

## DM Start Rules:

### 1. Starts Level

#### Starts level 1:

Her startes fra bunden som er Level 1.

Ved valg af alternative power races - som har level adjustment – anvendes tabellen nedenfor til at se hvor mange XP som kræves for at stige til level 2, 3 osv. I forhold til den normale progression som er vist i den venstre kolonne (F.esk. starter en Drow Elf i level 1 ligesom alle andre, men skal tjene 6,000 XP for at komme i level 2 og 10,000 XP for at komme i level 3 osv. - da Drow elf har level adjustment på +2 og bruger denne progressions kolonne)

Character Level	ECL=Level (normal)	ECL=Level+1	ECL=Level+2	ECL=Level+3
1	-	-	-	-
2	1,000	3,000	6,000	10,000
3	3,000	6,000	10,000	15,000
4	6,000	10,000	15,000	21,000
5	10,000	15,000	21,000	28,000
6	15,000	21,000	28,000	36,000
7	21,000	28,000	36,000	45,000
8	28,000	36,000	45,000	55,000
9	36,000	45,000	55,000	66,000
10	45,000	55,000	66,000	78,000
11	55,000	66,000	78,000	91,000
12	66,000	78,000	91,000	105,000
13	78,000	91,000	105,000	120,000
14	91,000	105,000	120,000	136,000
15	105,000	120,000	136,000	153,000
16	120,000	136,000	153,000	171,000
17	136,000	153,000	171,000	190,000
18	153,000	171,000	190,000	210,000
19	171,000	190,000	210,000	231,000
20	190,000	210,000	231,000	253,000

#### Starts level >1:

Hvis starts level er højere end level 1 gælder følgende:

Ved multi classing må summen af alle class levels ikke overstige den anviste starts Character Level.

Ved valg af alternative power races - som har level adjustment – anvendes tabellen ovenfor til at se hvilken level man starter i ud fra det XP antal som der normal haves ved den anviste starts level.

(F.esk. hvis start level er 5 = 10,000 XP - starter en Drow Elf Spiller i 3 level da Drow elf har level adjustment på +2 og der kræves 10,000 XP for at komme i level 3 for en Drow)

## **2. Starts HP**

Max HP i de første to levels (Troldmand med 2 HP er ikke sjovt). Derefter slår man med terning som normalt. En "1" må altid rulles om.

## **3. Start Equipment**

Man har automatisk følgende standard set startudstyr man ikke skal betale for:

- 1 melee weapon, normal quality own choice
  - 1 range weapon + 50 ammunition (hvis man kan bruge det), normal quality own choice
  - 1 backpack
  - 1 set clothing, cloak boots etc
- 10 Rations  
1 Waterskin  
1 Bedroll

Resten skal i selv betale for med jeres respektive Starting Gold eller jeres wealth – se punkt 13

## **4. Spell components**

Man har alle spell components til de spells man kan kaste - undtagen rare eller components der er angivet med en værdi (f.eks. Identify kræver Gem til 100 GP)

## **5. Ability stats:**

4d6 og tage den mindste fra - dette gentages 6 gange og man kan allokere de 6 beløb som man vil til de 6 abilities. Giver samlet sum under 60 eller har man ingen over 13 må man slå det hele om  
Hver fjerde level må Spilleren lægge 1 til en valgfri ability score.

## **6. Baggrundshistorie**

Er vigtig – så I skal lave en baggrundshistorie. I kan ikke vælge at have en kongelig/Royal baggrund, være "guds søn", "the Chosen one" af kirken, rigmands søn, Søn af hetugen af halvdelen er verdenen eller lign :- ) - men ellers er der frit slag: Jeres mor kan godt have været voldtaget af en Orc eller I er barnløse, skamferede, faderen ædt af en drage, adopteret af en stammefamilie eller lign - bare det hænger sammen. Hvis I kommer fra en specifik Region i Faurun giver det adgang til at vælge blandt "Regional Feats" i FR "Campaign setting" bogen og "Players Guide to Faurun".

## **7. Baggrundshistorie start item**

I vil individuelt starte med en "lesser" personlig magisk ting som kommer fra jeres barndom/arv/familie/baggrund mv. . Hvad det er og hvordan det hænger sammen vælger DM og får I at vide individuelt første gang vi spiller - efter DM har modtaget jeres baggrundshistorier.

## **8. Alignment**

Vi spiller med alignment - så der skal vælges et. For Clerics må alignment dog ikke ligge mere end 1 step fra jeres Gud. Der kan også være alignment restriktioner bestemt af jeres Class.

## 9. Højde, vægt og alder

Mht. højde, vægt og alder på jeres figur vælger i selv - bare det lægger inden for spændet i tabellerne i PH eller "Players Guide to Faerun" så det er rimligt i forhold til jeres race.

## 10. Starts Classes available

Se liste og oversigter på Orkerhulen.dk

Vi spiller med alle 48 standard classes eller multiclassing heraf – *på nær Psionics classes*.

*Derudover kan ikke vælge Prestige Classes* – da disse kan evt. kun opnås gennem rollespil.

Derudover begrænses multiclassing til max 3 classes – hvoraf den ene skal være jeres races "favored class"

## 11. Races, Feats and Spells available

I kan vælge fra de samme bøger som indeholder alle de 48 standard start classes samt et par øvrige:

Player Handbook I  
Players Handbook II

Complete Arcane  
Complete Adventurer  
Complete Scoundrel  
Complete Divine  
Complete Warrior

Races of the Wild  
Races of Stone  
Races of Destiny

Tome of Battle  
Tome of Magic  
Miniatures Handbook  
Magic of Incarnum  
Heroes of Horror  
Dungeonscape

### **World specific books:**

Players guide to Faerun  
FR Campaign setting

*Revised Psionics Handbook (Spilles ikke med)*  
*Complete Psionics (Spilles ikke med)*

Det vil sige SPELL COMPENDIUM og de andre bøger kun er for DM. Det er denne bog DM bruger til at vælge spells fra som kan opnåes gennem rollespil og ved at finde skatte. Man kan godt udtrykke ambitioner/ønsker til DM fra de øvrige bøger

### 12. Starting feat points og Skills

Følger standard regler i PH under kapitlerne "Feats" og "Skills". Der fås 1 yderligere Feat point hver tredje level og yderligere Skill points hver level.

### 13. Starting gold

Man Starter i level 1 med average gold som er afhængig af Class iht. til tabellen i PH side 111 under afsnittet "Equipment"

Hvis der startes i en level højere end første level bruges tabellen omkring "Average accumulated wealth gained" per level fra DMG: *Her er House Rule at man må starte med 50 % af det "Starts Wealth" der står i tabellen*

Starts wealth afhænger af din totale starts level (ECL). Tabellen viser den formue i GP du har samlet. Det er det beløb du kan bruge til at købe dit starts udstyr (hest sadde, rations etc...), betale for scrolls eller ting man laver med en valgt "Creation Feat"- men også anskaffelse af standard magiske ting.

LEVEL (ECL)	START WEALTH (GP)
2	900
3	2,700
4	5,400
5	9,000
6	13,000
7	19,000
8	27,000
9	36,000
10	49,000
11	66,000
12	88,000
13	110,000
14	150,000
15	200,000
16	260,000
17	340,000
18	440,000
19	580,000
20	760,000

## De 10 regler for Spiller køb/creation af starts magiske ting (ved start højere end level 1)

1. General regel: Hver enkelt magisk ting kan ikke have en værdi på mere end 1/2 af dit starts wealth. Du kan kun vælge fra *DMG Guide* !
2. DMG Guide: Du kan ikke vælge WEAPONS eller ARMOR med Special abilities/specifikt navn
3. DMG guide: Du kan kun vælge "minor" magiske ting. For Potions kan du vælge både "Minor" og "Medium"
4. Du må maksimalt bruge 1/2 på consumable magical items (Potions, oils, wands, scrolls, Staffs)
5. Du kan ikke købe en magisk ting med mere end +2 til AC, SAVE, ABILITY SCORE, HIT, DAMAGE.
6. Du kan maksimum købe 1 magisk ting der giver plus modifier til en ability score
7. Du kan ikke købe ting der giver XP
8. Du kan ikke vælge intelligente våben eller artifacts/relics
9. DM skal endelig godkende dit forslag og forbeholder sig ret til at afvise visse magiske ting eller kombinationer