger des Zauberkundigen mit eingeschränkten Fertigkeiten bis 50%) sein Eigentum nennen und aktiv nutzen; weiterhin wird die Materialkomponente getauscht und es ist eine Fleischprobe nötig; Spruchstufe und andere Details des Zaubers bleiben bestehen.

**Begründung:** Das Spiel-Balancing könnte sonst in Gefahr geraten, da hochstufige Zauberkundige unbegrenzt Simulakren erschaffen und mit diesem einzelnen Zauber extrem viel Einfluss aufbauen könnten. In letzter Konsequenz würden hochstufige Magiere Großteile der Gesellschaft kontrollieren.

(Quelle: neu)

### **Bonus NWP (altersbezogen)**

(Regeländerung (18.11.2013):

Angelehnt an die optionale Regel aus dem Elfen-Handbuch erhalten jetzt auch alle anderen Rassen und Menschen Bonus NWP. Für alle 10 Lebensjahre erhalten alle intelligenten Lebewesen eine NWP. Dies schließt

PCs, NPCS und auch LV0 NPCS/Charaktere ein. Diese darf man wahlweise für Nichtwaffenfertigkeiten oder auch Waffenfertigkeiten nutzen.

**Begründung:** Es soll die natürliche Lebensentwicklung darstellen und erklären, wenn jemand neue Kenntnisse erwirbt (ein Handwerker wird mit der Zeit besser, auch normale Menschen erlernen neue Fertigkeiten im Rahmen ihres Lebens).

Weiterhin wird es durch die Vielzahl von WPs und NWP's mittlerweile auch schwer, "runde" Charaktere zu erstellen. Des Weiteren gibt es ab Stufe 10 die teuren, optionalen "High-Level NWP's", für die fast keine Punkte bei Erreichen dieser hohen Stufe vorhanden sind. Das Einführen der altersbezogenen NWP's/WP's löst beide Probleme und erste Versuche sind sehr positiv und spielförderlich.

Aufgrund der NWP Erhöhung (s.u.) und der oft positiven Veränderungen und Machtsteigerungen der Charaktere über die Editionen wurde intern ein XP Abzug eingebaut (Die Charaktere erhalten im Moment etwa 5-10% weniger XP pro Spieltag, was aber in der Ertestung ist) und evtl. noch weiter tariert werden muss).

(Quelle: Complete Elves Handbook, jetzt mit Adaption auch für alle anderen Rassen)

#### **Ruf:**

Abhängig von seiner Charakterstufe und erfolgreichen Missionen, erhält ein Abenteurer gegenüber manchen NPC's einen **Bekanntheitsgrad/Ruf** im eigenen Land und Nachbarländern, sowie einen **Bonus auf den Reaktions-Wurf** bei Begegnungen (reaction adjustment).

Stufe 0-5: unbekannt,	+0
Stufe 6-10: bekannt,	+1
Stufe 11-15: sehr bekannt,	+2
Stufe 16-20: berühmt,	+3
Stufe 21-25: sehr berühmt,	+4
Stufe 26-30: legendär,	+5

Der Bonus wirkt nicht in allen Ländern und bei allen NPC's gleich:

#### **Eigenes Land:**

**voller Bonus:** auf alle NPC's mit gleicher Gesinnung ODER dem gleichen Beruf/Charakterklasse oder wichtigen, gemeinsamen Interessen **halber Bonus:** auf alle anderen NPC's (inklusive LV 0), abgerundet

**Andere Länder:** wie oben, aber der Bonus wird auf Entfernung vom Heimatland immer kleiner (alle 10 Hex, bzw. etwa alle 300 Meilen (483 KM), von der Landesgrenze entfernt, reduziert sich der Ruf um die Hälfte (abgerundet).

## **Fest implementierte Hausregeln**

### **Hausregeln**

(Stand 1.10.2010)

### **KLASSENVERÄNDERUNGEN**

#### **Druide:**

Zusätzliche Spell-sphere: *Traveller, Time* (Quelle: neu)

#### **Paladin:**

Zusätzliche Spell-sphere: *Law, War* (normal: *combat, divination, healing, protection*) (Quelle: neu)

Variante 2: Der Paladin bekommt die Spellsphären in einer Kombination aus normaler Auswahl (normal, s.o.) und der seines Gottes, dem er dient. D.h. die Auswahl wird je nach Gottheit an die der Priesterschaft angeglichen. Vorschlag: 4 Standard spell sphaeren und zwei weitere vom "Tome of magic". (Quelle: neu)

Weiterhin erhalten Paladine:

- Bonusprüche/Gebete für hohe Wisdom/ Weisheit wie Priester und Druiden (Quelle: neu)  
- dürfen sie in einer Waffe ihrer Wahl **eine Expertise** erlernen, wie Kämpfer; man erhält damit eine  
Angriff mehr alle 2 Runden, allerdings noch nicht den +1 Treffer/ +2 Schaden Bonus. Kosten: 1  
WP auf die Waffe, die man bereits bevorzugt (Quelle: DMs Option Combat & Tactics)

### Ranger:

Zusätzliche Spell Sphären: *Traveller, Time* (normal: animal, plant) (Quelle: neu)  
Variante 2: Der Ranger bekommt die Spell Sphären in einer Kombination aus normaler Auswahl  
(normal, s.o.) und der seines Gottes, dem er dient. D.h. die Auswahl wird je nach Gottheit an die  
der Priesterschaft angeglichen (Vorsichtig ausgedrückt: der Ranger gilt als eine Art "Natur"-Paladin  
/Natur-Glaubenskrieger).  
(Quelle: neu)

### Weiterhin:

- Ranger erhalten Bonusprüche für Hohe Wisdom/ Weisheit wie Priester und Druiden (Quelle: neu)  
- dürfen sie in einer Waffe ihrer Wahl **eine Expertise** erlernen, wie Kämpfer; man erhält damit eine  
Angriff mehr alle 2 Runden, allerdings noch nicht den +1 Treffer/ +2 Schaden Bonus. Kosten: 1  
WP auf die Waffe, die man bereits bevorzugt (Quelle: DMs Option Combat & Tactics)

### Psioniker:

Alle Nicht-Psioniker (Klasse), sowie Wild Talents erhalten einen **Rettungswurf gegen**  
**Zaubersprüche**, wenn der Psioniker einen "**Contact**" auf sie wirkt. (evtl. mit Abzügen abhängig  
von Stufenunterschieden, aber mit Weisheitsbonus, da *mind affecting*).  
Der "Contact" ist die erste Kontaktaufnahme, bevor ein Psioniker starke, mentale Kräfte gegen  
jemanden einsetzen kann. Wesen, die geöffnet sind (Psioniker oder psibegabte Kreaturen) verfügen  
i.d.R. über geistige Schutzschilde. Wild Talents und normale Menschen / Wesen jedoch nicht. Bisher  
gab es keinerlei Schutz gegen einen "Contact" außer durch besondere, seltene und oft nur  
machtvolle Magien oder Gegenstände. Begegnungen mit anderen Psionikern werden wie bisher  
auch nach Regeln von AD&D 2nd edition durchgeführt.

### Begründung:

1. In AD&D hat man normalerweise fast immer einen Rettungswurf gegen ungewollte Effekte. Nur  
gegen die mächtigsten Angriffe oder Phänomene (z.B. hochstufige Zauber) hat man in seltenen  
Fällen keine Rettungswürfe. Der "Contact" ist eine der niedrigsten und weitverbreitetsten Kräfte, die  
jeder Stufe 1 Psioniker erlernen kann, was eher für eine schwächere Kraft spricht, weshalb der  
Rettungswurf eingeführt wird.

2. Außerdem stellt der Contact eine Spielbalance-Gefährdung dar, da Psioniker auf den Spiele-  
Welten in der Nacht auf Entfernung jeden einmal gesehenen NPC anvisieren, angreifen und  
ausspionieren könnten, ohne dass dieser sich relativ angemessen dagegen wehren kann. Das Spiel-  
Balancing wäre damit gefährdet.

Dies erschien uns als gewollte oder übersehene Lücke des Klassen- und Spiel-Balancing. Wir sahen  
es daher als nötig an, dass die psionische Kraft sanft aber logisch reguliert wird. Falls der Psioniker  
dadurch wider erwarten zu schwach werden sollte, wird er an anderer Stelle wieder einen Bonus  
erhalten.

(Quelle: neu)

### Diebe

Backstab Multiplier (logisch weitergeführt)

Thief's Level	Damage Multiplier
1-4	x2
5-8	x3
9-12	x4
13-16	x5
17-20	x6
21-24	x7
25-28	x8

29+ x9  
(Quelle: neu)

### **Fighter**

Multiple Attacks ohne Spezialisierungen (logisch weitergeführt)

Level 1-6: #1  
Level 7-12: #3/2  
Level 13-18: #2  
Level 19-24: #5/2  
Level 25-30 #3  
(Quelle: neu)

### **Multiklassenkrieger**

Freischaltung aller normalen Kämpfer-Spezialitäten (*Weapon Specialisation, Mastery, Grand Mastery*, usw.) wie beim normalen Krieger. Bisher gab es Einschränkungen wie *Expertise*, usw.

**Grund:** Multiklassen Diebe, Magier, Priester usw. erleiden auch keine Skill- oder Spruchnachteile, sondern nur Rüstungs- und Waffennachteile (Einschränkungen durch Gegenstände und Ausrüstung, also an Materie!). Warum sollte der Krieger die einzige Klasse mit Einschränkungen bei Fertigkeiten sein? Die Rüstung schränkt nicht den Umgang mit den Waffenfertigkeiten ein.

**Nachteile:** Multiklassen-Charaktere sammeln sehr mühsam XP (EP), was am Spielspaß ab Stufe 5-7 deutlich wird, wenn die anderen Gruppen-Mitglieder stärker werden.  
(Quelle: neu)

### **Rassen- und Multiklassen-Level Limit:**

**wird bedingt aufgehoben;** Charaktere können jetzt praktisch unbegrenzt aufsteigen. Die XP-Kosten verdoppeln sich allerdings nach Erreichen der offiziell angegebenen maximalen Level-Grenze in den Handbüchern (DMG und Rassen-Handbüchern bzw. "Humanoids", inklusive Maximal-Stufen-Veränderungen durch hohe Attribute natürlich).  
(Quelle: optionale Regel, Dungeon masters Guide, 2nd edition)

**Multiklassen XP-Regelung:** (Diese Regel ist momentan inaktiv: Halbmenschen zahlen nicht mehr XP als andere) Betrifft nur Halbmenschen (Elfen, Gnome, Halbling, Zwerge, usw.) Einzelklassen-Halbmenschen erhalten und benötigen die normalen XP zum Aufsteigen (s. Spielerhandbuch). Für jede zusätzliche Klasse, die ein Charakter nach der ersten hat, muss er 5% XP mehr aufbringen. Bei 3 Klassen also insgesamt 10% pro Klasse mehr als sonst, da er sich wesentlich mehr merken und aufeinander abstimmen muss. Das soll ein Ausgleich für die Möglichkeit sein, mehrere Klassen auf einmal zu kultivieren und die Veränderung der "Level Limit"-Regelung für Halbmenschen sein.  
(Quelle: neu)

**Trefferpunkte ab Namensstufe:** (Regel wurde zwar anerkannt, aber noch nicht ins Spiel implementiert) Ab der Namensstufe (Stufe 9 oder 10) erhielt man bisher nur einen festen Fixwert von **+1 bis +3 HP (TP) pro Stufe ohne Konstitutionsbonus**. Ab jetzt erhält man in hohen Stufen auch den Konstitutionsbonus weiter. Das hat den Hintergrund, dass die Kämpfe in hohen Stufen manchmal extrem schnell und hart sind. Außerdem gibt es den Kriegerklassen einen Bonus im High-Level, den sie dringend gegenüber anderen Klassen brauchen (vor allem gegenüber Spruchkundigen). Andere Klassen bekommen deutlich mehr Zusatzkräfte oder Spruchstufen hinzu.  
(Quelle: neu)

### **Alle Hauptsprücheanwender (Barden, Druiden, Magiere, Priester; aber nicht Paladine, Ranger)**

Auf hohen Stufen entfällt zum Teil das Memorisieren von Sprüchen der Stufe 1-2. Es gilt

### **Magiere, Barden**

Ab Stufe 10 (Namensstufe) muss man keine 1st level Sprüche (Stufe 1 Zauber) **mehr memorisieren**, ab Stufe 20 keine 2nd level Sprüche. Stattdessen erhält man eine freie Auswahl

der Sprüche bis zum Maximum am Tag. (Bsp.: Ein Stufe 10 Magier kann theoretisch 5 Zauber der Stufe 1 anwenden. Das Memorisieren der Stufe 1 Zauber entfällt, dafür darf er an dem Tag die 5 Zauber der ersten Stufe beliebig aus seinem Buchrepertoire anwenden). Alle anderen, höherstufigen Sprüche muss man wie bisher gehabt memorisieren.

### **Priester, Druiden**

Ab Stufe 9 (Namenstufe) muss man keine 1st level Sprüche (Stufe 1 Zauber) mehr memorisieren, auf Stufe 18 (1st edition Titel Archpriest) keine 2nd level Sprüche (Stufe 2 Zauber). Stattdessen erhält man eine freie Auswahl der Sprüche bis zum Maximum am Tag. (Bsp.: Ein Stufe 9 Priester kann theoretisch 4 Sprüche der Stufe 1 anwenden. Das Memorisieren entfällt, dafür darf er an dem Tag 4 beliebige Zauber der ersten Stufe benutzen). Alle anderen, höherstufigen Sprüche muss man wie bisher gehabt "erbeten".

**Bemerkung:** Das stört die Balance nicht und macht die Charaktere flexibler. Peinliche Situationen wie "der Stufe 16 Magier hat heute keinen zweiten „Detect Magic“ gelernt oder einen anderen Zauber aus Stufe 1-2, den er schon hundertfach benutzt hat, entfallen. Soll das Spiel etwas geschmeidiger machen.  
(Quelle: neu)

## **ALLGEMEINE VERÄNDERUNGEN**

### **Erlernen von Fertigkeiten (NWP):**

Wenn man zukünftig neue Fertigkeiten erlernen will, wird es etwas Geld und Zeit kosten (bringt mehr Atmosphäre, NPCs und Gildenhäuser ins Spiel). Man kann **alle Nonweapon Proficiency** (NWP) bis auf Stufe 3 erlernen/steigern), aber nur 1 Proficiency bis auf Stufe 5 (ähnlich der steigerbaren Waffenspezialisierungen aus dem "DMs Option Combat & Tactics Buch": proficient, specialised, mastery, high mastery, grand mastery (also 5 Stufen).

Stufe 1	normal / ausgebildet (erste Stufe kostet insgesamt nur 10gp, bei Charaktererschaffung 0gp)
Stufe 2	Spezialist (specialised)
Stufe 3	Meister (mastery)
Stufe 4	Hoher Meister (high mastery)
Stufe 5	Großmeister (grand mastery)

**Dauer:** Neue Stufe in Monaten (4 Wochen)

**Kosten (werden noch einmal überarbeitet, niedriger vermutlich 50gp/Monat):** Neue Fertigungsstufe \*50gp \*Wochen; Ausnahme erste Stufe, die insgesamt nur 10gp kostet (Bsp. auf Stufe 3 kostet eine Woche 150gp, d.h. die gesamte Ausbildung kostet für einen Monat 150gp\*4 Wochen= 600gp\*3 Monate=1.800gp, auf Stufe 5 kostet eine Woche 250gp, damit 1.000gp pro Monat und 5.000gp zur Vollendung)

### **Alternative:**

Evtl. werden die Preise für Stufe 2+ noch etwas gesenkt, damit auch normale Bewohner dazulernen können. (Durchschnittseinkommen von Handwerkern ca.60gp/Monat) (Quelle: neu)

### **Critical Hit Table:**

Es gibt zwei Varianten der kritischen Treffertabelle für Kämpfe; unsere alte Bekannte vom DRAGON Magazine #39 "Good Hits and bad misses" und eine Alternative aus einem der optionalen Zusatzhandbücher zum Ausprobieren. Wir werden am Anfang der Kampagne (im "Warm up"-Abenteuer) das neue und alte System austesten. Bei einer natürlichen "20" hat man je nach Rüstungsklasse des Gegners eine %-Chance auf einen "kritischen Treffer" und bei einer natürlichen "1" auf einen "Fumble". Die Auswirkungen entnimmt man dann der Tabelle.  
(Quelle: neu)

### **Waffenschaden (normal und gegen große Kreaturen):**

Der Vorschlag war abgelehnt worden, ist aber dann doch erfolgreich implementiert worden. Es gab einen Vorschlag in einem Forum, den Schaden zu vereinheitlichen. D.h., der Schaden einer Waffe gegen große, normale oder kleingroße Wesen, ist immer der gegen "normale" Kreaturen. (Bsp.: Langschwert: 1W8/1W12 gegen Große Wesen wird auf 1W8 gegen ALLE Arten von Wesen reduziert). Damit sind die Kämpfe gegen große Kreaturen länger und nicht kürzer. Denn oft werden durch erhöhte Schadenswerte der Waffen gerade die Kämpfe gegen große Kreaturen, die mehr HD besitzen, kürzer, was eigentlich gerade **nicht** der Fall sein sollte, da sie zäher sind (Oger, Riesen, Drachen usw.). Die ersten statistischen Berechnungen zeigen, dass Kreaturen maximal 1-3 Runden länger leben.  
(Quelle: neu)

### **Der Psioniker:**

Die wichtigsten Eigenschaften sind hier vollständigshalber abgedruckt. Da es in Sunndi viele Halb-menschen gibt, sollte man auch wissen, bei welchem Volk welche Klassen vertreten sind. (Was man im Spiel auf der *World of Greyhawk* in Sunndi aufgrund von Beobachtungen, Erzählungen und Gerüchten auch ungefähr INPLAY weiß.)

### **Psioniker:**

Benötigte Attribute: Constitution 11, Intelligenz 12, Weisheit 15  
Hauptattribute: Constitution, Weisheit Erlaubte Rassen: Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halblinge, Menschen, Zwerge HP: 1d6/Stufe (Maximum 9d6 +2HP/Stufe danach)  
THACO: von Dieben  
Waffen: kurze Waffen, meist einhändig mit maximal 6 Pfund Gewicht  
Rüstungen: die meisten tragen keine bis Lederrüstungen (es gibt aber auch Ausnahmen)

**Rassenmaximum:** Elfen 7, Gnome 9, Halb-Elfen 7, Halblinge 10, Zwerge 8

### **Multi-Klassen:**

Elfen: ---  
Gnome: ---  
Halblinge: Krieger/Psioniker, Dieb/Psioniker  
Zwerge: Krieger/Psioniker, Dieb/Psioniker

### **Dual-Klassen:**

Menschen können innerhalb der normalen Regeln auch Dual-Klassen Psioniker werden.  
(s.Spielerhandbuch, AD&D 2nd Edition)  
(Quelle: The complete Psionics Handbook)

## **Abgelehnte Regeln**

(Stand 1.10.2010)

### **Magier:**

Magiere bekommen keine Bonuszaubersprüche für hohe Intelligenz (wie Priester für hohe Weisheit)  
**Grund:** Der Magier gilt bereits als starke Klasse, der Bonus ist nicht nötig.  
(Quelle: neu)

### **Paladine:**

Die Attributsvoraussetzungen bleiben gleich. Es gab eine Idee, die Voraussetzung an Charisma von 17 auf 15 zu reduzieren, damit der Paladin bei Charaktererschaffung auch höhere Werte für Kampfattribute zur Verfügung hat. Es gab die Sorge, dass die Klasse gegenüber anderen zu benachteiligt sei - vor allem im Kampf. Der Vorschlag wurde abgelehnt.

**Grund:** Die Klasse hat genügend andere Vorteile und Stärken (wie *Handauflegen*, *Untote vertreiben*, usw.). Eine Benachteiligung sah man nicht.  
(Quelle: neu)

## Fragen zum Schreiben eines Fantasy-Hintergrunds\*

In der Schnellform verzichtet man auf eine gesamte zusammenhängende Geschichte und beantwortet einfach jede Frage mit einem Satz.

### Geburt und Familie

- Wann und wo wurdest Du geboren? Unter welchen Umständen wurdest Du geboren?
- Wann und wo wurden Deine Eltern, Geschwister und Freunde geboren?
- Beruf und sozialer Stand Deiner Familienangehörigen?
- Leben sie noch und hast Du noch Kontakt zu ihnen?
- Wie stehst Du zu ihnen, wie haben sie Dich geprägt?
- In welchem sozialen Umfeld bist Du aufgewachsen? Wie ist Dein Ansehen?
- Woher kommt Dein Geld? Unterstützen sie Dich noch?
- Hast Du körperliche, geistige oder seelische Besonderheiten? (nur einen Arm, verrückt, Verbrennung, Tätowierung, hinkendes Bein)

### Ausbildung und Werdegang:

- Welche Ausbildung(en) hast Du genossen?
- Wer hat Dich ausgebildet, wo lebt er, was weißt Du über ihn? War es leicht, dort in die Lehre zu gehen?
- Wie ist das Verhältnis zu Deinem Ausbilder? Warum hat er Dich ausgebildet?
- Hast Du einen Beruf ausgeübt? Welchen? Gab es dabei besondere Situationen. Bist Du in etwas besonders gut oder schlecht?
- Was hat Dich dazu bewegt, die Klasse, deinen Beruf (falls vorhanden) und deine WPs und NWPS zu erlernen?
- Hast Du schon andere Orte fern der Heimat bereist, und wenn ja, welche? Vielleicht auch andere Welten?
- Wie lange hast Du wo gelebt?
- Welche persönlichen Ziele hast Du schon erreicht?
- Welche Ziele hast Du Dir für dein Leben gesetzt (Stufe, Ruf, Besitz, Ämter, magische Errungenschaften, besondere Orte, Herstellung von Gegenständen oder Vollbringen besonderer Taten)?

### Deine Persönlichkeit:

- Welche Erfahrungen haben Dich geprägt (gute und schlechte)?
- Wie spiegeln sich Deine Fähigkeiten in Deiner Persönlichkeit wieder?
- Wie ist Deine Einstellung zu anderen Charakterklassen, Rassen, Nationen oder Wesen/Kreaturen? Warum ist sie so?
- Wie reagierst Du auf Gefahren oder Bedrohungen?
- Wichtige Charaktereigenschaften? Wie gefühlsbetont, gewissenhaft, selbstbeherrscht, mutig usw. bist Du? (oder faul, feige, hysterisch, paranoid, verrückt)
- Welche Ereignisse in Deinem Leben haben zu diesen Tugenden geführt? Wie gibst Du dich im Umgang mit anderen?

### Besonderheiten

- Hast Du besondere Verbündete, Geheimnisse, besonderes Wissen oder etwas Besonderes einmal erlebt oder gesehen; hast Du evtl. einen Gegenstand, den Du nicht verstehst? Erwartet Dich ein besonderes Schicksal?

Dieser Fragebogen stammt ursprünglich aus dem Vampire-Life der Chronik **Lextalionis I und II**, in der ich auch Spieler und Spielleiter gewesen bin. Er wurde nur leicht an die Fantasy-Welt angepasst und erweitert.