Merkmale von OSR Systemen (und deren Derivate)
Diese Liste basiert auf der ursprünglich von Paul Gorman (http://quicklyquietlycarefully.blogspot.com) aufgestellten Liste "Retro-Clone Comparison Chart v0.6", wurde jedoch übersetzt, gekürzt und erweitert. Diese Liste steht unter der Lizenz CC BY 3.0
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Merkmal / System	OD&D	BECMI (BEAM)	Basic Fantasy RPG	Swords & Wizardry Gesamtregelwerk (engl.: Swords & Wizardry Complete)	Delving Deeper	Seven Voyages of Zylarthen	Lamentation of the Flame Princess (LoFP)	Beyond the Wall (ohne "in die Ferne")	Old-School Essentials	AD&D	The GLOG	Into the ODD
Version des Regelwerks: *(Die Version des Regelwerkes, auf das sich die hier gemachten Angaben beziehen)*	De (1974)	Rules Cyclopedia 1993 (dt.: "Das Große Buch der D&D-Regeln")	3rd Ed. (r107)	2012 / in Kürze kostenlosen Updated	v4. 150505 from DD Ref Rules v4b, Hyperteet Edition	Revised, 2017	First Ed. (Revised) 2019	Deutsche Übersetzung von System Matters (4. Auflage)	Classic Fantasy Rules Tome 1-4, mit Übersetzung nach OSE - Basiswegeln	OSRIC/ALKIM	Many Rats on Sticks Edition v.2	Remastered
Herkunft: *(hier soll rein, von welchem Regelwerk der Autor weitestgehend inspiriert wurde)*	N/A	OD&D	BFRPG wurde von Grund auf neu entworfen um das Spielgefühl der alten B/X Versionen einzufangen und zu modernisieren. Es ist also ähnlich B/X mit einigen wichtigen Änderungen. Es versucht nicht eine ältere Version zu klonen.	De (1974) + Erweiterungen (1975/76)	OD&D	OD&D, nur little brown books (core set)	BECMI	<Bellt nach>	B/X	<Bellt nach>	<Bellt nach>	OD&D, aber nur noch in den Grundlagen erkennbar
Aufsteigende Rüstungsklasse	Nein	Nein	Ja (Basiswert 11 - ohne Rüstung)	Beides (ab-/ aufsteigend, Basiswert 9 [10] ohne Rüstung)	nein	nein	Ja (Basiswert 12 - ohne Rüstung)	Ja (Basiswert 10 - ohne Rüstung)	Beides, Basiswert 9 [10]	nein	Jein. Würfe zum Angreifen unter ATT+10-AC	nein, Rüstung zieht max 3 Schadenspunkte ab
Rettungswürfe	Gift oder Todesstrahlen; Größe, Lähmung, Verwandlung; Versteinerung; Drachenodem; Ruten, Stecken und Zauber	Gift oder Todesstrahlen; Zauberstab; Zu Stein erstarren oder Lähmung; Drachenodem; Ruten, Stecken und Zauber	Tod/Gifte; Zauberstäbe; Paralyse/Versteinerung; Drachenodem; Zaubersprüche;	Einer für alles (bestimmte Klassen erhalten Boni auf bestimmte Rettungswurf-Situationen wie z.B. gegen Zauber)	Gift; [Wands], Strahlen; Lähmung, Versteinerung; Odemwaffe; Zauber;	Gift, Todesstrahlen; [Wands], Lähmung, Verwandlung; Versteinerung; Drachenodem; [Staves], Zauber	Paralyse Gift Odem Mag. Gegenstände Magie	Gift; Odem; Verwandlung; Zauber; Magischer Gegenstand Optionale Regel: Zähigkeit; Reflex; Willen	Tod, Gift; Zauberstäbe; Lähmung, Versteinerung; Odemangriffe; Zauberersprüche, Stecken, Ruten	Tod, Lähmung, Gift; Gesiehte Magische Gegenstände; Versteinerung, Verwandlung; Odemwaffen; Zauber	Stärke; Geschicklichkeit; Zähigkeit; Wahrnehmung; Willkraft	Willpower
Wie wird auf Rettungswürfe gewürfelt?	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	W20 >= Zielwert	Würfe d20 unter S + Cha. Bonus	W20 <= Zielwert
Wie wird auf Attribute gewürfelt?	soweit ich weiß gibt es das nicht	soweit ich weiß gibt es das nicht	Es wird eine optionale Regel für allgemeine Fähigkeitswürfe beschrieben (W20 höher = besser).	offiziell keine Attributswürfe (verbreitete, nicht offizielle Hausregel: W20 <= Zielwert)	soweit ich weiß gibt es das nicht	wie im Original gibt es die ldee hier nicht, der Einfluss der Attribute obliegt der SL	soweit ich weiß gibt es das nicht	W20 <= Zielwert	W20 <= Zielwert	<Bellt nach>	Würfe d20 unter Wert	Es wird nicht auf Attribute gewürfelt, sondern diene als Rettungswürfe genutzt
Klerikerzauber auf Stufe 1	keine	keine	Grundregelwerk: keine; Supplements: (Gebete ab Stufe 1)	Regulär: nein, optional: ja bei hoher WS	Nein	es gibt keine Kleriker	ja, einer Stufe 1	ja (Klerikerequivalent Teil der Magierklasse)	Nein	ja, einer Stufe 1	Mönche/Nonnen haben keine Zauber	Nein
Waffenschaden	1W6	versch. nach Waffe	versch. nach Waffe	versch. nach Waffe	W6	zwei Varianten: 1. W6, aber jede Waffe verfügt über eine Klasse zur Bestimmung der Initiative/Reichweite und verschiedene Zielwerte je gegnerischer RK 2. variabel nach Waffe (wie im Greyhawk Supplement), aber Schadenswürfel gegen RK 5 und niedriger bei bestimmten Waffen halbiert (nur auf dem Blog des Autors veröffentlicht)	versch. nach Waffe	versch. nach Waffe	W6, optional versch. nach Waffe	versch. nach Waffe	versch. nach Waffe	versch. nach Waffe
Klassenliste	Kämpfer, (Menschen, Elfen, Zwerge, Halbling) Zauberkundiger (Elfen und Menschen), Kleriker (nur Menschen erlaubt),	Volk ist gleich Klasse; Aufläuig nach Rules Cyclopedia: Kleriker Kämpfer Zauberkundige Dieb Zwerg Elf Halbling Druide Mystic	Trennung von Volk und Klasse: Völker: Menschen, Elfen, Zwerge, Halblinge Klassen: Kleriker, Kämpfer, Magiekundige, Diebe Weitere Klassen und Völker über Supplements nachrüstbar (Gnome, Assassine, Druiden, etc.)	Trennung von Volk und Klasse: **Spielvölker:** • Mensch, • Elfin, • Halbling, • Zwergin; **Klassen:** • Assassin, • Dieb:in, • Druid:in, • Kämpfer:in, • Kleriker:in, • Mönch:in, • Paladin:in, • Skalldkarl:in, • Zauberkundige:r	Zwerge, Elfen & Halblinge haben vorgegebene Klassen, Menschen können Klasse wählen Kleriker Kämpfer Magier Schurke (optional)	Zwerge, Elfen & Halblinge haben vorgegebene Klassen, Menschen können Klasse wählen Kämpfer Magier* Schurken** *Haben Zugriff auf die Zauber der Kleriker (nicht alle und ggf. auch abgewandelt/angepasst) **Ersetzen Kleriker und folgen deren Erfahrungspunktetabelle; verfügen über spezielle Talente (Hide in Shadows, Luck, Quick Feet, Surprise, Use Magical Scrolls), die in bestimmten Situationen immer oder mit hoher Wahrscheinlichkeit greifen Stäbe Klassen können Turn Undead versuchen, Erfolg von Wisdom abhängig	Kleriker Kämpfer Zauberkundiger Spezialist Zwerg Elf Halbling	Trennung von Klasse und Volk (Völker sind Optionalregel) Kämpfer; Schurke; Magier	Elf, Halbling, Zwerg werden als Klassen behandelt Dieb Elf Halbling Kämpfer Kleriker Zauberkundiger Zwerg	Spezies: Elf, Gnom, Halbelf, Halbork, Halbling, Mensch, Zwerg Klassen: Kämpfer, Paladin, Waldläufer Kleriker, Druide, Magier, Zauberkundige, Illusionist Dieb, Meuchelmörder, Mönch	Trennung von Volk und Klasse: • Fighter • Barbarian • Knight • Thief • Hunter • Monk / Nun • Wizard (10 Schulen) • • Sorcerer • Summoner • 1d100 Entities • Canniseer • Exorcist • Necromancer Necromancer • Goblin • Many Goblins • Paladin of the Word • Cannibal Gourmet • Surly Gnome Völker: 39 Stück, Menschen+Elfen+Gnom+diverse Tiermenschen	gibt es nicht, wird über Ausrüstungsmatrix geregelt, abhängig von TP und höchstem Attributswert
Bonus bei Attributswert 18	Variabel (i.d.R. +1; 10% EP Bonus bei Primärattribut)	plus 3	plus 3	Variabel	Stärke 18 gibt Kämpfern +1 Nahkampfschaden, ansonsten häufig ab 15 +1 und ab 16 10% EP Bonus	Fügt Str 18 + +1 Nahkampfschaden hinzu, ansonsten häufig ab 15 +1 und hohe Werte geben EP Bonus	plus 3	plus 3	i.d.R. +3, Initiative & NSC-Reaktion +2	? bellt nach ?	In dreier Schritten je +1	es werden von den Attributen keine weiteren Werte abgeleitet
Max. Mieltinge (bei Charisma: 18)	12	unbegrenzt	Vier plus Charismabonus (+3) = 7	Mieltinger: unbegrenzt, Spezialisten (NSC mit Klassenstufe): Max. 7	10	maximal 6 gleichzeitig	unbegrenzt	Vier plus Charismabonus (+3) = 7	7	unbegrenzt	./.	nicht gemeint, aber würde sagen, unbegrenzt
Monster Trefferwürfel	W6	W8	W8	W8 (kleinere Würfel nur bei <1 TW)	W6	In der Regel 1W6, Ausnahmen mit statischen HP oder größeren Würfeln	1W8	unterschiedlich	W8	W8, sofern nicht anderes angegeben	W8 (meistens)	W6 (max. 5)
Charakter Trefferwürfel	W6 (i.d.R.)	je Klasse verschieden (W4 bis W8)	je Klasse verschieden (W4 bis W8)	je Klasse verschieden (W4 bis W8)	W6, aber nach Klasse unterschiedlicher Zuwachs über die Stufen	W6, aber nach Klasse unterschiedlicher Zuwachs über die Stufen	je Klasse verschieden (W4 bis W8)	je Klasse verschieden (W6 bis W10)	je Klasse verschieden (W4 bis W8)	je Klasse verschieden (Wil bis W10)	Gibts nichts. HP entsprechen Con+v, wobei v von der Stufe abhängig (max. 20)	W6 (max. 5)
Gesinnung	Rechtschaffen, Neutral, Chaotisch	Rechtschaffen, Neutral, Chaotisch	Grundregelwerk: keine kann hinzugefügt werden (Supplement: Alignment Creator's Kit)	Rechtschaffen, neutral, chaotisch	Rechtschaffen, Neutral, Chaotisch	Rechtschaffen, Neutral, Chaotisch Spiel geht davon aus, dass alle SC rechtschaffen sind	Rechtschaffen, Neutral, Chaotisch	Rechtschaffen, Neutral, Chaotisch	Recht, Neutralität, Chaos	Rechtschaffen, Neutral, Chaotisch; jedes kombinierbar mit Gut/Böse/Neutral (Ausnahme: Neutral kann nur mit Gut/Böse kombiniert werden)	N/a	Keine
Stufenlimit für nichtmenschl. Völker	Elfen Kämpfer4; Zauberkundiger 8; Zwergenkrieger 6; Halbling Krieger 4	Elf(10), Halbling(8), Zwerg(12) alle anderen 36, Mystiker(14)	Nein. Die Stufe hängt an der Klasse. Höchststufe 20 für alle Klassen.	Je Spielvolk unterschiedlich. Keine Einschränkung für Menschen.	Zwerge KG; Elfen K4/MW; Halblinge K4	Zwerge KG; Elfen K4/MW; Halblinge K4	Ja - Zwerg (12+), Elf (17+), Halbling (10+) das Plus zeigt an, dass ab dieser Stufe nur noch HP hinzukommen.	Nein (?)	Elf 10 Halbling 8 Zwerg 12	Ja alle; abhängig von gewählter Klasse	4 für alle Klassen. Darrach levelt man klassenlos weiter.	N/a
Rettungswurf gegen "Schlaf" Zauber	Ja (Greyhawk: nein)	Nein	Ja: gegen Zauber	Nein	Nein	Wenn TW größer 4+1	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja, nach Standardregeln	Gibt kein entsprechendes Arcana, glaube
Gibt es Fertigkeiten?	Nein	Ja (aus Rules Cyclopedia)	Grundregelwerk: Nein Fertigkeiten können als Option hinzugefügt werden (Supplement: Secondary Skills- W20 höher = besser)	Nein	Nein, zählen Thiefskills oder missverstehe ich die Frage komplett?	Nope?	Nein	Ja, Fertigkeiten geben Bonus bei Attributswürfen	Nein	Nein	Jein. Sind Fluff.	Nein
Wie wird auf Fertigkeiten gewürfelt?	N/a	Würfe d20 unter Attributswert der zugeordneten Fertigkeit	(W20 höher = besser) gilt für die "Secondary Skills" Erweiterung	N/a	N/a	N/a	N/a	ROLL UNDER - der zur Fertigkeit gehörende Attributswert muss unterwürfelt werden	N/a	N/a	N/a	N/a

Mitwirkende:
Ogerpoet (www.tanelorn.net)
Germon (Tanelorn) - Fragen ergänzt
Guennarr (S&W)
melkiule (Tanelorn) - BtW
Tomas (still not ing Heimat) - Zylarthen, DD, BtO, OED