

1 Grundsätzliches

Das Tomb of HorRSTror ist ein Gruppenwettbewerb. Wir spielen mit Gruppen von gegebenen Charakteren, deren Gesamtlevel nicht über 20 liegt.

Es gibt eine kurze Vorbereitungszeit, danach läuft die Uhr! Vor Ablauf der vorgegebenen Realzeit müssen alle Charaktere wieder draußen beim Händler (**Raum 0**) sein. Die Gruppe mit der höchsten Zahl an XP gewinnt. XP gibt für Schätze, die nach draußen gebracht werden!

1.1 XP

Der Punktestand wird nach folgenden Kriterien bewertet:

Nach draußen gebrachte Schätze	+1 XP	pro GP; nur aus dem Dungeon; nur Einzelstücke über 10 gp; nicht verkauft
Monster	+0 XP!	
Zeit (out of game)	+10 XP	pro Minute unter Zeitlimit
Zeit (out of game)	-100 XP	pro Minute über Zeitlimit
Zeit (in game)	-10 XP	pro voller Stunde
	-500 XP	erste volle 24 h (zusätzlich)
	-1000 XP	je weitere 24 h (zusätzlich)
Kein SC verloren	+1000 XP	
Ersatzcharakter	je -500 XP	
Händler schlecht behandelt	-100 XP bis -5000 XP	
Diener verletzt	je -1000 XP	
Keine Bewohner getötet (0 hp oder ähnlich)	+1000 XP	
Smokey gefunden/entfernt/und lebt	je +500 XP	

Die Spieler müssen ihre Punkte selber auf dem Loot Sheet aktuell halten!

1.2 Zeitverbrauch

Hier ist eine Liste von Tätigkeiten und wie viel Zeit sie verbrauchen. Sie ist natürlich nicht vollständig.

Tätigkeit	Dauer	Dim.	Bemerkungen
Kurze Rast	1 h		
Lange Rast	8 h		Beginn frühestens 12h nach Ende der letzten langen Rast
Verborgenes suchen	10 min.	max. 40 ft. × 40 ft. × 30 ft.	1 Raum; Wahrnehmung (Wei) oder Nachforschungen (Int)
Gründlich suchen	1 min.	10 ft. × 10 ft.	extra für Boden, Wände, Decke; zu zweit; Wahrnehmung (Wei) oder Nachforschungen (Int) mit Vorteil
Nur in besonderen Situationen im Log:			
Normale Bewegung	1 min.	300 ft.	angepasst durch Geschwindigkeit; nur Passive Wahrnehmung!
Schnellere Bewegung	1 min.	400 ft.	PW - 5
Langsamere Bewegung	1 min.	200 ft.	ermöglicht Schleichen (Heimlichkeit (Ges))
Vorsichtige Bewegung	1 min.	10 ft.	PW +5
Wahrnehmungsprobe	1 min.	versch.	an einer Tür lauschen oder dergl.

1.3 Regeln

- Die Spielleitung (SL) entscheidet endgültig über Regelauslegungen. Sie kann Regeln ändern, insbesondere falls sie ihrer Meinung nach der inneren Spiellogik oder dem fairen Wettbewerb widersprechen. Das sollte aber absolute Ausnahme sein.

- Wir richten uns im Zweifel nach den offiziellen, englischen Regeln (PHB, DMG, bzw. **Basic Rules**); das **Sage Advice Compendium** gilt als Richtlinie.
- Sollte Uneinigkeit über eine Regel bestehen und die passende Regel nicht nach einer Minute durch Nachschlagen gefunden werden können, trifft die SL eine Entscheidung.
- Aktive Wahrnehmungsproben für Fallen, versteckte Monster und dergleichen kosten Zeit! Sie sind nicht wiederholbar, solange sich die Umstände nicht grundsätzlich ändern.
- Gold/Silber/Platin hat Gewicht: 50 Münzen wiegen 1 Pfund!
- Bag of Holding: Regeln beachten! 500 lbs., 2 ft. Durchmesser, 4 ft. Tiefe
- Die Abenteurer dürfen sich vor Beginn beim Händler Ausrüstung kaufen. Allerdings werden ihre Mittel zu diesem Zeitpunkt begrenzt sein. Die Zeit läuft erst in **Raum 1**.
- Beim Händler kann man Gegenstände zum halben Wert verkaufen. Er nimmt auch Pferde in Zahlung, aber keine Feenwesen, Tiergefährten oder dergleichen
- Beim Händler kann man alle Gegenstände von der Ausrüstungsliste kaufen (je 50 Stück), die höchstens 5 gp kosten. Außerdem folgende Gegenstände: maximal je 10 à 50 gp: Potion of Healing, Continual Flame; maximal je 1 à 200 gp: Potion of Diminution, Growth, Wand of Identification (5 Ladungen), Magic Detection (7), Secrets (3); maximal je 1 à 500 gp: Wand of Fear (7), Fireball (5, attunement by anyone); Bag of Holding; +1 Flail; +1 shortsword; maximal 1 pro Spieler: Horst's Pack
- Gegenstände regenerieren maximal eine Ladung pro Tag!
- *Horst's Pack* (30 gp, 56 lbs.): Backpack, large bag, 3 small bags of 1'000 ball bearings, sand, and flour, respectively, 10 ft. of string, 5 little bells, 5 candles, crowbar, hammer, 10 pitons, 10 torches, 2 flasks of oil, 2 empty flasks, 5 days rations, tinderbox, full waterskin, 50 ft. silk rope, 2 scroll cases, 10 scrolls (paper), bottle of ink, pen, soap, piece of chalk, coal, small knife, 11-foot pole.

1.4 Charaktere

Charaktere Erlaubt sind die "**Pregenerated Characters**" (http://dnd.wizards.com/articles/features/character_sheets). Bei 3 Spielern Level 6, bei 4 Spielern Level 5, bei 5 Spielern Level 4. Jeder Charakter nur einmal pro Run.

Kennt Euren Charakter! Spieler sind verantwortlich, die Fähigkeiten ihres Charakters genau zu kennen und bei Bedarf der SL entsprechende Hinweise zu geben.

Tod Ein verlorener Charakter *muss* durch einen Ersatzcharakter ersetzt werden. Dieser taucht nach 15 Minuten Realzeit automatisch bei der Gruppe auf (bevorzugt in **Raum 1** bis **Raum 17**).

Spell-Casters that prepare spells Dürfen vor Beginn einen Zauber, der prepared ist, durch einen anderen erlaubten Zauber ersetzen; dies ist der SL mitzuteilen!

Half-elf Bard Level 6: darf auf Wunsch *Hex* statt *Hunter's Mark* lernen.

Half-orc Paladin Mounted Combat: **PHB 198**

Human Cleric holy symbol ist spellcasting focus

Human Druid should choose component pouch or druidic focus;

Level 3 (CR 1): only wild forms without swim speed! Known Animal Forms include common animals (like cats), Ape, Badger, Brown Bear, Camel, Warhorse, Wolf

Level 4 (CR1): Crab, Octopus

Level 6 (CR 2): Hunter Shark, Polar Bear, Saber-Toothed Tiger

Tiefling Warlock Knows Elven; choose spellcasting focus or component pouch

1.5 Bevor es los geht

- Wählt Charaktere und gebt ihnen Namen
- Kauft ein
- Berechnet das Gewicht eurer Ausrüstung
- Bestimmt Verantwortliche für „Loot Sheet“, „Time Sheet“, die Initiative und optional einen Kartenzeichner.
- Tragt die Charaktere auf dem Loot Sheet ein.
- Die SL hat vielleicht noch Fragen.
- Hat sonst noch jemand Fragen?
- Los geht's, Zeit läuft! – Habt Spaß!

