

# Karrierpfade

## Übersicht

<b>1. Karrierpfade (Dank an Herrn Ghoul für die Inspiration) .....</b>	<b>3</b>
<i>Allgemeine Karrieren.....</i>	<i>4</i>
<i>Festungsbau (Ausgaben: 5000 GM pro Wurf) .....</i>	<i>4</i>
<i>Tempeldienst / Meditation (Priester, 1W10 Jahre Alterung) .....</i>	<i>4</i>
<i>Fraktionsdienst .....</i>	<i>4</i>
<i>Kadaverrückführungsservice .....</i>	<i>4</i>
<i>Streiter des Guten I (Gute Gesinnung).....</i>	<i>5</i>
<i>Streiter des Guten II (Gute Gesinnung).....</i>	<i>5</i>
<i>Streiter des Bösen I (Böse Gesinnung) .....</i>	<i>6</i>
<i>Streiter des Bösen II (Böse Gesinnung).....</i>	<i>6</i>
<i>Söldner .....</i>	<i>7</i>
<i>Söldner im Blutkrieg .....</i>	<i>7</i>
<i>Händler und Glücksritter .....</i>	<i>7</i>
<i>Ganovenleben in Sigil.....</i>	<i>7</i>
<i>Planarer Schatzjäger .....</i>	<i>8</i>
<i>Planare Handelsreisen (Erforderlicher Besitz: 5000 GM) .....</i>	<i>8</i>
<i>Piraterie/Räuberei (chaotisch).....</i>	<i>8</i>
<i>Cant Händler.....</i>	<i>8</i>
<i>Forschung und Philosophie.....</i>	<i>9</i>
<i>Magische Forschungen (Magier - nicht Sha'ir -, Ausgaben: 5000 GM pro Wurf, 1W10 Jahre Alterung) .....</i>	<i>9</i>
<i>Philosophische Forschungen (1W10 Jahre Alterung).....</i>	<i>9</i>
<i>Ebenenreisen .....</i>	<i>9</i>
<i>Ebenenreisen – Obere Ebenen .....</i>	<i>9</i>
<i>Ebenenreisen – Untere Ebenen .....</i>	<i>10</i>
<i>Ebenenreisen – Innere Ebenen.....</i>	<i>10</i>
<i>Ebenenreisen – Außenlande .....</i>	<i>10</i>
<i>Ebenenreisen – Materielle Ebene .....</i>	<i>11</i>
<i>Tabellen .....</i>	<i>12</i>
<i>Schicksalstabelle.....</i>	<i>12</i>
<i>Ebenentabelle 1 – Alle Ebenen (W100) .....</i>	<i>13</i>
<i>Ebenentabelle 2 – Innere Ebenen (W20).....</i>	<i>14</i>

<i>Ebenentabelle 3 – Obere Ebenen (W8)</i> .....	14
<i>Ebenentabelle 4 – Untere Ebenen (W8)</i> .....	14
<i>Ebenentabelle 5 – Rechtschaffende Ebenen (W6)</i> .....	15
<i>Ebenentabelle 6 – Chaotische Ebenen (W6)</i> .....	15
<i>Ebenentabelle 7 – Ebenen des Widerstreits (W6)</i> .....	15
<i>Ebenentabelle 8 – Neutrale Ebenen (W6)</i> .....	15
<i>Ebenentabelle 9 – Kreative Tode (W100)</i> .....	15
<i>Reinkarnationstabelle für Zauberer (1W100)</i> .....	16
<i>Reinkarnationstabelle für Priester (1W100)</i> .....	17
<i>Mutationstabellen</i> .....	18
<i>Mutationstabellen - Art der Mutation</i> .....	18
<i>Mutationstabellen - Ort der Mutation</i> .....	18
<b>2. Neue und Modifizierte Rassen</b> .....	<b>19</b>
Sha'ir für Planescape (Beschreibung Sha'ir siehe Al Qadim).....	19
Drow .....	19
Aasimare .....	20
<i>Aasimare Zusatzfertigkeiten - 6x Würfeln:</i> .....	20
<i>Aasimare - Modifikatoren fürs Aussehen 1W4 x würfeln:</i> .....	21
<i>Aasimar - Special Aasimar Traits:</i> .....	21

# **1. Karrierepfade (Dank an Herrn Ghoul für die Inspiration)**

Neu erschaffenen Personagen, die bereits mit Start-EP ins Abenteuer kommen, steht nun anstelle der Tabelle für zufällige Gegenstände von NSC ein Karrierepfadgenerator für ihre bisherige Abenteuerlaufbahn zur Verfügung.

ACHTUNG: Man kann dabei zu Tode kommen! Wer Angst um seine schönen Attributswerte hat, sollte sie nicht gleich auf dieser Tabelle riskieren.

Pro Stufe, die vor Spielbeginn erreicht ist:

Eine Tabelle wählen und 1x würfeln, dabei 1 Jahr altern (wenn nicht anders angegeben).

Manche Karriereblöcke habe eine Bedingung (in Klammern angegeben), um darauf würfeln zu dürfen!

Bei Tod, kann auf die kreative Todetabelle gewürfelt werden. Falls eine Resistenz gegen die tödlichen Effekte der Ebenen besteht überlebt der Charakter. Falls ein Kadaver übrig bleibt, kann dieser durch Aufwenden von 1W1000 GM zurückgeholt werden und ggf. wiederbelebt werden. Entsprechende Vereinbarungen sind ggf. vor dem Würfeln auf der Tabelle zu treffen.

Buchführung:

Nach diesem Schema kann dabei die Charaktergeschichte tabellarisch mitgeschrieben werden:

Jahre	Tätigkeit	Gebiet	Ergebnis
-------	-----------	--------	----------

## **Allgemeine Karrieren**

### Festungsbau (Ausgaben: 5000 GM pro Wurf)

- 01-30 Gebäude
- 31-70 Turmsegment
- 71-85 Wall, 30m Länge
- 86-95 Tor mit einfacher Vorburg
- 96-00 3x würfeln, 96-00 ignorieren.

### Tempeldienst / Meditation (Priester, 1W10 Jahre Alterung)

- 01-30 1W6x1000GM
- 31-70 Schriftrolle (Anzahl und Stufe zufällig, Sprüche nach Wahl)
- 71-00 5 konzentrierte Heiltränke und 2 zufällige Tränke

### Fraktionsdienst

- 01-10 Festungsbauteil nach Wahl
- 11-30 Magischer Gegenstand
- 31-50 Angesehener Fraktionsposten: Leitung eines Außenpostens der Fraktion in den äußeren Ebenen
- 51-60 Hochangesehene Fraktionsposition im Hauptquartier in Sigil 1W10x10 Unterebene
- 61-75 Einnahmen 1W10x1000GM
- 76-99 Ebenenreise\* im Fraktionsauftrag (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 00 Strafdienst für ungebührliches Verhalten Verlust von 1W10x1000GM Bestechungsgelder oder je 1000 GM ein Jahr Zwangsarbeit.

### Kadaverrückführungsservice

- 01-10 Nicht erfolgreich, keine Nachteile
- 11-30 Magischer Gegenstand als Dank erhalten, keine Probleme bei der Kadaverrückführung
- 31-80 Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande),
- 81-90 Bestechungsgelder erforderlich für Kadaver: 1W4x1000GM (oder ein magischer Gegenstand anstelle je 1000 GM), sonst ewige Einkerkерung!
- 91-99 Bestechungsgelder erforderlich für Kadaver und Abreise: 1W10x1000GM (oder ein magischer Gegenstand anstelle je 1000 GM), sonst ewige Einkerkерung!
- 00 Tod

### Streiter des Guten I (Gute Gesinnung)

- 01-15 Belohnung: 1W10x1000 GM
- 16-20 Geschenk: 2 Aasimarfertigkeiten (Wurf auf Aasimartabelle)
- 21-40 Belohnung: Magischer Gegenstand
- 41-45 Bekommt Anhänger wie ein Kämpfer auf Stufe 9 (Klasse wird dabei ignoriert)
- 46-75 besonderes Reittier der oberen Ebenen (je 25%: Streitross oder Elefant mit max. TP, Pegasus, Greif, Pferdegreif)
- 76-90 Mission auf den Ebenen (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 91-95 Gefangenschaft bei Handlangern des Bösen. Verlust von 1W10x1000GM Bestechungsgelder (alternativ ein magischer Gegenstand) oder je 1000 GM ein Jahr Zwangsarbeit.
- 96-00 Versklavt – 1 W10 Jahre Alterung, Verlust aller Güter

### Streiter des Guten II (Gute Gesinnung)

- 01-30 Belohnung: Magischer Gegenstand
- 31-40 Belohnung Wunschring
- 41-50 besonderes Reittier (1-40 Niederer Lammasu, 41-80 Nic'Epona, 85-95 Couatl, 96-97 Bronzedrache, 98-99 Silberdrache, 00 Golddrache)
- 51-60 Geschenk: 2 Aasimarfertigkeiten (Wurf auf Aasimartabelle)
- 61-68 Gefangenschaft bei Handlangern des Bösen. Flucht nach 3W10 Jahren Zwangsarbeit! Verlust aller Güter
- 69-70 Zum Bösen konvertiert. (Streiter des Bösen).
- 71-90 Mission auf den Ebenen (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 91-97 Sklave im Blutkrieg
- 98-00 Tod!

### Streiter des Bösen I (Böse Gesinnung)

01-05 Beute: 5W10x1000GM

06-10 Belohnung: 2 Tieflingfertigkeiten (Wurf auf Tieflingtabelle)

11-20 Grünstahlgegenstand

01-04 Bänderpanzer

05-12 Kettenpanzer

13-19 Schuppenpanzer

19-20 Plattenrüstung,

21-30 Dolch,

31-43 Messer,

44-56 Speer

56-66 Bastardschwert (Einhänder)

67-73 Bastardschwert (Zweihänder)

74-79 Langschwert

80-88 Kurzschwert

89-94 Krummschwert

95 Zweihänder

96-00 Speer

21-25 Einen Grünstahlgegenstand nach Wahl (ggf. auch spezielle Körperpanzerungen möglich – Schwänze, zusätzliche Arme etc.)

26-46 Ein magischer Gegenstand

47-75 besonderes Reittier (je 25%: Streitross oder Elefant mit max. TP, Pegasus, Greif, Pferdegreif)

76-90 Mission auf den Ebenen (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)

91-95 Gefangenschaft bei Handlangern des Bösen. Verhalten Verlust von 1W10x1000GM Bestechungsgelder (alternativ ein magischer Gegenstand) oder je 1000 GM ein Jahr Zwangsarbeit.

96-00 Im Blutkrieg dienen!

### Streiter des Bösen II (Böse Gesinnung)

01-03 Beute: 5W10x1000GM

04-06 Vollständige Grünstahlausrüstung erbeutet (Schwert, Prunkharnisch, Schild)

07-11 1W4 Mag. Waffen (Verwendung der Tabellen aus Enzyklopedia Magica)

12-16 1W4 Mag. Rüstungen (Verwendung der Tabellen aus Enzyklopedia Magica)

17-20 1W4 Mag. Gegenstände (Verwendung der Tabellen aus Enzyklopedia Magica)

21-30 besonderes Reittier der unteren Ebenen (1-40 Höllenkatz, 41-80 Nachtmähre, 81-95 Dunkelnaga, 96-97 Blauer Drache, 98-99 Grüner Drache, 00 Schwarzer Drache)

31-40 Belohnung: 2 Tieflingfertigkeiten (Wurf auf Tieflingtabelle)

41-60 Wird in den Blutkrieg geschickt (nochmal auf die Blutkriegstabelle würfeln), Alterung um weitere 1W10 Jahre

61-70 Zum Guten konvertiert. Streiter des Guten.

71-80 Wie Gefangenschaft im Blutkrieg: Bewohner Experimente machen Experimente: 2W3 Tieflingsmutationen, Alterung um weitere 1W10 Jahre, Verlust aller Güter

81-90 Mission auf den Ebenen (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)

91-00 Tod!

### Söldner

- 01-10 Niederlage, keine Beute, aber glücklich entronnen!
- 11-40 Beute: 1W10x1000GM
- 41-60 Mag. Waffe
- 61-80 Mag. Rüstung
- 81-85 besonderes Reittier (je 25%: Streitross oder Elefant mit max. TP, Pegasus, Greif, Pferdegreif)
- 86-95 Gefangenschaft, Verlust von 1W6x1000GM als Lösegeld oder je 1000 GM ein Jahr Zwangsarbeit
- 96-00 Ab in den Blutkrieg

### Söldner im Blutkrieg

- 01 Keine Beute, aber glücklich entronnen!
- 02-03 Beute: 5W10x1000GM
- 04-05 Vollständige Grünstahlausrüstung erbeutet (Schwert, Prunkharnisch, Schild)
- 06 Verfluchter Gegenstand (Wurf auf Standardtabellen, nächstgelegener verfluchter Gegenstand auf Tabelle)
- 07-11 1W4 Mag. Waffen (Verwendung der Tabellen aus Enzyklopedia Magica)
- 12-16 1W4 Mag. Rüstungen (Verwendung der Tabellen aus Enzyklopedia Magica)
- 17-20 1W4 Mag. Gegenstände (Verwendung der Tabellen aus Enzyklopedia Magica)
- 21-30 besonderes Reittier der unteren Ebenen (1-40 Höllenkatz, 41-80 Nachtmähre, 81-95 Dunkelnaga, 96-97 Blauer Drache, 98-99 Grüner Drache, 00 Schwarzer Drache)
- 31-40 Belohnung: 2 Tieflingfertigkeiten (Wurf auf Tieflingtabelle)
- 41-60 Gefangenschaft, wird wieder in die Schlacht geschickt (nochmal auf die Blutkriegstabelle würfeln), Alterung um weitere 1W10 Jahre
- 51-70 Wie Gefangenschaft im Blutkrieg: Bewohner Experimente machen Experimente: 2W3 Tieflingsmutationen, Alterung um weitere 1W10 Jahre, Verlust aller Güter
- 71-90 Wie Gefangenschaft: Bewohner Experimente machen Experimente: eine allgemeine Mutation (Mutationstabelle), Alterung um weitere 1W10 Jahre, Verlust aller Güter
- 91-00 Tod!

### **Händler und Glücksritter**

#### Ganovenleben in Sigil

- 01-20 Ereignislos
- 21-30 Beute: Magischer Gegenstand
- 31-70 Einnahmen 1W10x1000GM
- 71-90 Gefangenschaft, Bestechungsgelder notwendig für Freiheit: 1W10x1000GM, sonst 3W10 Jahre Zwangsarbeit!
- 91-95 Gefangenschaft, Alterung um weitere 1W10 Jahre, Verlust aller Güter
- 96-98 Unfreiwillige Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 99-00 Kopfgeld ist auf Charakter ausgesetzt: 3W6x1000GM

### Planarer Schatzjäger

- 01-10 Pechsträhne, keine besondere Beute
- 11-50 1W10x1000GM
- 51-70 Mag. Waffe oder Rüstung
- 71-90 Mag. Gegenstand
- 91-93 besonderes Reittier (je 25%: Greif, Pferdegreif, Riesenechse, Nachtmähre)
- 94 Unfreiwillige Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 95 Unfall – Reinkarnation: Reinkarnationstabelle Zauberer
- 96-00 Tod!

### Planare Handelsreisen (Erforderlicher Besitz: 5000 GM)

- 01-35 finanzieller Verlust: 1W6x1000 GM
- 36-95 Gewinn: 1W10x1000 GM
- 96-00 besonderes Reittier (je 20%: Pferd mit max. TP, Elefant mit max. TP, Pegasus, Greif, Pferdegreif)

### Piraterie/Räuberei (chaotisch)

- 01-10 Beute: Schiff oder 1000 Reittiere
- 11-60 Beute: 1W10x1000 GM
- 61-80 Beute: Mag. Waffe oder Rüstung
- 81-85 besonderes Reittier (nach Wahl: Pferd mit max. TP, Hippocampus)
- 86-91 Gefangenschaft oder Versklavung (weitere 1W10 Jahre), Verlust aller Güter!
- 92-94 Unfreiwillige Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 95-96 Wie Gefangenschaft: zusätzlich wahnsinniger macht Magieexperimente: 2W3 Tieflingsmutationen
- 97-00 Tod!

### Cant Händler

- 01-10 Ereignislos
- 11-20 Beute: Magischer Gegenstand
- 21-60 Einnahmen 3W10x1000GM
- 61-70 Gefangenschaft (Handel mit illegalen Informationen), Bestechungsgelder notwendig für Freiheit: 1W10x1000GM, sonst 3W10 Jahre Zwangsarbeit!
- 71-95 Unfreiwillige Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 96-00 Kopfgeld ist auf Charakter ausgesetzt: 3W6x1000GM



## **Forschung und Philosophie**

### Magische Forschungen (Magier - nicht Sha'ir -, Ausgaben: 5000 GM pro Wurf, 1W10

#### Jahre Alterung)

- 01-10 Unfall: Positiver Effekt: 2 Aasimarfertigkeiten (Wurf auf Aasimartabelle)
- 11-20 Unfall: Positiver Effekt: 2 Tieflingfertigkeiten (Wurf auf Tieflingtabelle)
- 21-30 zufälliger Trank, 10 Fläschchen
- 31-50 Rute/Stab/Stecken
- 51-65 Schriftrolle: exotischer Zauberspruch nach Wahl
- 66-85 sonst. magischer Gegenstand
- 86-90 besonderer Vertrauter (nach Wahl des SL: Teufelchen, Quasit, Mephit)
- 91 3W6 in % Magieresistenz
- 92-93 Unfall: Mutation (1W4 Aasimarerscheinungen)
- 94-95 Unfall: Mutation (1W4 Tieflingserscheinungen)
- 96-99 Unfall: Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 00 Unfall: Tod!

### Philosophische Forschungen (1W10 Jahre Alterung)

- 01-10 Innere Einsicht: 2 Aasimarfertigkeiten (Wurf auf Aasimartabelle)
- 11-20 Innere Einsicht: 2 Tieflingfertigkeiten (Wurf auf Tieflingtabelle)
- 21-50 Eine zusätzliche Fertigkeit
- 51-55 Erhöhung Stärke um 1 (Max. 18)
- 56-60 Erhöhung Geschick um 1 (Max. 18)
- 61-65 Erhöhung Konstitution um 1 (Max. 18)
- 66-70 Erhöhung Intelligenz um 1 (Max. 18)
- 71-75 Erhöhung Weisheit um 1 (Max. 18)
- 76-80 Erhöhung Charisma um 1 (Max. 18)
- 81-90 besonderer Vertrauter (nach Wahl des SL: Teufelchen, Quasit, Mephit)
- 91 Unfall: Mutation (1W4 Aasimarerscheinungen)
- 92 Unfall: Mutation (1W4 Tieflingserscheinungen)
- 93-95 Forschungsreise auf den Ebenen (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 97-99 Erhöhung eines beliebigen Attributes um 1 (Max. 20)
- 00 Tod

## **Ebenenreisen**

### Ebenenreisen – Obere Ebenen

- 01-10 Geschenk: 2 Aasimarfertigkeiten (Wurf auf Aasimartabelle)
- 11-35 Geschenk: 1W10x1000 GM
- 36-65 Geschenk: magischer Gegenstand
- 66-80 Verstoß gegen die guten Sitten: 1W10x1000GM (oder ein magischer Gegenstand anstelle je 1000 GM), sonst 3W10 Jahre Strafdienst (Schrubben der endlosen Treppen)!
- 81-90 Überlanger Aufenthalt: Alterung um weitere 1W10 Jahre.
- 91-92 Erneute Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 91-00 Planomagischer Unfall (1W4 Aasimarerscheinungen)

### Ebenenreisen – Untere Ebenen

- 01-02 Verfluchter Gegenstand (Wurf auf Standardtabellen, nächstgelegener verfluchter Gegenstand auf Tabelle)
- 04-14 Geschenk: 2 Tieflingfertigkeiten (Wurf auf Tieflingtabelle)
- 16-45 1W3 magische Gegenstände erbeutet
- 46-50 Wunschring erbeutet
- 51-60 Bestechungsgelder erforderlich für Abreise: 1W10x1000GM (oder ein magischer Gegenstand anstelle je 1000 GM), sonst ewige Einkerkering!
- 61-70 Zwangsrekrutierung Blutkrieg (Wurf auf die Söldner im Blutkrieg Tabelle)
- 71-80 Gefangenschaft, Alterung um weitere 1W10 Jahre, Verlust aller Güter
- 81-90 Wie Gefangenschaft: Bewohner Experimente machen Experimente: 2W3 Tieflingsmutationen, Alterung um weitere 1W10 Jahre, Verlust aller Güter
- 91-95 Erneute Ebenenreise (je 20 % für Untere Ebenen, Obere Ebenen, Materielle Ebene, Innere Ebenen, Außenlande)
- 96-00 Tod!

### Ebenenreisen – Innere Ebenen

- 01-05 Ereignislos
- 06-15 Geschenk: 1W10x1000 GM
- 16-59 Geschenk: magischer Gegenstand
- 60 Belohnung für besondere Dienste: Wunschring
- 61-70 Bestechungsgelder erforderlich für Abreise: 1W10x1000GM (oder ein magischer Gegenstand anstelle je 1000 GM), sonst ewige Einkerkering!
- 71-72 Unfreiwillige Ebenenreise auf die unteren Ebenen
- 73-74 Unfreiwillige Ebenenreise auf die oberen Ebenen
- 75-76 Unfreiwillige Ebenenreise auf die Außenlande
- 77-80 Unfreiwillige Ebenenreise auf die Materielle Ebene
- 81-95 Überlanger Aufenthalt: Alterung um weitere 1W10 Jahre.
- 96-00 Tod!

### Ebenenreisen – Außenlande

- 01-10 Ereignislos
- 11-50 Beute: Magischer Gegenstand
- 51-60 Bestechungsgelder erforderlich für Abreise: 1W10x1000GM (oder ein magischer Gegenstand anstelle je 1000 GM), sonst ewige Einkerkering!
- 61-70 Überlanger Aufenthalt: Alterung um weitere 1W10 Jahre.
- 71-72 Unfreiwillige Ebenenreise auf die unteren Ebenen
- 73-74 Unfreiwillige Ebenenreise auf die oberen Ebenen
- 75-76 Unfreiwillige Ebenenreise in die inneren Ebenen
- 77-80 Unfreiwillige Ebenenreise auf die Materielle Ebene
- 81-90 Unfreiwillig in den Blutkrieg geschickt!
- 91-96 Planomagischer Unfall (2 Aasimarerscheinungen + 2 Tieflingserscheinungen)
- 97-00 Tod!

Ebenenreisen – Materielle Ebene

01-10 Ereignislos

11-50 Beute: Magischer Gegenstand

51-70 Gefangenschaft, Alterung um weitere 1W10 Jahre, Verlust aller Güter

71-72 Unfreiwillige Ebenenreise auf die unteren Ebenen

73-74 Unfreiwillige Ebenenreise auf die oberen Ebenen

75-76 Unfreiwillige Ebenenreise in die inneren Ebenen

77-80 Unfreiwillige Ebenenreise auf die Außenlande

81-90 Überlanger Aufenthalt: Alterung um weitere 1W10 Jahre.

91-96 Bestechungsgelder erforderlich für Abreise: 1W10x1000GM, sonst 3W10  
Jahre Zwangsarbeit!

97-00 Tod!

## Tabellen

### Schicksalstabelle

- 01-05 Zusatzfertigkeit: Landwirtschaft (Ebene: Wurf auf Ebenentabelle 1)
- 06-10 Zusatzfertigkeit: Tanzen
- 11-15 Zusatzfertigkeit: Musikinstrument
- 16-20 Zusatzfertigkeit: Nähen
- 21-25 Zusatzfertigkeit: Kochen
- 26-30 Zusatzfertigkeit: Altertumskunde - Planar
- 31-35 Zusatzfertigkeit: Verkleiden
- 36-40 Zusatzfertigkeit: Astrologie (Ebene: Wurf auf Ebenentabelle 1)
- 41-45 Zusatzfertigkeit: Planologie
- 46-50 Zusatzfertigkeit: Überleben (Ebene: Wurf auf Ebenentabelle 1)
- 51-55 Besonders geschickt im Umgang mit Waffen: Zusätzlicher  
Waffenfertigkeitsspunkt
- 56-65 nichts besonderes
- 66-67 Himmlische Abstammung - Einmal auf die Aasimar Fertigkeitentabelle würfeln
- 68-69 Himmlisches Aussehen - Einmal auf die Aasimar körperliche Eigenschaften  
würfeln
- 70 Himmlische Segnung - Einmal auf die Aasimar Special Traits Table würfeln
- 71 Findelkind, mit Gegenstand von Tabelle 98 gefunden
- 72 Findelkind, mit Gegenstand von Tabelle 99 gefunden
- 73 Findelkind, mit Gegenstand von Tabelle 103 gefunden
- 74-75 Findelkind, mit Waffe nach Tabellen 108 und 109 gefunden
- 76 Findelkind, mit Waffe nach Tabelle 110
- 77-78 Stärke +1
- 79-80 Geschicklichkeit +1
- 81-82 Konstitution +1
- 83-84 Intelligenz +1
- 85-86 Weisheit +1
- 87-88 Charisma +1
- 89-90 Bei Geburt verflucht: Wurf auf Tabelle „Tiefling Appearances“ S. 80  
Planewalker's Handbook
- 91-92 Bei Geburt gesegnet: Wurf auf Tabelle „Tiefling Abilities“ S. 80 Planewalker's  
Handbook
- 93-94 Merkwürdige Ahnenreihe: Wurf auf Tabelle „Tiefling Special Side Effects“ S.  
80 Planewalker's Handbook
- 95 Wildes Talent, 1. W% Wurf bei 1-96, dann Wurf auf Tabelle 12/13 aus dem Psi  
Handbuch S. 20/21 , bei 97 - 00 Negatives wildes Talent S. 20
- 96-97 Leichte angeborene Magieresistenz 10 %
- 98 Stärkere angeborene Magieresistenz 25 %
- 99 Natürliche Rüstungsklasse auf (AC10 - W6) verbessert
- 00 Natürliche Widerstandsfähigkeit gegen planare Umweltbedingungen  
(Ebenentabelle 2)

## **Ebenentabelle 1 – Alle Ebenen (W100)**

01	Ätherebene
02	Astralebene
03	Feuerebene
04	Wasserebene
05	Erdebene
06	Luftebene
07-10	Abgrund
11-14	Acheron
15-19	Arborea
20-24	Arkadien
25-28	Baator
29-32	Bytopia
33-38	Beastlande
39-44	Berg Zelestia
45-48	Carzeri
49-53	Dschehenna
54-59	Elysium
60-64	Graue Einöde
65-67	Limbus
68-74	Mechanus
75-78	Pandämonium
79-82	Ysgard
83	Positive Energieebene
84	Negative Energieebene
85	Paraelementarebene - Rauch
86	Paraelementarebene - Magma
87	Paraelementarebene - Schlamm
88	Paraelementarebene - Eis
89	Quasilementarebene - Mineralisch
90	Quasilementarebene - Dampf
91	Quasilementarebene - Blitz
92	Quasilementarebene - Strahlung
93	Quasilementarebene - Vakuum
94	Quasilementarebene - Salz
95	Quasilementarebene - Asche
96	Quasilementarebene - Staub
97-00	Außenlande

### **Ebenentabelle 2 – Innere Ebenen (W20)**

- 1 Positive Energieebene
- 2 Negative Energieebene
- 3 Feuerebene
- 4 Wasserebene
- 5 Erdebene
- 6 Luftebene
- 7 Paraelementarebene - Rauch
- 8 Paraelementarebene - Magma
- 9 Paraelementarebene - Schlamm
- 10 Paraelementarebene - Eis
- 11 Quasilementarebene - Mineralisch
- 12 Quasilementarebene - Dampf
- 13 Quasilementarebene - Blitz
- 14 Quasilementarebene - Strahlung
- 15 Quasilementarebene - Vakuum
- 16 Quasilementarebene - Salz
- 17 Quasilementarebene - Asche
- 18 Quasilementarebene - Staub
- 19 Ätherebene
- 20 Astralebene (Eigentlich keine innere Ebene, ggf. ignorieren und neu würfeln)

### **Ebenentabelle 3 – Obere Ebenen (W8)**

- 1 Arborea
- 2 Arkadien
- 3 Bytopia
- 4 Beastlande
- 5 Berg Zelestia
- 6 Ysgard
- 7 Elysium
- 8 Nochmal würfeln/freie Auswahl

### **Ebenentabelle 4 – Untere Ebenen (W8)**

- 1 Abgrund
- 2 Acheron
- 3 Baator
- 4 Carzeri
- 5 Dschehenna
- 6 Graue Einöde
- 7 Pandämonium
- 8 Nochmal würfeln/freie Auswahl

### **Ebenentabelle 5 – Rechtschaffende Ebenen (W6)**

- 1 Acheron
- 2 Arkadien
- 3 Baator
- 4 Berg Zelestia
- 5 Mechanus
- 6 Nochmal würfeln/freie Auswahl

### **Ebenentabelle 6 – Chaotische Ebenen (W6)**

- 1 Abgrund
- 2 Arborea
- 3 Limbus
- 4 Pandämonium
- 5 Ysgard
- 6 Nochmal würfeln/freie Auswahl

### **Ebenentabelle 7 – Ebenen des Widerstreits (W6)**

- 1 Bytopia
- 2 Beastlande
- 3 Carzeri
- 4 Dschehenna
- 5 Elysium
- 6 Graue Einöde

### **Ebenentabelle 8 – Neutrale Ebenen (W6)**

- 1 Mechanus
- 2 Limbus
- 3-5 Außenlande
- 6 Nochmal würfeln/freie Auswahl

### **Ebenentabelle 9 – Kreative Tode (W100)**

- 1-40 Erschlagen, erstochen, erwürgt, erfroren, ertrunken etc. (Kadaver erhalten)
- 41-50 Verbrannt, Versenkt (Kadaver nicht erhalten)
- 51-60 Säure aufgelöst, Zauber Auflösung (Kadaver nicht erhalten)
- 61-64 Feuerebene (Kadaver nicht erhalten)
- 65-68 Wasserebene (Kadaver erhalten, muss zurückgebracht werden)
- 69-72 Positive Energieebene – Körper explodiert (Kadaver nicht erhalten)
- 73-76 Negative Energieebene – Wird zum Untoten (Kadaver erhalten)
- 77-80 Paraelementarebene: Magma – Geröstet (Kadaver erhalten)
- 81-84 Paraelementarebene: Schlamm – Ertrunken (Kadaver erhalten)
- 84-88 Paraelementarebene: Eis – Erfroren (Kadaver erhalten)
- 89-92 Quasilementarebene: Blitz – Zersprengt (Kadaver nicht erhalten)
- 93-96 Quasilementarebene: Vakuum – Erstickt (Kadaver erhalten)
- 97-00 Von Tanari, Baatezu oder ähnlichem verspeist (Kadaver nicht erhalten)

## Reinkarnationstabelle für Zauberer (1W100)

1	Ogermagus
2	Alaghi
3-4	Tiermensch
5	Zentaur
6	Giantkin, Firbolg
7-9	Gnoll, flind
11-14	Gnoll
15-17	Kobold
18-19	Halbork
20-21	Hobgoblin
22-23	Echsenmensch
24-25	Mongelmen
26	Minotaur
27-29	Aasimar
30	Saurial, Bladeback*
31	Saurial, Finhead*
32	Saurial, Flyer*
33	Saurial, Hornhead*
34-35	Arakocra*
36-37	Halboger
38-41	Tiefling
42-44	Halbelf
45-47	Elf
48-52	Mensch
53-55	Zwerg
56-58	Gnom
59-61	Halbling
62-64	Goblin
65-67	Ork
68-69	Ghitzerai
70-72	Wemic
73-74	Oger
75	Bullywug
76-78	Genasi, Erde
79-81	Genasi, Wasser
82-84	Genasi, Feuer
85-87	Genasi, Luft
88-90	Modrone
91	Giff
92	Grommams
93	Rastipedes
94	Hurwaeti
95	Rastipedes
96	Hadozee
97	Scro
98-99	Xixchil
100	DM Choice



## Reinkarnationstabelle für Priester (1W100)

1	Fuchs
2	Alaghi*
3-6	Tiermensch
7-9	Giantkin, Voadkyn
10-13	Bär, wild
14-18	Marder
19-21	Schlange
22-23	Schlange, giftig
24-26	Minotaur
27-29	Pixie
30-33	Zentaur
34-35	Fledermaus
36-41	Bär, schwarz
42-43	Luchs*
44-47	Elf
48-53	Mensch
54-55	Riesenspinne
56-58	Wemic
59	Riesenspinne, giftig*
60	Halbling
61-64	Falke
65-67	Waschbär*
68-70	Raabe
71-72	Fretnlin
73-75	Adler
76-79	Faun/Satyr
80-83	Bär, braun
84-87	Rieseneule
88-89	Eule, sprechend
90-92	Hyäne
93-95	Schwan
96-98	Wolf
99	Pseudodrache/Feendrache
100	DM Choice

\*ggf. auf unteren Ebenen Tiefling, auf oberen Ebenen Aasimar, in den Outlands 50/50 Chance Tiefling oder Aasimar. ggf mit Gesinnungsänderung

## Mutationstabellen

Zunächst legt man die Art der Mutation fest und danach den Ort. Abhängig davon wie sichtbar die Mutation ist erleidet der Charakter einen Charismaabzug von 1 – 2. Das zusätzliche Organ ist zu 5 % voll funktionsfähig. Mutationen können nur mit einem Wunsch rückgängig gemacht werden.

### Mutationstabellen - Art der Mutation

- 01 1d10 zusätzliche Finger
- 02 1d10 zusätzliche Zehen
- 03 Zusätzliche Hand
- 04 Zusätzliches Fuß
- 05 Zusätzliches Bein
- 06 Zusätzlicher Arm
- 07 Zusätzliches Auge
- 08 Zusätzliches Ohr
- 09 Zusätzliche Nase
- 10 Zusätzlicher Mund
- 11 Zusätzlicher Kopf
- 12 Weibliche Geschlechtsorgane
- 13 Männliche Geschlechtsorgane
- 14 Weibliche Brüste
- 15 Männliche Brustwarzen
- 16 Überlange Gliedmaßen
- 17 Hässliches stinkendes Fell
- 18 Verlust aller Haare + schrumpelige Haut
- 19 Chitinartige Haut, kein AC-Bonus, Dex -2
- 20 Ausbildung einer halbtransparenten Beule mit einem Gemisch aus inneren Organen

### Mutationstabellen - Ort der Mutation

- 01-02 Hand
- 03-04 Fuß
- 05-08 Bein
- 09-12 Arm
- 13 Gesicht
- 14 Hinterkopf + Haare
- 15 Kopf - Links
- 16 Kopf - Rechts
- 17 Torso - Vorne
- 18 Rücken
- 19 Torso - Links
- 20 Torso - Rechts

## **2. Neue und Modifizierte Rassen**

### **Sha'ir für Planescape (Beschreibung Sha'ir siehe Al Qadim)**

- Hat nur auf die Sha'ir Zauber Zugang wie in Al Qadim. Andere Zauber sind in der Regel nicht zugelassen.
- In den inneren Ebenen funktionieren die Zauber schneller: Bonus von 2 auf den Initiativefaktor.
- In den äußeren Ebenen funktionieren die Zauber langsamer: Malus von 2 beim Initiativefaktor.
- Orte an denen Planeshift etc. nicht ohne weiteres funktioniert ist kein Zaubern möglich bzw. massiv erschwert ( z. B. Sigil, unendliche Treppen usw.)
- Für die einzelnen Zauber muss auch ein Zauber verstehen Wurf gemacht werden.
- Sha'ire können nur aus den inneren Ebenen (Planar) oder aus Al Qadim (Planlos) kommen

Erschwertes Zaubern in Sigil und den unendlichen Treppen):

Das Zaubern in Sigil ist erschwert, da der Dschen(n) auf die normalen Sigilportale zurückgreifen muss, um Zauber für seinen Meister herbeizuschaffen. Was so viel bedeutet, dass eine Verzögerung von 1W3+1 Phasen notwendig sind.

### **Drow**

- +1 Intelligenz, +1 Geschick
- -1 Weisheit, -1 Charisma
- Bonus von 2 bei Überraschungswürfen "Erwarteter Angriff"
- 36 Meter Infravision
- Zauberähnliche Fertigkeit: Dunkelheit 1x Pro Tag
- Malus von 1 auf alle Aktionen während Tageslichtsituationen
- Gesinnungen böse bis wahrhaft neutral
- Standard Elfenboni bei versteckten oder geheimen Türen, Waffen und Schleichen (schleichen funktioniert nur nachts)

## **Aasimare**

Um Aasimaren ebenfalls schöne Mutationen bieten zu können (ähnlich wie es die Tieflinge haben) hier eine Tabelle für diese Rasse.

### **Aasimare Zusatzfertigkeiten - 6x Würfeln:**

- 01-03 Verschwimmen 1x pro Tag
- 04-06 Person Bezaubern 1x pro Tag
- 07-09 Heilung von 1W8 Trefferpunkten 1x pro Tag
- 10-12 Sprachen verstehen 1 per Day
- 13-15 Licht 1x pro Tag
- 16-18 Gutes/Böses erkennen 2x pro Tag
- 19-21 Magie erkennen 3x pro Tag
- 22-24 ESP 1x pro Tag
- 25-27 Unsichtbarkeit 1x pro Woche
- 28-30 Gesinnung erkennen 1x pro Tag
- 31-33 Spiegelbild 1x pro Tag
- 34-36 Irreführung 1x pro Tag
- 37-39 10 % MR
- 40-42 Einflüsterung 1x pro Woche
- 43-45 Lüge erkennen 1x pro Tag
- 46-48 Heilung von 3W8 Trefferpunkten 1x pro Woche
- 49-51 Bonus von 1 auf Überraschungswürfe
- 52-55 Halber Schaden von Feuer
- 56-59 Halber Schaden von Elektrizität
- 60-63 Halber Schaden von Säure
- 64-67 Halber Schaden von Kälte
- 68-75 Infravision
- 76-79 +2 RW vs. Feuer
- 80-83 +2 RW vs. Kälte
- 84-87 +2 RW vs. Elektrizität
- 88-91 +2 RW vs. Säure
- 92-95 +2 RW vs. Gift
- 96 +2 RW vs. Versteinerung
- 97 +2 RW vs. Stecken/Stäbe/Ruten
- 98 +2 RW vs. Zauber
- 99 Weitere zwei Mal auf die Tabelle würfeln (Ergebnisse über 98 nochmals würfeln)
- 00 Weitere drei Mal auf die Tabelle würfeln (Ergebnisse über 98 nochmals würfeln)

### **Aasimare - Modifikatoren fürs Aussehen 1W4 x würfeln:**

- 01-05 Goldenes Haar
- 06-09 Elegante Hände
- 10-15 Silbernes Haar
- 16-19 Elfenartige Ohren
- 20-29 Weiche angenehme Haut
- 30-34 Wunderschöne Augen
- 35-39 Wunderbare makellose Haut
- 40-45 Majestätischer Schwanz
- 46-47 Voll entwickelte Schwinge
- 48-64 Verkümmerte Schwinge
- 65-67 Königlich anmutender vogelartiger Unterkörper
- 68-70 Königlich anmutender löwenartiger Unterkörper
- 71-75 Goldene Haut
- 76-80 Silberne Haut
- 81-85 Goldgrüne Haut
- 86-90 Silberblaue Haut
- 91-93 Unglaubliche sexy Stimme
- 94-96 1x auf spezielle Aasimar Eigenschaften würfeln
- 97 Graziler Körper
- 98 Mähnenhaftes Haar
- 99 Weitere zwei Mal auf die Tabelle würfeln (Ergebnisse über 98 nochmals würfeln)
- 00 Weitere drei Mal auf die Tabelle würfeln (Ergebnisse über 98 nochmals würfeln)

### **Aasimar - Special Aasimar Traits:**

- 01-09 Ein Geruch von Weihrauch umhüllt den Charakter
- 10-14 Ein Geruch von Blumen umhüllt den Charakter
- 15-19 Ein leichter Windhauch bläst immer durch die Haare des Charakters
- 20-24 Die Haut gibt ein sanftes Leuchten von sich
- 25-29 Braucht nur 1x pro Woche Nahrung
- 30-34 Bei Bewegungen ist der leise Klang von Glöckchen zu hören
- 35-45 Geschöpfe der oberen Ebenen reagieren Freundlich +2 Reaktion
- 46-49 Geschöpfe der unteren Ebenen reagieren, als ob der Charakter ein Geschöpf der oberen Ebenen wäre
- 50-59 Tiere fühlen sich in Anwesenheit des Charakters wohl, +4 Tierbezogene Würfe
- 60-65 Böse Kreaturen fühlen sich in Gegenwart unwohl, - 4 Reaktion
- 66-69 Unheiliges Wasser verursacht 1W6+3 Schaden
- 70-79 Eine lange Berührung bringt Blumen zum Blühen
- 76-80 Finger können als Klauenwaffe eingesetzt werden (1W3 Schaden)
- 81-84 Körper gibt eine angenehme Wärme ab
- 85-92 Widerstandsfähige Haut, Rüstungsklasse um 1W4
- 93 Sehr fruchtbar
- 94 Absolute Dunkelheit verursacht 1 Schadenspunkt pro Stunde
- 95 Kann nur durch Silberwaffen oder magische Waffen verletzt werden
- 96-00 Spricht intuitiv eine Sprache einer Rasse der oberen Ebene