

Sääntöjä / huomioita

1. Levelien kertyminen

- Pelaajat voivat saada leveleitä eri aikaan, tekemällä henkilökoh
- Levelien saaminen tulee hidastumaan aikaisempaan verrattuna.
- Jos multiclassaat tarvitset jonkun opettamaan classin, voit kuitenkin ottaa levelin jo valmiiksi.

2. Hahmon tietämys vs pelaajan tietämys

- Missä tahansa kohtaa voit vapaasti kysyä tietääkö hahmosi asiasta X jotain.
- Jos kyseessä on asia jonka hahmosi selkeästi tietää saat tiedon ilman rollaamista.
- Jos voit selittää hahmon taustan perusteella miksi hän tietäisi asiasta X saat tietoa riippuen perusteluista joko rollaamalla tai ilman.
- Muissa tapauksissa asiaan X liittyvä proficiency ja rolli kyseiseen skilliin antaa jonkin verran tietoa.

3. Homebrew dokumentin säännöt critteihin ja lepoihin.

4. Pelin vauhti

- Nyt pelin sisällä aikaa on kulunut vasta noin 2 viikkoa. Jos haluatte voitte miettiä asioita teidän hahmot tekee näiden seikkailujen välissä, voidaan sitten myös pelata sessioita joissa ei välttämättä "seikkailla" jos useampi hahmo puuhailee samaa asiaa. Esimerkiksi "Marin Battlegore haluaa käyttää 4 päivää opetellakseen takomaan panssareita"-lausahdus voidaan pelata päivä päivältä tai yleiskatsauksena, joissa molemmissa noppa ratkaisee lopputuloksen.

5. Yhteinen tarinankerronta

Aiemmin ollaan pelattu kamppaniija kirjan asettamilla rajoilla, nyt näitä ei enää ole, joten peli alkaa nojaamaan enemmän ja enemmän teidän ulosantiin. Maailmassa tapahtuu asioita ja te voitte vaikuttaa niihin miten haluatte.

Videopelimäisen *mainquest ja sidequest ajattelun voi heittää romukoppaan*, koska se mitä ikinä teettekin on se mainquest, oli se sitten lohikäärmeen lahtausta tai kapakassa istumista.

Koittakaa kertoa mulle mahdollisimman selkeästi mitä haluatte lähteä havittelemaan niin en valmistele kovin paljoa turhaa tavaraa ja sessiot rullaa kivasti.

Voitte esim pitää omaa tavoitelistaa, jota päivittelette pelin aikana ja nakkaatte mulle pelin päätyttyä ja niiden perusteella muovailen seuraavaa sessiota.

6. Hahmon suhde seurueeseen

- Koittakaa pelata hamhmoanne siten ettei se olisi ihan täysin väkisin mukana, jos tuntuu että hahmolla ei ole saavutettavaa kannattaa tehdä uusi.

7. Inspiraatio

- Joka sessiolla jokaisella pelaajalla on yksi inspiraatio tokeni, jonka hän voi antaa kenelle tahansa pelaajalle missä tahansa kohtaa peliä palkinnoksi hyvästä

pelityksestä, kuitenkin niin että yhdelle pelaajalle voidaan maksimissaan session aikana antaa 2 inspiraatiota.

- Kerrallaan inspiraatioita voi olla 1, eikä ne siirry seuraavaan sessioon.
- Inspiraatio toimii perus säännöissä siten että sen käyttämällä saa heittää D20 noppaa uudelleen ja valita suuremman luvun.

8. Taikaesineet

- Taikaesineet joita löydätte ovat ns. "tuntemattomia", ja saattavat sisältää kirouksia.
- Taikaesineitä ei tarvitse käyttää Identify-loitsun alla, jotta niihin pystyy Attunaamaan.
- Identify -loitsu ei välttämättä tunnista kaikkia taikaesineen ominaisuuksia.
- Jotkin taikaesineet voivat vahvistua kun niitä käyttää.
- Taikaesineet sopeutuvat aina käyttäjälleen istuviksi.

9. Hahmon kuolema

- Hahmoja, myös ns NPC hahmoja on mahdollista herättää henkiin niiden kuoltua.
- Kun hahmoa nostetaan takaisin henkiin, heitetään loitsun käyttäjän on läpäistävä (DC 10 + kuolemien määrä) Spellcasting Modifier Roll. Revivify on poikkeus jossa tätä sääntöä ei käytetä.
- Jokainen kuolema vaikeuttaa tulevia yrityksiä herättää hahmo henkiin, mutta muut hahmot voivat helpottaa prosessia lausumalla muistoja esittämällä esineitä yms. mitä ikinä keksittekään.
- Jos henkiinherätys epäonnistuu, sielu on karannut ja voidaan nostaa vain *Wish*-loitsulla.