

House Rules

(Ti brug ved Trolles D&D)

Abilities:

Man skal fordele 78 point frem for at bruge en regel om at slå stats. Min. 3 max 18 i en stat, herefter ligger evt. bonus og penalties fra racer mm.

Classes:

Hvis man har over 3 classes eller PrCs tilsammen som ikke er afsluttet skal man betale 20% penalty ligemeget hvor tæt de ligger sammen level mæssigt.

Skills:

Spellcraft DCs:

En spell der bliver castet:	15 + spell level
En spell like ability:	20 + spell level
En spell der allerede er aktiv:	25 + spell level
En spell du har slået save mod:	30 + spell level
Forstå unik magi eller lign:	40 +/- bonus

DC ændringer:

+10 til DC hvis magien er en helt anden type, som divine magic for en arcane caster.

+5 til DC hvis magien er en beslægtet type, som bard spells for en arcane caster.

-2 fra DC pr. 5 ranks man har i knowledge arcane for arcane og knowledge religion for divine spells.

Feats:

Feat ændringer:

Toughness, giver 1 HP pr. level.

Feats der er fjernet fra mit spil:

Alle feats omhandlende confirm critical hits, er fjernet fra mit spil.

Description:

Jeg spiller med høje elvere:

En standart elf er:	1,75 – 2,00 (mandlig)	1,70 – 1,95 (kvindlig)
En standart drowelf er	1,65 – 1,85 (mandlig)	1,60 – 1,80 (kvindlig)

Equipment:

Der må købes magisk udstyr for 80% af startpengene. Dette skal godkendes af GM. Udstyr magisk såvel som normalt udstyr skal godkendes af GM hvis det ikke stammer fra PH. Magisk udstyr der normalt accepteres er +1 til enhancement til våben og armor, Bag of holding, +1 ring mm., gauntlets of str./dex. Osv. Meget specifikke magiske ting accepteres ikke (Elven chain, Celestial armor mm.) med mindre man er i målgruppen.

Combat:**Critical hits:**

Man skal ikke confirm critical hits, har man slået et critical hit er det er critical hit.

Magic:

Concentration DCs:

Injury, alle situationer: 15 + damage dealt + spell level

Grapling: 20 + spell level

Moving/Wind default: 15 + moving penalty + spell level

Vigorous movement: +5 til DC

Violent movement: +10 til DC

Extreme violent movement: fra +15 DC og op efter

Vigorous weather: +5 til DC

Violent weather: +10 til DC

Extreme violent weather: fra +15 DC og op efter

Spells:

En hver nyopstartede karakter der kan bruge magi må vælge magi og domains fra PH, FrCS og PGFR. Spells fra andre bøger kan godt komme på tale, men disse spells skal opdages i selve spillet, dette gælder også cleric, druid spells osv.

Spells der er fjernet fra mit spil:

- Freedom of Movement

Magic items:**Magic items der er fjernet fra mit spil:**

- Artificers monocel
- Ring of sustenance
- Keen ability
- Necklace of Adaptation