

Tanker omkring rollespillet samt husregler til Forgotten Realms Kampagnen

System

- DnD3.5 Core Books - Player's, DMG (+ masser af monsterbøger til mig☺)
- Dvs. Ingen Skills & Powers bøger (eller Pills & Flowers, som jeg kalder dem), hvor man kan lave alle mulige og umulige kombinationer (spise masser af piller og se blomster i alskens farver).
- Hvis du gerne vil give din karakter et specielt flair, og gerne vil have, at det skal afspejle sig i noget spilmekanisk, så finder vi du af noget sammen, men husk: det skal have basis i fluff og skal også komme til udtryk i hvordan du *spiller* din karakter. Se mere nedenfor under system vs. fluff.
- Hvis det udelukkende blot er for at min/maxe/optimere karakteren, så er svaret på forhånd nej.

Fluff - system vs. fluff

- Fluff er baggrund, historie, motivation, opførsel, vaner, tanker, styrker, svagheder, følelser osv. af din karakter; altså det modsatte af det regeltekniske/systemet.
- Det er karaktererne, der skal drive kampagnen frem og give os alle lysten til at spille rollespil. Det er ikke antallet af magiske sværd, rings of power osv. der afgør det (de spiller en rolle, men ikke *hovedrollen*).
- Jeg forventer, at alle gør en del ud af fluff! Jeg ved godt, at man ikke kan beskrive farven af ens underbukser, hver gang man går i kamp (de er brune), men det er noget vi alle skal huske hinanden på, ellers kunne vi lige så godt bare side og rulle terninger og notere skade, fordele skatten, æde pizza og køre hjem.
- Så jo mere fluff du kan fylde på (i samarbejde med mig) jo mere får du ud af at spille din karakter, jo mere får de andre ud af at spille sammen med din karakter, og jo mere kan din karakter. Men alt med måde.
- Det der så skaber det fede rollespil, er når man har sin egen karakter så godt ind under huden at man ved hvordan han reagerer i en given situation; og når den andre spillere kan forudse foran din karakter vil reagere.
- Det bliver rigtig spændende når karakteren presses ud i en situation, hvor man som spiller ikke umiddelbart ved hvordan karakteren skal reagerer.
- Her er nogle eksempler på fluff, her anvendt på powers og spells af bestemte klasser, men det samme kan gøres med en ren kriger, men her skal man bruge baggrundshistorien til at skabe en troværdig grund for at gøre bestemte ting.
- EX1: En paladin der bruger sin smite evil power: (spilleren) påberåber sig gudens støtte og magt inden han slår Lichen (fluff, da han siger det højt og gerne med en dyb og rungende stemme), og til han får +4 to hit+dam (system/mekanik)
- EX2: en ranger møder sin special enemy: spilleren fremsiger en sine rituelle remse af ukvemsord målrettet imod hans special enemy, og hidkalder skovens forbandelse over dem, og spytter af dem, inden han trækker sit sværd og charger (fluff), og kan får +4 hit+dam (system/mekanik).
- EX3: en cleric der heler sår, bør fremsige en form for "bøn". Spilleren: jeg lægger mit hellige symbol på hans største sår, lukker øjnene og beder Tymora om at smile til ham og lindre hans smerte (fluff), og han får 1d8+1 HP tilbage (system/mekanik).

Kæpheste a.k.a. specielle regler/regelændringer/nye regler

- **Regler** er som sådan DnD3.5 Core Books, men
- **Battlemat**
 - Jeg har ikke tænkt mig at gøre så meget ud af at bruge battlemat (med mindre I gerne vil?). I stedet flytter vi bare figurer rundt på bordet efter bedste, uretfærdige DM-skøn (som i gamle dage).

- **Hit Points:** hvad du ruller afhænger af class og level
 - **MaxHP:** karakteren får altid max HP for den class, til og med den angivne level.
 - **OverGNS** (over gennemsnit): karakteren skal slå over gennemsnit på sit HP-rul, hvis ikke, rulles der om indtil man gør.
 - Det gælder fra levelen efter MaxHP, til og med det her angivne level. Dvs. d4 skal slå 1'ere og 2'ere om, d12 skal slå 1-6'ere om.
 - Herefter slår man normalt.
 - **Barbarian/Fighter:** MaxHP: 8 level; OverGNS: 16
 - **Alle andre:** MaxHP: 4 level; OverGNS: 8
 - Bemærk: disse regler gælder kun for PC'er; NPC har mange flere HP ☺
- **Power Attack:** great/two-handed weapons giver 1:1 conversion ved Power Attack, og ikke 1:2 som de giver ifølge player's.
- **Knowk-down die** (good-old, good-old) dukker op igen.
 - Men kun hvis jeg kan finde de gamle tabeller (orker ikke at lave dem igen).
- **Heavy crossbow:** ignorer amour indenfor første range increment.
- **Skills:** der er ændret lidt på skills
 - *Listen* fjernes, vi bruger *Search* i stedet for (key ability for Search er bedste af INT/WIS).
 - *Spot:* key ability for *Spot* er bedste af INT/WIS
 - Search, Spot og Ride er Class Skills for ALLE!
 - *Ride* er en class skill for alle.
- **Skill Points:** købe skill ranks op er ændret.
 - når man køber ranks giver hvert skill point +1 rank (og ikke ½ rank for cross class skills)
 - Skill cap forbliver det samme
 - Class Skill: max ranks = character level +3
 - Cross Class Skill: max ranks = (character level +3) / 2
- **Drikke en potion** provokerer *ikke* et attack of opportunity (det gør det normalvis)
- **Spell casting** – der er lidt ændringer.
 - Concentration Checks: penalty på Concentration Check er lig halvdelen af den skade spell casteren har taget siden hans sidste initiativ + hele den skade han evt. får fra attacks of opportunity.
 - I praksis betyder det at man som spell caster skal passe godt på sig selv!
 - **Spilteknisk:** combat casting (feat), concentration (skill), casting defensivt osv. ER VIGTIGE for spell casters, der vil bruge deres spells i kamp!!!
- **Ability Scores:** skal afspejles i den måde du spiller. Med lav INT er man ikke så skarp til at lære og forstå nye ting, lav STR er man en pindarm og husker at gøre andre opmærksom på det, med lav CHA er man dårlig til at interagere med andre INKL. DE ANDRE SPILLERE og man er oftest en enspænder-type.

Diverse

- **Disciplin i kamprunderne** køres mere stramt, dvs.
 - Man kan ikke snakke sammen og ligge de store planer NÅR KAMPEN RASER!
 - Kommer man med tips, hints, siger hvad en anden karakter skal gøre på dens initiativ mister man sit næste initiativ.
 - Hvis ikke man er klar når det er ens tur, mister man den. Dvs. man har læst den spell man vil kaste/har udregnet ens bonusser og penalties, og er klar når det bliver ens tur. Skal man til at fumle med at slå op i bøger osv. så mister man turen.
 - Når kampen raser kører runderne hurtigt. Det er for at øge tempoet og spændingsniveauet for spillet og passer også godt til at kamp skal være hurtig, kaotisk, uforudsigelig, og aldrig planlagt ned til mindste detalje.