

Änderungen am Basisregelwerk

Im generellen belege ich alles auf dem Basisregelwerk, welches hier schnell eingesehen werden kann; [Crobis quickref](#)

Wissensstand

Der GM geht von fairem Verhalten der Spieler aus. Spieler sind eigenständig dafür verantwortlich die Regeln zu ihren Charakteren zu kennen.

Da mein Wissen nicht mehr auf dem neusten Stand ist, lass ich mich gerne belehren.

PC Wechsel

Dies ist für mich noch eine Grauzone... keine Ahnung wie ich das momentan lösen soll.

Geworfen ist gezogen

Wer eine Aktion spricht, und seine Würfel dazu sprechen lässt, ist an diese gebunden. No Backsies.

Konsequenzen sind stetig ein Teil der Spannung. Wer sich nicht mit seinem Wurf sicher fühlt, so soll er nicht werfen.

Schelf und Licht-Level / Sicht

Ich stelle "Light obscured" und "Dim Light" gleich, ebenfalls "Heavily Obscured" und "Darkness"

Stealth geht vom Gesunden Goblin-Verstand aus; Das Heisst, dass im Puren Offenen keinerlei Versteckmöglichkeiten gibt; Dim Light gibt aber Advantage und Total darkness... well... bist du praktisch immer versteckt. Der Stealth Wurf entscheidet lediglich WIE gut du versteckt bist, falls es zu einer Konfrontation kommen sollte.

Bei einer Konfrontation wird Folgendermassen der "Stealth" ausgewürfelt.

Wird in Bright light patrouilliert, und du bist versteckt, wird normal die Passive Perception gegengeprüft. Wird aktiv nach dir gesucht, so kann ein Perception Wurf durchgeführt werden. Ist dieser höher als die Passive Perception, so zählt dieser. Investigation fällt dabei aus, ausser es wird effektiv auf einen Gegenstand geprüft. (Beispielsweise, wenn eine Wache eine Box mit "Puppen" überprüft. Dies kann aber dann auch variieren)

In Dim-Light wird der Perception Wurf mit disadvantage geworfen. Die Passive Perception ist in Dim-Light halbiert.

In Darkness kann ein Gegner nicht gefunden werden

Kenkus

Kenkus müssen leider draussen bleiben. Die sind zwar eine geniale Rasse, aber funktionieren nicht fürs Roleplay. Eventuell wenn mit einer Kamera gespielt wird, kann man darüber nachdenken.

Rassen

Im generellen gehe ich von den 9 Standard 5E Rassen aus, ohne Zusatzinhalt. Man kann mich gerne daran überzeugen, dass eine spezifische Rasse unbedingt genommen werden muss, weil sie "oh doch so perfekt zu dem Charakter passt". (Standardmässig, mach einfach einen anderen.) Ebenfalls dürfen keine Rassen genommen werden, welche fliegen können. Ich erlaube aber [diese Klasse](#), weil sie toll ist. Begründung: Da dies ein komplettes BUCH wird als DND, wird es schwierig für alle Klassen eine spassige Inszenierung darzustellen.

Änderung der aktiven Spells

Wenn Ihr eure Spells für eure Klasse Ändern wollt, so ist das JEDERZEIT möglich, sofern Ihr euch für einen halben Tag in einer euch Nahen "Bildungseinrichtung" sitzt. Das "Umlernen" benötigt concentration. Folgende Möglichkeiten sind akzeptabel:

Klasse	Ort
Artificer	Schmiede
barde	Taverne
Cleric	Kirche
Druid	Lokaler Druiden Tempel
Paladin	Trainingshallen
Ranger	Wald
Sourcerer	An einem Ruhigen Ort, um mit seiner Kraft zu kommunizieren
Warlock	Wenn sie mit dem Dämon alleine sind
Wizard	Bibliothek

Inspiration

Inspiration wird für gutes Roleplay ausgeteilt. Wer die Session am Anfang (freiwillig) zusammenfasst erhält ebenfalls eine Inspiration.

Exhaustion

Es gibt spezifische Orte an welchen die Exhaustion stärker ausschlägt. Die Rede dabei ist von Extrem Gebieten wie beispielsweise eine Wüste, in welcher es über die Dauer der Nacht trotzdem zu einer extremen Kälte kommen kann. Jeh nach Ausrüstung kann dann trotzdem eine Exhaustion getriggert werden. Informationen zum richtigen ausharren in den jeweiligen Wildgebieten können von den Einheimischen eingeholt werden.

Ebenfalls gilt:

[Wiederauferstehung](#)

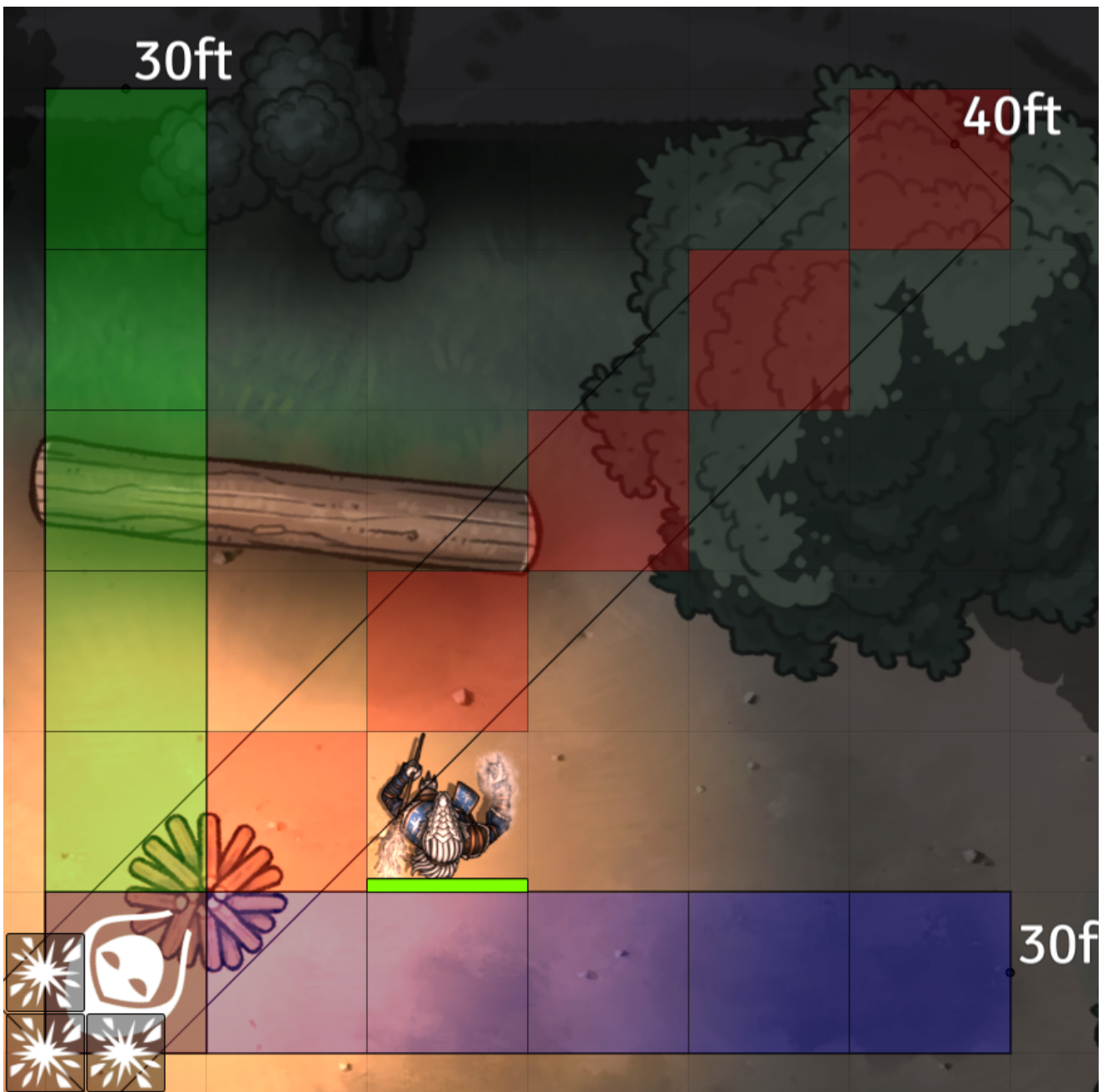
Sicht

Der Spieler hat einen Sichtkegel von 120°. Dieser kann mit CTRL + Mausrad gedreht werden. Ausserdem wird automatisch die Sicht in die jeweilige Laufrichtung gedreht, falls man sein Token bewegen sollte. Auch können die Spieler die Sicht mittels "Targeting" drehen.



Distanzen

Ich gehe nach den [optionalen Diagonalen Distanzregeln aus dem Dungeonmasters Guide](#) Zusammengefasst: Abwechselnd werden 5 und 10 Fuss gezogen.



Charaktererstellung

Bei der Charaktererstellung gibt es für euch die Möglichkeit, stärker zu sein, als sonst! Es gilt folgendes Vorgehen: Es werde 4 Monopoly Würfel gewürfelt JEDER Würfel, welcher eine 1 zeigt, kann neu geworfen werden. Jetzt entfernt man den niedrigsten Würfel Nun rechnet man alles zusammen

Party splitting

Es kann durchaus mal vorkommen, dass die Party gesplittet wird. Das ist unabdingbar, aber nervig. Bitte habt geduld mit der subparty ~~oder nutzt das Modul "Walkie Talkie". Ich werde noch darauf eingehen, wie das genutzt wird. ~~

Pistolen

Misfire kann triggern wie immer. ABER wenn man sich mit einer Waffe Attuned (Durch Waffentraining für einen Tag) so kann man den Misfire Stat ignorieren

Bewegung

Im PHB (Englisch), Seite. 190. Steht, dass das Überqueren einer Kreatur jeweils difficult terrain ist. Auch können nicht-hostile Plätze automatisch (ohne fragen) überquert werden. Dies kann vom Spieler, der gerade "überquert" wird aber mit einer Reaction abgefangen werden, solange noch keine Würfel Aktion durchgeführt wurde.

Test-Regeln

Regeln, welche ich einführe, zum Testen von spiel Stilen. Rückmeldung erwünscht!

Es kann sein, dass diese wegfallen oder geändert werden!

Offene DM Rolls

DM Rolls werden per-se offen gerollt. Ausnahme dafür sind Rolls, welche in die Zukunft gerollt werden, um das Gameplay zu beschleunigen. (Beispielsweise Random Encounter oder Schaden von Fallen.)

Gratis Sucess pro Session

Jede Session beginnt damit, dass jeder Spieler einen gratis "Sucess" bekommt. Dies gilt für Saves, Death Saves und Checks. Der Gratis Sucess muss VOR dem Wurf ausgesprochen werden, ansonsten zählt [die "Geworfen ist gezogen" Regel](#Geworfen ist gezogen)

Dies gibt den Charactern eine möglichkeit sich in der Session einzfügen

Flanking

Flankieren gib es nicht. Okay... zumindest nicht auf der Herkömmlichen Variante.

Advantage wird nur gegeben, sofern mehr Personen als Waffen-haltende Gliedmassen in einem 5 ft. Radius um den zu flankierenden Gegner stehen.

Wiederauferstehung

Okay, das benötigt eine kurze Erklärung.

MOMENTAN: Fällt man auf 0 HP, so gibt es keine Konsequenz, einfach wieder 5 HP vom nächsten Druiden zu erhalten. Diese können natürlich genau so schnell wieder heraus geprügelt werden. Das macht dann wenig Spass.

Meine Lösung: Für jedes mal, wenn man aus den Deathsaves zurück kommt, wird 1 Exhaustion Level hinzugefügt. Brutal? Möglich, aber dafür geht ja 1x Exhaustion wieder weg, wenn man geschlafen hat. :)

WIP:

Ausnahmen für eine Auferstehung OHNE Exhaustion beinhalten jegliche Heilung welche den Character mindestens $X\%$ Heilt.

Death Saves

Jegliche Abilities welche die "Save Checks" manipulieren funktionieren auch in den Death Saves. Dies beinhaltet auch Disadvantage auf Saving Throws durch Exhaustion! Death Saves sind privat an den GM zu rollen, weder der Spieler, noch die Truppe wissen dann, welches Unheil den Spieler erwarten.

Während den Deathsaves kann man jeweils noch 5ft "kriechen" und *minimal* reden.

Hat man die Death-Saves bestanden, so kann ist der Spieler nicht mehr für 1d4 Stunden Ohnmächtig sondern bleibt für diese 1d4 Stunden in einem "Halbtot" Modus. Er kann weiterhin noch 5ft Kriechen und minimal reden, aber keine Aktionen, Reaktionen und Bonusaktionen verwenden. Wird man während diesen 1d4 Stunden Aufgeheilt, so erhält man ein Exhaustion Level. Siehe dazu [Wiederauferstehung](#)

Begründung: *Sterben tut weh... wer häts gedacht? Aber wenn man die ganze Zeit vor den Toren der Höheren Macht steht und immer wieder ins Leben gerufen wird, so ist das auch sehr Anstrengend für den Körper.*

Die "Lach" Regel.

Macht ihr im RP irgendwas, was den DM zum Lachen bringt, so wird dies auch geschehen, mit gewissem Masse, natürlich.

Dies soll das RP ein wenig auflockern und Fantasie wird öfters verwendet

Weniger bekannte Möglichkeiten

Nicht explizit regeln, aber nice to know.

Zauberklassen (Hinweis)

Ihr könnt eure Spells auch mit einer Ready Action benutzen! Das benötigt aber Concentration und der Spell darf maximal eine Casting Time von einer Action haben.

Death Saves (Hinweis)

Wird man in den Death Saves angegriffen, so wird mit Advantage angegriffen. Treffer addieren einen negativen Punkt zum death save.