



Oldschool Pathfinder Eine Ideensammlung

© Christian Sturke 2011

Inhaltsverzeichnis

<u>Vorwort.....</u>	<u>4</u>	<u>Experte:.....</u>	<u>36</u>
<u>Kapitel 1 Charaktererschaffung.....</u>	<u>5</u>	<u>Krieger:.....</u>	<u>36</u>
<u>Die Attribute.....</u>	<u>5</u>	<u>Barbar.....</u>	<u>36</u>
<u>Spielervölker.....</u>	<u>7</u>	<u>Barde.....</u>	<u>36</u>
<u>Elfen (und Halbelfen).....</u>	<u>7</u>	<u>Druide.....</u>	<u>37</u>
<u>Gnome.....</u>	<u>8</u>	<u>Hexenmeister.....</u>	<u>37</u>
<u>Halblinge.....</u>	<u>9</u>	<u>Kämpfer.....</u>	<u>38</u>
<u>Halborks.....</u>	<u>9</u>	<u>Kleriker.....</u>	<u>38</u>
<u>Zwerge.....</u>	<u>9</u>	<u>Magier.....</u>	<u>38</u>
<u>Charakterklassen.....</u>	<u>10</u>	<u>Mönch.....</u>	<u>39</u>
<u>Wesenszüge.....</u>	<u>13</u>	<u>Paladin.....</u>	<u>39</u>
<u>Beschreibung der Regionalen Wesenszüge:.....</u>	<u>15</u>	<u>Schurke.....</u>	<u>40</u>
<u>Beschreibung der Gesinnungswesenszüge:.....</u>	<u>16</u>	<u>Waldläufer.....</u>	<u>40</u>
<u>Fertigkeiten.....</u>	<u>17</u>	<u>Tabelle für zufällige Fertigkeiten:.....</u>	<u>41</u>
<u>Talente.....</u>	<u>18</u>	<u>Auftreten:.....</u>	<u>42</u>
<u>Ausrüstung.....</u>	<u>21</u>	<u>Berufsfertigkeiten:.....</u>	<u>43</u>
<u>Beschreibung des Charakters.....</u>	<u>22</u>	<u>Handwerksfertigkeiten:.....</u>	<u>43</u>
<u>Kapitel 2 Das Spiel mit der Sterblichkeit.....</u>	<u>22</u>	<u>ANHANG 1.....</u>	<u>43</u>
<u>Der sofortige Tod.....</u>	<u>23</u>	<u>Zauberlisten für Pathfinder.....</u>	<u>43</u>
<u>Gifte und andere tödliche Effekte.....</u>	<u>24</u>	<u>Hexenmeister/Magier-Zauberliste</u>	<u>44</u>
<u>TP unter Null.....</u>	<u>25</u>	<u>Paladin-Zauberliste.....</u>	<u>46</u>
<u>Potentiell tödliche Begegnungen jenseits jeder Balance.....</u>	<u>26</u>	<u>Waldläufer-Zauberliste.....</u>	<u>46</u>
<u>Verstümmelungen.....</u>	<u>27</u>	<u>Kleriker-Zauberliste.....</u>	<u>46</u>
<u>Kapitel 3 Die Kampagne.....</u>	<u>28</u>	<u>Barden-Zauberliste.....</u>	<u>47</u>
<u>Mietlinge.....</u>	<u>30</u>	<u>Druiden-Zauberliste.....</u>	<u>48</u>
<u>Gefolgsleute.....</u>	<u>32</u>	<u>Tränke und Schriftrollen für Pathfinder.....</u>	<u>50</u>
<u>Moral.....</u>	<u>32</u>	<u>Tabelle 5-21: 1. Grad Tränke und Öle.....</u>	<u>50</u>
<u>NSC erstellen.....</u>	<u>34</u>	<u>Tabelle 5-22: 2. Grad Tränke und Öle.....</u>	<u>50</u>
<u>Adeliger.....</u>	<u>34</u>	<u>Tabelle 5-23: 3. Grad Tränke und Öle.....</u>	<u>50</u>
<u>Adept:.....</u>	<u>35</u>	<u>Tabelle 5-28: 1.Grad Arkane Zauber</u>	<u>51</u>
<u>Bürgerlicher:.....</u>	<u>35</u>	<u>Tabelle 5-29: 2.Grad Arkane Zauber</u>	<u>51</u>

<u>Tabelle 5-30: 3.Grad Arkane Zauber</u>	<u>52</u>	<u>Tabelle 5-41: 4.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>56</u>
<u>Tabelle 5-31: 4.Grad Arkane Zauber</u>	<u>52</u>	<u>Tabelle 5-42: 5.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>56</u>
<u>Tabelle 5-32: 5.Grad Arkane Zauber</u>	<u>53</u>	<u>Tabelle 5-43: 6.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>57</u>
<u>Tabelle 5-33: 6.Grad Arkane Zauber</u>	<u>53</u>	<u>Tabelle 5-44: 7.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>57</u>
<u>Tabelle 5-34: 7.Grad Arkane Zauber</u>	<u>53</u>	<u>Tabelle 5-45: 8.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>58</u>
<u>Tabelle 5-35: 8.Grad Arkane Zauber</u>	<u>54</u>	<u>Tabelle 5-46: 9.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>58</u>
<u>Tabelle 5-36: 9.Grad Arkane Zauber</u>	<u>54</u>	<u>Anhang 2 NSC-Karten.....</u>	<u>59</u>
<u>Tabelle 5-38: 1.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>54</u>	<u>Übersichtsbogen.....</u>	<u>62</u>
<u>Tabelle 5-39: 2.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>55</u>	<u>OPEN GAME LICENSE Version 1.0a.....</u>	<u>63</u>
<u>Tabelle 5-40: 3.Grad Göttliche Zauber</u>	<u>55</u>		

Vorwort

Mit der Erstärkung der Retroklone und der sogenannten Old School Renaissance hat sich eine Verschiebung in meiner Rollenspielperspektive für das nächste Jahrzehnt ergeben. Dieses Dokument ist der Versuch, eine Pathfinderkampagne mit Old School Feeling zu generieren. Warum nicht das eine oder andere „Richtige“ sondern so eine merkwürdiges Mischmasch?

Einfach weil mir die totale Abkehr von „modernen“ Systemen nicht zusagt, ich aber trotzdem wieder etwas mehr in Richtung Anfänge des Hobbies gehen möchte.

Viele Argumente für und wider die verschiedenen Aspekte des Spiels sind im Internet an sich und den verschiedenen RPG-Messageboards und Foren ausgetauscht worden – aber machen wir uns nicht vor: Dieses Dokument ist für diejenigen geschrieben, die irgendwo zwischen den Stühlen hängen. Denn weder der Old-School-Grognard noch der Pathfindertalentesammler und Zauberindex-Ersteller werden hier ganz glücklich sein. Diese Regelsammlung ist eine Art Kompromiss zwischen Komplexität der neueren Generation des Hobbys, mit den vielen regeltechnischen Wahlmöglichkeiten, und der widersprüchlichen Gradlinigkeit und

den arbitraren Subsystemen der Alten. Wieviel und ob ist eine Geschmacksfrage und wird es immer bleiben. Es gibt keine Richtlinien dafür, was einer bestimmten Gruppe Spass macht. Und natürlich bildet dieses Dokument die Meinung und die Vorlieben eines einzelnen Autors ab.

Viele Rollenspielsysteme neueren Datums scheinen davon überzeugt zu sein, das es nur eine Möglichkeit ihr System richtig zu benutzen, und sei es nur um den Austausch unter den Gruppen möglichst einfach zu halten. Oder weil, wie uns Designer in typischer elitärer Arroganz einzutrichtern versuchen, das System soooo balanciert oder perfekt ist, das der gemeine Rollenspieler da gefälligst die Finger von lassen sollte...

Schon Gary Gygax; und es wäre diskutabel, ob diese Einstellung zu Zeiten des D&D-Booms der späten 70er und frühen 80er nicht eher angebracht war; war ein strenger Verfechter der Regelunität. Gleichzeitig, und das ist der Unterschied, war Gary aber auch ein Anhänger des „Der Spielleiter ist mehr als Gott in seiner Kampagne“. Das diese beiden Positionen manchmal im Gegensatz stehen war ihm wahrscheinlich auch klar. Deswegen ist dieses Regelwerk hier völlig klar in einer Aussage: Jedem Spielleiter ist es erlaubt, seine Kampagne und die zu benutzenden Regeln zu gestalten, wie er

will (natürlich), aber er sollte die Änderungen (oder zumindest die Möglichkeit das es veränderte Regeln gibt) den Spielern in irgendeiner Form mitteilen.

Für genau diesen Zweck gibt es ein Formular am Ende des Dokuments, wo der Spielleiter (oder auch die Gruppe in gemeinsamer Entscheidungsfindung) sich entscheiden kann, welche dieser Regeln er genau nutzen will. Und das dann als Kurzübersicht im Spiel zur Hand sein kann.

Eine wichtige Aussage kommt noch: Wenn etwas nicht funktioniert, rausschmeißen. Auch in der laufenden Kampagne. Die daraus resultierenden Widersprüche sind meist einfacher auszuhalten, als die andauernde Entfremdung einer fehlerhaften Regel.

Und in diesem Sinne: Viel Spaß mit drei Ausrufezeichen und hoffentlich kann jemand mit diesem Dokument etwas Konstruktives anfangen – was natürlich heißt, das er es im Spiel nutzen kann.

Roll on!

Christian Sturke aka Rorschachhamster im Frühjahr 2011

Kapitel 1 Charaktererschaffung

Die Attribute

Die Erschaffung eines Charakters im Rahmen dieser Regeln beinhaltet einen zufälligeren Charakter als die Erschaffung mit einem Punktekaufsystem und erzwingt im Mittel geringere Attributswerte als mit 4W6 und den niedrigsten Würfel wegstreichen – und noch dazu Attributsgebunden, nicht frei verteilbar. Warum? Teil der Philosophie dieser Regeln



ist es, das Spiel etwas mehr zum Spiel zu machen. Es geht nicht darum einen Charakter zu erschaffen, der der Bestmögliche und Kampfstärkste auf seiner gegebenen Stufe ist, genauso wenig wie es

darum geht, möglichst Wirklichkeitsgetreu die Fähigkeiten einer bekannten Romanvorlage mit Talenten und Klassenwahl darzustellen* – es geht um das Beisammensitzen mit Freunden, um Spaß zu haben. Und diese Regeln sind für alle diejenigen gedacht, die Spaß daran haben diejenigen gedacht, die einen Kleriker mit Charisma 5 oder einen Kämpfer mit Konstitution 7 zu spielen – ein Charakter, der sich trotz seiner Schwächen durchsetzen kann oder eben nicht. Denn auch Scheitern kann wahnsinnig viel Spaß machen.



Das ursprüngliche System der Attributverteilung für Pathfinders Großvater waren die 3W6 der Reihe nach (ST, IT, WE, GE, KO, CH), und wenn es zu schlimm war, nochmal würfeln. Was genau zu schlimm war, war (und ist) Diskussionsstoff vieler Abende. Um diese Diskussionen möglicherweise etwas zu zivilisieren und weil die Pathfinderregeln (Talentvoraussetzungen, Zauber-SGs, Rettungswürfe...) im Allgemeinen von reichlich hohen Attributswerten ausgehen, und um den Unwillen von verwöhnten Spielern etwas zu besänftigen, schlagen diese Regeln folgenden Mechanismus vor:

Jeder Spieler und der Spielleiter würfeln 2 Charaktere nach dem Prinzip 3W6 ohne irgendwelche Änderungen und Attributsgebunden aus. Wenn der Spieler eine 3 bei Stärke würfelt, dann heißt das Stärke 3. Charaktere mit nur positiven oder nur negativen Modifikatoren werden allerdings neu gewürfelt. Die endgültigen Charaktere stehen, mit allen ihren Fehlern und Schwächen, zur Auswahl. Die Spieler würfeln nun darum, wer als Erster aus allen Charakteren wählen darf.

Einen guten Charakter zu würfeln heißt also nicht automatisch das man diesen auch spielen kann. Aber dafür gibt es im Normalfall keinen Charakter mit keinem Wert unter 10**, und es stehen ja noch 2 zusätzliche Charaktere des Spielleiters zur Verfügung, damit es nicht zu arg wird...

Nach dem Tod eines Charakters, oder bei Einstieg eines neuen Spielers, stehen dem Spieler die bereits ausgewürfelten Charaktere zur Verfügung und er kann sich zwei Charaktere dazu würfeln. Dieser Charakterpool wird also immer wieder etwas erweitert und verändert. Die Anzahl der Charaktere in diesem Pool ist aber auf Anzahl der Spieler * 2 begrenzt – sobald diese Zahl erreicht wird, werden die Charaktere mit den geringsten addierten

Attributswerten nach der Wahl des Spielers aussortiert – zumal diese wahrscheinlich eh nicht gewählt werden.

Eine andere Möglichkeit, die den Spielern mehr Möglichkeiten zur Gestaltung läßt, ist aus den von den Spielern gewürfelten den besten Satz auszuwählen und dann diesen Satz für alle nutzbar zu machen, bei freier Verteilung der Werte auf die gewünschten Attribute. Die Spieler sollten hierbei allerdings nur jeweils einmal würfeln. Bei dieser Alternative hat man aber wieder das „Problem“, das kein Charakter mit einem für seine Klasse suboptimalen Wert entsteht... Oder man verteilt die Werte dieses Satzes zufällig. Das wäre insofern etwas „fairer“, da alle Charaktere die gleichen Werte haben. Andererseits geht es ja nicht um faire Werte, sondern um das Ausloten der Extreme. Der jeweilige Spielleiter weiß wahrscheinlich am Besten, was mit seinen Spielern geht und was nicht.

* Auch wenn es völlig legitim ist, wenn man das mag – nur diese Regeln sind dann wahrscheinlich nichts für den Betreffenden.

** Jedenfalls haben mehrere Versuchsreihen keinen einzigen Charakter erzeugt, der solchermaßen *langweilig* war. Und wenn, sollte ein solcher Charakter, ebenso wie einer mit keinem Wert über 11, nochmal gewürfelt werden

Spielervölker

Die Spielervölker in diesen Regeln haben alle einen leichten Unterschied zu ihren normalen Gegenstücken in Fantasyspielen oder -literatur. Dies ist einfach ein Mittel um den Spielern, die seit gefühlten Jahrtausenden die gleichen stereotypen Fantasyvölker zur Auswahl haben, etwas Abwechslung zu bieten. Deswegen sind diese Regeln innerhalb der *Optionalen Regeln* dieses Dokuments doppelt *Optional*. Letztes Wort hat wie immer der Spielleiter.

Elfen (und Halbelfen)

Im Gegensatz zu allen anderen Sprachen kann man Elfish fast nicht erlernen, solange man nicht seit Geburt oder zumindest frühester Kindheit bei Elfen aufgewachsen ist. Selbst dann sprechen die meisten Elfen mit anderen Wesen meistens Gemein, denn ihre eigene Sprache besteht nicht aus festen Worten, sondern aus subtilen Klangfolgen, die keine feste Bedeutung an sich haben, sondern die mehr als subtile Andeutungen existieren. Kein Elf wird den gleichen Sachverhalt jemals auf die gleiche Weise sprachlich ausdrücken. Elfische Kinder brauchen dementsprechend

bis zu 20 Jahre, diese Sprache soweit zu erlernen, um sich verständlich zu machen. Kurzlebigeren Völker können diese Sprache nur erlernen, wenn sie eine ähnliche lange Zeit in ihr aufwachsen, was aber oft mit ihrer schnelleren Reifung zu Problemen führt. Halbelfen sprechen meist ein ziemlich grobes Elfish, und Halbelfen zweiter Generation können gar kein Elfish, wenn sie nicht viel Zeit bei ihren Großeltern verbracht haben. Streng genommen besitzen auch Elfische Ansiedlungen keinen Namen, sondern werden je nach Stimmung, Tageszeit, der angesprochenen Person und vielen weiteren subtilen Einwirkungen anders „benannt“ (Ein Konzept, das für Elfen völlig abwegig ist). Elfen selber haben dementsprechend keine Namen, auch wenn sie oft Gemeinsprachliche oder sogar „Pseudoelfische“ annehmen, wenn sie es mit Nichtelfen zu tun haben. Außerdem besitzen sie keine Schriftsprache, sondern eine ausgeprägte mündliche Überlieferungskultur, aber keine Geschichte wurde bei den Elfen jemals zweimal auf die gleiche Weise erzählt. Elfen können sich gegenseitig kaum anlügen, deswegen erhalten sie untereinander einen -4 Malus auf alle Bluffwürfe, aber auch einen +4 Bonus auf Diplomatie. Das gilt nicht für Halbelfen und andere elfischsprachige Wesen (so selten die auch sind). Elfen benutzen manchmal

gemeinsprachliche Alphabete, aber finden die Starrheit der Begriffe zumindest unangenehm, wenn nicht gar eklig, und versuchen dies so oft wie möglich zu vermeiden. Boten und magische Übermittlungen haben einen sehr viel höheren Stellenwert in ihrer Gesellschaft. Drow sprechen auch Elfish, aber da ihre ganze Weltsicht und Anschauungen so grundverschieden sind, fühlen sich diese beiden Subrassen nicht wohl, wenn sie sich miteinander verständigen (was selten genug vorkommt). Es ist wohl ungefähr so, als wenn einen das Gegenüber ständig Speicheltropfen ins Gesicht spuckt...

Allerdings liegt hier auch die Erklärung, warum Elfen eine Affinität zur Magie haben, sind doch die magischen Formeln ähnlich subtil, wenn auch wesentlich starrer, wie die elfische Sprache.

Elfische Spielercharaktere sollten vermeiden, ihre Mit-SC mit Namen anzusprechen, sondern ihnen immer wieder andere Spitznamen zu geben. Gerade das läßt viele andere Völker glauben, das Elfen hochnäsiger sind. Schließlich machen sie sich noch nicht einmal die Mühe, die Namen ihrer Gefährten zu behalten...

Elfen haben aber theoretisch keinerlei Problem damit, anderen Wesen ihre Sprache beizubringen, und einige wenige

Wesen haben es tatsächlich noch im Erwachsenenalter erlernt – im Laufe von mehreren Dekaden unter Elfen.

Gnome

Die Gnome besitzen eine besondere Eigenart: Ihre Kultur kennt keine andere Art der Arbeitsaufnahme als der Selbstversklavung. Ein junger Gnom sucht sich einen Besitzer statt eines Lehrherren. Dieser muß bereit sein einen recht stattlichen Kaufpreis zu zahlen (je nach Begabung und Vorkenntnissen können solche Gnome bis zu 10.000 GM kosten, die meisten liegen aber bei rund 1.000 GM) und die Verpflichtung, dem Gnom jedes Jahr eine Woche in völliger Freiheit zu lassen. Diese wird meist genutzt um sich zu verheiraten (oft genug eine recht spontane Entscheidung wenn man nur eine Woche Zeit hat), Kinder zu Zeugen und/oder die Verwandtschaft zu besuchen, die sich freikaufen konnte. Denn Freikaufen läßt sich ein Gnom, der etwas auf sich hält, sobald der Nachwuchs die nötigen Geldmittel aufgebracht hat – normalerweise durch die eigene Selbstversklavung... Sklaven selbst haben keinerlei Rechte bis auf körperliche Unversehrtheit jenseits von normalen Berufskrankheiten und Züchtigungen. Die meisten freien Gnome, also Kinder und

Rentner, leben in ziemlich abgeschlossenen Gemeinschaften, oft versteckt oder zumindest nicht einfach zugänglich (Wie z.B. in alten Kellern unter einer Menschenstadt oder abseits gelegenen Schluchtdörfern.)

Zu 90% spielt sich dieser merkwürdige Handel mit der eigenen Person in der gnomischen Gesellschaft ab, unbemerkt von den großen Personen. Eine Minderheit Gnome aber verkauft sich, meist wegen der höheren Summen, auf dem offenen Markt. Obwohl die Versklavung von Elfen, Halblingen, Zwergen und Menschen in vielen Gesellschaften offiziell verboten ist, haben die Gnome normalerweise die Erlaubnis sich selbst zu versklaven. Menschliche und „Besitzer“ anderer Völker werden aber auf die speziellen Eigenschaften der Vereinbarung noch einmal ausdrücklich hingewiesen. Eine Besonderheit der gnomischen Kultur kommt ihnen dabei auch zu Gute und führt zu einer gnomischen Übermacht im horizontalen Gewerbe: Gnome sehen sich in der Versklavung als Teil ihres Besitzers, wie einen Fuß oder Arm. Deswegen haben Gnomensklaven beiderlei Geschlechts keine Probleme ihren Körper zu prostituieren (Dieses wirft nach ihrer Auffassung höchstens ein schlechtes Licht auf den Besitzer und passiert dem Gnom gar nicht).

Was den meisten Wesen unbekannt ist, und auch von vielen Gnomen vehement abgestritten wird, ist die enge Beziehung die viele Gnome traditionell zur Gilde* haben. Gnome werden, egal wo, automatisch als Gildenmitglied angesehen, und werden somit nie bestohlen. Auch wenn nur die etwas weniger ethisch gefestigten Gnome dies für sich nutzen, sehen es doch selbst die rechtschaffensten Exemplare als eine Verpflichtung an, diese Organisation ihrerseits vor ungernem zu schützen – wobei einzelne Individuen auf diesen Schutz nicht bauen sollten, insbesondere wenn sie gegen die Interessen der Gilde handeln. Gnome würden aber niemals ihren eigenen Besitzer bestehlen, denn sie haben Angst vor etwas das sie „rekursive Karma-Explosion“ nennen, wenn der Besitzer durch sie als seinen Besitz sich selbst bestiehlt. Dritten gegenüber besteht diese Angst allerdings nicht. Außerdem werden Gnome oft ziemlich herablassend behandelt. Schließlich sind die meisten angetroffenen Gnome Sklaven...

Gnome als Spielercharaktere können sich dafür entscheiden, der Sklave eines anderen Spielers, der einer dritten Person, oder einer der wenigen Gnome zu sein, die es, sei es durch ererbten Reichtum oder durch andere, in ihrer Persönlichkeit begründete Faktoren, nicht nötig haben,

sich zu versklaven. Diese letzte Möglichkeit macht sie aber ziemlich merkwürdig in den Augen der meisten Gnome (und auch unfähig, das Nachleben ohne zusätzliche Wiedergeburt zu erlangen).

*Siehe Kapitel XX Die Besonderheiten der Grautalkampagne

Halblinge

Halblinge sind ein ernsthaftes und bodenständiges Volk. Sie leben meist in eigenständigen Siedlungen oder gar Ghettos in größeren Städten, die oft nicht ein einziges Wirtshaus haben (Und wenn, wird es oft von einem Angehörigen eines anderen Volkes betrieben). Ihr ästhetisches Empfinden richtet sich allein an der Funktionalität aus und dementsprechend schlicht sind ihre Behausungen.

Ein Halbling gibt sein Wort nicht leichtfertig und wenn er es einmal gegeben hat, dann versucht er es zu halten. Halblinge sind sehr bedacht auf Formalitäten und Protokolle und erhalten einen +2 Bonus auf Diplomatie und Wissen (Adel) (Dies ersetzt das Volksmerkmal Wendig). Sie sind meistens Handwerker und Händler, und ihre Arbeit machen sie mit großer Gewissenhaftigkeit. Es gibt nichts schlimmeres für einen Halbling, als einen Vertrag nicht einhalten zu können. Da sie diese Einstellung auch von

jedem anderen erwarten, reagieren sie äußerst unwillig auf Leute, die sich nicht an Abmachungen halten, selbst wenn die Umstände sich geändert haben. Sie gelten als sehr stur, aber absolut verlässlich. Sie achten sehr genau drauf was sie sagen und üben sich von Kindesbeinen an in Rhetorik. Schließlich möchte ein Halbling immer, das klar ist, was er meint. Gegenüber Nichthalblingen sind sie umso unnachgiebiger wenn es um fehlerhafte Formulierungen oder irreführende Regeln geht. Halblinge sind sehr geehrte Richter und weniger gute Rechtsanwälte...

Halborks

Es gilt als besonders glücklich, wenn eine kinderlose Frau im fortgeschrittenen Alter doch noch ein Kind trägt. Wenn ihr Ehemann auch keine illegitimen Nachkommen gezeugt hat, bittet er, als „Gottberührter“ bekannt, oft die Göttin der Fruchtbarkeit um Rat. Die Priester raten manchmal; und unter Warnungen vor drohendem Unheil für die Familie, sollte der Mann seine Zeugungsunfähigkeit nicht annehmen; zu einem heimlichen Ritual in einer der Orks heiligen Nacht, das seine Frau alleine in den Bergen durchzuführen hat – sind diese Untiere doch für ihre Fruchtbarkeit bekannt. Deswegen sind

Halborks relativ angesehene Bürger, oft „Gottkind“ genannt, und nur wenige haben Abscheu vor ihnen. Oft genug hat der eigene „Vater“ aber Resentiments gegen den Nachwuchs. Auch wenn die Scham, und die Furcht vor göttlichem Zorn, ihn normalerweise davon abhält, irgendwelche Schritte einzuleiten, läßt er dies den Sohn oder die Tochter nicht selten doch deutlich spüren. Nicht wenige Halborks wuchsen auch in zerrütteten Familien auf, und einige werden dann doch von ihren Eltern verstoßen. Diese Halborks werden meist im Tempel der Göttin der Fruchtbarkeit aufgenommen. Diese gilt ganz allgemein auch als die Schutzpatronin für die Orks, die friedlich ihr Leben führen, so wenige das sein mögen.

Zwerge

In der Kultur der Zwerge gilt es als Ehrentugend, die Gräber anderer Zwergenclassen zu plündern. Es gilt als sehr große Ehre, gar die Waffen eines verstorbenen Königs zu erlangen. Selbst der bestohlene Clan muß dem erfolgreichen Grabräuber als Überwinder ihrer Fallen Respekt zollen (aber Begeisterung zeigt sich selten...) und ihn zu einem Festessen einladen, dieses soll den bestohlenen Zwerg besänftigen und gleichzeitig die Eignung des Räubers als

würdigen Trägers der Waffen zeigen. Außerdem befragen die Pragmatischeren der Zwergenbaumeister den Gast oft, wie er die einzelnen Fallen umgangen hat, um es beim nächsten Mal besser zu machen. Zwerge halten Menschen und Elfen oft für Ehrlos, weil sie negativ auf das Plündern ihrer Gräfte reagieren, was die zwergischen Grabräuber in einen Zwiespalt bringt: nehmen sie die Waffen an sich, fühlen sie sich trotz aller Probleme, die das mit sich bringt, verpflichtet, der Familie des Verstorbenen ihre Aufwartung zu machen... Menschen und Elfen halten Zwerge dagegen für dreiste Diebe, da sie Gräfte plündern, und dann noch damit vor den bestohlenen Familien angeben... da Gnome und Halblinge meist keine besonderen Bestattungsriten für Könige und Anführer kennen, und normalerweise nur symbolische Grabbeigaben mitgeben, sehen diese das als nur Vernünftig an – warum soll man ein gutes Schwert in der Dunkelheit verrotten lassen? Vielleicht liegt das aber auch daran, das ihre kleine Statur ihre Gräber für Zwerge eh uninteressant macht...

Es gibt einige Regeln, die ein Zwerg beachten muß: Er darf kein Grab eines Verwandten plündern (auch keines Verwandten aus einem anderen Clan) und er muß den sterblichen Überresten trotzdem

Respekt entgegenbringen. Außerdem muß er eine kurze Notiz in den Sarg meißein (deswegen haben Zwerge eigentlich immer Hammer und Meißel dabei), z.B. „Groin, Sohn des Glimmar, aus dem Geschlecht Frunon, nahm die Waffen des ehrenhaften Königs Guni, Sohn des Mar, aus dem Geschlecht Brun, und wird sie in Ehre tragen“. Als besonders Ehrevoll, und Grund zur Verewigung in Gesängen des bestohlenen Clans, gilt es, seine eigenen Waffen dem Toten zu lassen, um so mehr, wenn diese magisch sind. Außerdem muß der Zwerg die Waffen selber führen und darf sie nicht an Dritte weitergeben – oder zulassen, das Nichtzwerge sie an sich nehmen. Akzeptabel ist es, wenn der Zwerg diese Waffen an einen würdigen Träger ohne Gegenleistung weitergibt (ein zwergischer Magier darf ein Kettenhemd z.B. verschenken), aber nur in Ausnahmefällen wird das weitergeben an einen Nichtzwerg akzeptiert. Wenn ein Zwerg diese Regeln mißachtet, muß er sich vor dem Anführer seines eigenen Clans und des bestohlenen Clans verantworten. Bestrafungen reichen von einem Sühnegeld bis zum Ausstoßen aus dem Clan. Meist wird der Zwerg aber verpflichtet, die Sachen wiederzubeschaffen, ins Grab zurückzubringen und die Fallen neu und besser wiederherzustellen.

Jemand, der beim Versuch ein Zwergengrab zu plündern, umkommt, dient diesem in seinem Nachleben, und es wird erwartet, das sein Clan ihn in unmittelbarer Nähe des Originalgrabs bestattet. Zwerge werden versuchen, auch Nichtzwerge zu diesem Brauch zu überreden, normalerweise eher mit mäßigem Erfolg. Opfer, die in den Fallen gefunden werden, werden von Zwergen oft symbolisch an Ort und Stelle bestattet, selbst Orks oder andere Humanoide.

Diese Kultur erklärt die Besessenheit zwergischer Baumeister mit tödlichen Fallen und großen Grabkomplexen.

In allen anderen Aspekten gleichen die Spielervölker denen im GRW.

Charakterklassen

Die Klassen des Pathfindersystems sind in sich relativ ausgewogen, aber einige Änderungen gilt es doch zu machen, wenn man ein Spiel erzeugen will, das das Flair vergangener Epochen einfangen will. Die kampffähigen Klassen werden etwas benachteiligt, und zwar durch die hohen Attributsvoraussetzungen einiger Talente. Dies sollte keine Problem darstellen, stehen doch allein im GRW genug Alternativen zur Verfügung, aber es muß durch eine Maßnahme ausgeglichen werden, die die zauberfähigen Charaktere etwas einschränkt und gleichzeitig das Spiel bereichert: Für alle zauberfähigen Klassen gelten stark eingeschränkte Zauberlisten (zu finden im ANHANG 1). Der SL sollte es durchaus zulassen, das Zauberstäbe und magische Gegenstände, die auf Zaubern basieren, die es nicht mehr gibt, als besondere magische Schätze geborgen werden können. Findige Zauberwirker können mit Witz und Aufwand so vielleicht sogar einen Zauber erlernen, der in diesen Listen nicht mehr vorkommt. Sowohl Domänenzauber als auch Blutlinienbonuszauber bleiben gleich, oder, was etwas aufwendiger ist, können auf einer Fall-zu-Fall-Basis übertragen werden, um Magier nicht zu sehr zu benachteiligen. Schriftrollenzauber mit exotischen Zaubern

sollten vielleicht etwas häufiger sein, als normal, wenn die erste Variante gewählt wird, vor allem, wenn sich ein Magier und ein Hexenmeister in der Gruppe befinden.

Diese Konzentration auf einige wenige Zauber fördert, verbunden mit einer etwas freierer Interpretation, was ein Zauber bewirken kann, hoffentlich die kreative Energie der Spieler eines solchen Charakters. Dem Spielleiter sei hierbei noch einmal ans Herz gelegt, die Zauber auch gegen den Regeltext im GRW wirken zu lassen, wenn es eine intelligente und kreative Lösung zu der zu schaffenden Herausforderung zu sein scheint. Lediglich eine gewisse Konsistenz in diesen Ad-Hoc-Regelungen sollte dabei gewahrt werden. Was einmal möglich war, sollte, bei gleichen äußeren Umständen, erneut möglich sein. Einem Spieler, der dagegen eine in der Situation ausgesprochene Regelung zu missbrauchen weiß, sollte klar gemacht werden, das die Regelung wieder zurückgenommen wird, weil ansonsten der Spielspaß für alle Beteiligten, ihn selbst eingeschlossen, darunter leidet. Diese Freiheit vom genauen Regeltext kann auch auf nicht abgedeckte Kampfsituationen angewendet werden – ein Kampfmanöverwurf mit entsprechenden, vom Spielleiter zu bestimmenden Modifikatoren sollte so gut wie alle

Möglichkeiten abdecken.

Eine weitere Möglichkeit, und ein ziemlich großer Einschnitt in das System, wäre die multiplen Angriffe wegzulassen. Um die größten Nachteile und regeltechnischen Schwierigkeiten zu umschiffen, würde ich einen vollen Angriff mit +2 auf Treffer- und Schadenswurf versehen, und pro iterativen Angriff, der wegfällt, mit zusätzlichen +2 belegen. Ein Kämpfer der 6. würde so einen einzelnen vollen Angriff mit +4 auf Treffer und Schaden durchführen, ein Kämpfer der 11. mit +6 und einer der 16. dementsprechend mit +8. Der Schaden wird nicht vervielfacht durch kritische Treffer, aber er erhöht sich bei der Nutzung einer zweihändigen Waffe um das Anderthalbfache. Ansonsten bleiben die Beschränkungen des vollen Angriffs bestehen. Vorsicht: Einige Talente ergeben so kaum noch Sinn. Trotzdem würde eine solche Maßnahme das Spiel auf hohen Stufen beschleunigen, aber auch den Ausgang von Kämpfen etwas zufälliger gestalten. Ein solcher Angriff kann ein probates Mittel gegen Gegner mit hoher Rüstungsklasse auch für die Kämpfer der 2. Reihe darstellen. Er würde also, in der richtigen Situation, auch noch Sinn machen und nicht zu Kämpfen führen in denen sich die SC bewegen weil sie es können und nicht, weil die taktische Situation es

erfordert. Allerdings benachteiligt diese Regel „Endgegner“ und auch SCs mit hohen Rüstungsklassen und da auch niedrigstufige Vasallen nicht mehr en Gros weggehauen werden sollten (es sei denn mit einem entsprechenden Talentbaum) verändert das ein wenig die Spieldynamik. Also Vorsicht!

Ansonsten sind alle Charakterklassen wie im GRW beschrieben zu spielen.

Wesenszüge

Wesenszüge (im Original Traits genannt) sind eine Gruppe an Halbtalenten, von denen jeder Charakter sich zwei bei der Erstellung aussuchen kann. Die genaue Beschreibung kann bei [Paizo](#) bzw. in der deutschen Übersetzung auf der Pathfinderseite von [Ulisses](#) heruntergeladen werden. In einem Old-School-Spiel bietet es sich an, die Wesenszüge zufällig auszuwürfeln, nachdem der Spieler Klasse und Gesinnung bestimmt hat, aber bevor Talente und Fertigkeiten verteilt wurden (um ihm auch die Chance zu geben, seine Wesenszüge zu nutzen, die Boni auf Fertigkeiten oder Klassenfertigkeiten geben, z.B.). Dies führt zwar zu weniger Spielerkontrolle, aber hoffentlich zu bemerkenswerteren Charakteren, anstatt zu optimierten Charakteren bei Spielern, die keinen zweiten Blick auf Wesenszüge werfen, die nicht ganz genau den entscheidenden Bonus verleihen... Eine ähnliche Argumentation übrigens wie für der Reihe nach gewürfelte Attributswerte. Andererseits ist z.B. ein kriegerischer Charakter mit einem Wesenszug, der das Zaubern verbessert, natürlich benachteiligt gegenüber einem Charakter, bei dem der Wesenszug genau hinkommt. Der Spielleiter hat endgültig das letzte Wort, ob er zum

Umgehen solcher Fälle einfach den Wurf auf bestimmten Untertabellen erlaubt.

Diese Tabelle beinhaltet sowohl **Regionalwesenszüge**, die sich von Kampagne und Kampagne unterscheiden sollten (die hier dargestellten der Grautalkampagne sind nur als Beispiel gedacht), als auch Gesinnungs-Wesenszüge, diese werden nach den Tabellen beschrieben. Keine Untertabelle darf, wie in den normalen Wesenszugeregeln vorgesehen, zweimal benutzt werden und hat zwei Alternativen:

W20	W10	Wesenszuguntertabelle
1-3	1-2	Wesenszüge (Glaube)
4-6	3-4	Wesenszüge (Kampf)
7-9	5-6	Wesenszüge (Magie)
10-12	7-8	Wesenszüge (Sozial)
13-15	9-10	Wesenszüge (Gesinnung)
16-20		Wesenszüge (Regional)

Die eine Variante ist etwas gewichtet in Richtung regionaler Wesenszüge, damit wenigstens einer der SC hoffentlich eine Anbindung an das Setting hat. Eine andere Variante, die mit dem W10, würde darin

bestehen, das nur der eine Wesenszug auf dieser Tabelle gewürfelt wird, und der andere Wesenszug automatisch ein Regionaler ist. Es kann auch entschieden werden keine Regionalwesenszüge im Spiel zu nutzen, um den Spielern größere Freiheit bei der Entwicklung des Charakter zu lassen – dies wird im Punkt „Beschreibung des Charakters“ noch einmal beschrieben (s.u.).

W12	Wesenszüge Glaube	W12	Wesenszüge Kampf
1	Geburtsmal	1	Anatom
2	Gelehrter des Großen Jenseits	2	Drangsaliert
3	Göttliche Berührung	3	Fechter
4	Göttliche Verbindung	4	Flinkes Wiesel
5	Heidnischer Eid	5	Mörder
6	Ketzerische Vergangenheit	6	Reaktionsschnell
7	Motivierender Ausruf	7	Rußige Hand
8	Pfleger	8	Schlachtgeboren
9	Religiös aufgeschlossen	9	Unfairer Kämpfer
10	Tempelkind	10	Wagemutig
11	Unerschütterlicher Glaube	11	Widerstandsfähig
12	Verehrer der Natur	12	Nochmal würfeln

W20 Wesenszüge Regional			
1	Abgehärtet durch den Bergwind		
2	Botenreiter		
3	Dammvolk		
4	Der „Neue“		
5	Flußschiffer		
6	Randinger Jung		
7	Ruinensucher		
8	Torfstecher		
9	Trimmreiter		
10	Nochmal würfeln		
W20 Wesenszüge Magie	W10 Wesenszüge Sozial		
1	Aberglaube	1	Adoptiert
2	Begabter Adept	2	Charmeur
3	Blasphemische Natur	3	Geborener Anführer
4	Fokussierter Verstand	4	Misstrauisch
5	Gefährliche Neugier	5	Reiche Eltern
6	Heckenmagier	6	Rotwelsch
7	Kind der Dunkelheit	7	Schläger
8	Klassisch geschult	8	Schlagfertig

9	Magische Abstammung	9	Straßenkind
10	Magische Gabe	10	Verarmt
11	Magisches Geschick		
12	Mathematisches Wunderkind		
13	Skeptiker		
14-20	Nochmal würfeln		

Die Gesinnungswesenszüge sind mit dieser Tabelle auszuwürfeln, abhängig von der Gesinnung des Charakters:

Gesinnung	W10	Wesenszug
CB	1-2	Brutaler Eigensinn
	3-4	Chaot
	5-6	Freigeist
	7-8	Lust an der Zerstörung
	9-10	Schwarzes Herz
CG	1-2	Chaot
	3-4	Freigeist
	5-6	Guter Willen
	7-8	Liebenswürdiger Tunichtgut
	9-10	Reines Herz

CN	1-2	Abgeklärtes Wesen
	3-4	Balanciertes Wesen
	5-6	Chaot
	7-8	Freigeist
	9-10	Ungebunden
N	1-5	Abgeklärtes Wesen
	6-10	Balanciertes Wesen
NB	1-2	Abgeklärtes Wesen
	3-4	Balanciertes Wesen
	5-6	Brutaler Eigensinn
	7-8	Schwarzes Herz
	9-10	Selbstverliebt
NG	1-2	Abgeklärtes Wesen
	3-4	Balanciertes Wesen
	5-6	Für das Gemeinwohl
	7-8	Guter Willen
	9-10	Reines Herz
RB	1-2	Brutaler Eigensinn
	3-4	Ordentlicher Geist
	5-6	Rechtschaffene Einstellung
	7-8	Schwarzes Herz

	9-10	Tyrann
RG	1-2	Anhänger der Zivilisation
	3-4	Guter Willen
	5-6	Ordentlicher Geist
	7-8	Rechtschaffene Einstellung
	9-10	Reines Herz
RN	1-2	Abgeklärtes Wesen
	3-4	Balanciertes Wesen
	5-6	Hardliner
	7-8	Ordentlicher Geist
	9-10	Rechtschaffene Einstellung

Beschreibung der Regionalen Wesenszüge:

Abgehärtet durch den Bergwind: Wesenszüge (Regional)

Deine Jugend in den östlichen Grauebenen hat dich unempfindlich gegen Kälte gemacht. Du wirst immer so behandelt, als wäre die Außentemperatur um 5°C höher was Temperaturen unter 0°C angeht. Außerdem erhältst Du Orkisch oder Goblinsch als Bonusssprache (deine Wahl).

Botenreiter: Wesenszüge (Regional)

Du bist ein ehemaliger Reiter der

Thingboten, die Nachrichten zu den außenliegenden Höfen gebracht haben (bevor der Botendienst im letzten Jahr aufgegeben wurde). Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Reiten und Wissen (Geographie) und eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Dammvolk: Wesenszüge (Regional)

Du bist einer der Leute, die die Schnelling in ihr Bett gezwängt haben um fruchtbares Ackerland zu machen. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Wissen (Baukunst) und Wissen (Natur), und eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Der „Neue“: Wesenszüge (Regional)

Da du dir noch keine Feinde im Tal gemacht hast und du auch drauf achtest, das es so bleibt, erhältst du einen +1 Wesenszugbonus auf Diplomatie und diese Fertigkeit ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Flußschiffer: Wesenszüge (Regional)

Du bist oft auf den Flüssen Schnelling und Dunkelwasser unterwegs gewesen, sei es, das deine Familie ein Bott zum Handeln unterhält, sei es das du dir als Deckhand ein paar KM dazuverdient hast. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Beruf

(Matrose) und Wissen (Natur), und eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Randinger Jung: Wesenszüge (Regional)

Du bist am Rand des Dunklen Waldes aufgewachsen und Vertraut mit den Gefahren, die die Untergebenen der Fanferlusch darstellen. Du erhältst Sylvanisch als Bonusssprache und einen +1 Wesenszugbonus auf alle Rettungswürfe gegen die Zauber, Zauber-ähnlichen und Übernatürlichen Fähigkeiten einer Fee.

Ruinensucher: Wesenszüge (Regional)

Auch wenn du dich noch nie weit ins Moor getraut hast, hast du dich doch oft am Rand herumgetrieben und die Überreste der alten Zivilisation dort betrachtet und alle Geschichten gesammelt, derer du habhaft werden konntest. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Wissen(Geschichte) und Wissen(Gewölbekunde) und eine der beiden Fertigkeiten (deine Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Torfstecher: Wesenszüge (Regional) Du gehörst zu den furchtlosen Familien, die ihren Lebensunterhalt mit dem Stechen von Torf in den Mooren verdienen. Du erhältst einen Wesenszugbonus vom +2 auf alle Überlebenskunstwürfe im Moor und einen +1 Wesenszugbonus auf alle Rettungswürfe

gegen Furchteffekte.

Trimmreiter: Wesenszüge (Regional)

Du gehörst zu den harten Jungs, die die halbwilden Pferde der Grauebenen zureiten. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Reiten und Mit Tieren umgehen und eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Beschreibung der Gesinnungswesenszüge:

Brutaler Eigensinn: Wesenszüge (Gesinnung, B)

Dein ganzes Leben besteht aus der Devise: Ich zuerst. Du hast gelernt dich rücksichtslos durchzusetzen. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf alle KM-Würfe.

Schwarzes Herz: Wesenszüge (Gesinnung, B)

Du bist ein strenger Anhänger des Bösen und gefeit gegen Kräfte des Guten. Du erhältst einen +2 Wesenszugbonus auf alle Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche oder übernatürliche Effekte der Kategorie Gut.

Chaot: Wesenszüge (Gesinnung, C)

Du bist ein strenger Anhänger des Chaos

und gefeit gegen Kräfte der Ordnung. Du erhältst einen +2 Wesenszugbonus auf alle Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche oder übernatürliche Effekte der Kategorie Ordnung.

Freigeist: Wesenszüge (Gesinnung, C)

Du hasst es gebunden zu sein. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Entfesselungskunst und diese Fertigkeit ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Lust an der Zerstörung: Wesenszüge (Gesinnung, CB)

Jedes Mal, wenn du entweder einen Gegner getötet (nicht nur unter o TP gebracht) hast oder einen Gegenstand oder Konstrukt zerstört hast, erhältst du einen +1 Wesenszugbonus auf RK und Angriffswürfe in der darauffolgenden Runde.

Liebenswürdiger Tunichtgut: Wesenszüge (Gesinnung, CG)

Du erhältst einen +2 Wesenszugbonus auf alle Charismabasierten Fertigkeiten, solange du sie benutzt, um dich herauszureden oder zu bluffen. Du mußt schon im Schlamassel stecken, um diesen Bonus zu erhalten... du könntest zum Beispiel nicht diesen Wesenszug einsetzen, um dich in das Haus des Händlers herein zu bluffen, aber wenn du während eines Einbruches erwischt wirst, könntest du dich

mit diesem Wesenszug versuchen aus dem Haus heraus zu bluffen.

Ungebunden: Wesenszüge (Gesinnung, CN)

Du bist in der Lage, bei einem Rückzug allen Gelegenheitsangriffen auszuweichen, die auch bei dem verlassen eines zweiten Feldes fällig wären. Nur wenn du durch das verlassen eines dritten Feldes (oder beim Verlassen von noch mehr Feldern) Gelegenheitsangriffe provoziert werden diese auch durchgeführt.

Guter Willen: Wesenszüge (Gesinnung, G)
Deine offene Art und vertrauenswürdige Verlässlichkeit ist so offensichtlich, das selbst die misstrauischsten Leute dir glauben. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Diplomatie und diese Fertigkeit ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Reines Herz: Wesenszüge (Gesinnung, G)
Du bist ein strenger Anhänger des Guten und gefeit gegen Kräfte des Bösen. Du erhältst einen +2 Wesenszugbonus auf alle Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche oder übernatürliche Effekte der Kategorie Böse.

Abgeklärtes Wesen: Wesenszüge (Gesinnung, N)

Durch deine Verbundenheit mit allen Kräften des Universums gibt es nur wenige Wesen, die dich beeindrucken oder beeinflussen können. Du erhältst einen +2 Wesenszugbonus gegen alle Zauber der Schule Verzauberung (Bezauberung).

Balanciertes Wesen: Wesenszüge (Gesinnung, N)

Du bist ein strenger Anhänger des Ausgleichs und gefeit gegen Kräfte der Extreme. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf alle Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche oder übernatürliche Effekte der Kategorie Chaos, Ordnung, Gut oder Böse; es sei denn, deine nicht-neutrale Gesinnungskomponente entspricht einer dieser Kategorien, gegen diese bist du nicht gefeit.

Selbstverliebt: Wesenszüge (Gesinnung, NB)

Jeder Zauber, den du auf dich selbst wirkst, erhält einen Wesenszugbonus von +1 auf die Zauberstufe.

Für das Gemeinwohl: Wesenszüge (Gesinnung, NG)

Jeder vorteilhafte Zauber, den du auf jemand anderen wirkst, erhält einen Wesenszugbonus von +1 auf die Zauberstufe.

Ordentlicher Geist: Wesenszüge (Gesinnung, R)

Wenn du Zauber vorbereitest, und diese nicht täglich veränderst erhältst du ab dem zweiten Tag einen +1 Wesenszugbonus auf alle SG deiner Zauber – aber wenn du nur einen Zauber veränderst erlischt dieser Bonus für alle deine Zauber.

Rechtschaffene Einstellung: Wesenszüge (Gesinnung, R)

Du bist ein strenger Anhänger der Ordnung und gefeit gegen Kräfte des Chaos. Du erhältst einen +2 Wesenszugbonus auf alle Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche oder übernatürliche Effekte der Kategorie Chaos.

Tyrann: Wesenszüge (Gesinnung, RB)

Wenn du die Fertigkeit Einschüchtern benutzt, dann dauert die Wirkung solange an als hättest du um 5 mehr gewürfelt, solange du den Wurf überhaupt geschafft hast. Einschüchtern ist für dich immer eine Klassenfertigkeit

Anhänger der Zivilisation: Wesenszüge (Gesinnung, RG)

Du bist fest der Meinung, daß der Fortschritt nur Gutes für alle Beteiligten bringt. Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf Wissen (Baukunst) und Wissen (Geschichte) und eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Hardliner: Wesenszüge (Gesinnung, RN)

Du erhältst einen +1 Wesenszugbonus auf alle Angriffswürfe, die gegen Wesen gerichtet sind, die das Gesetz oder deinen Ehrenkodex in schlimmer Weise verletzt haben. Wie immer hat der Spielleiter das letzte Wort.

Fertigkeiten

Grundsätzlich ist das Fertigkeitensystem Pathfinders etwas zu komplex, um wirklich ein Old-School-Feeling aufkommen zu lassen. Trotzdem würde eine besondere Behandlung des Systems sehr viel Arbeit machen. Es gibt mehrere Möglichkeiten damit umzugehen: Die Erste, und Radikalste, ist es, die Fertigkeiten zu ignorieren und lediglich dem Schurken seine traditionellen Fähigkeiten zu lassen – also übersetzt in Pathfinder: Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Klettern, Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten, Schlösser öffnen und Wahrnehmung. Der Schurke sollte dann aber nur 4 Fertigkeitpunkte pro Stufe erhalten (und der Barde vielleicht 3, 2 oder sogar nur 1, mit zusätzlich Auftreten als Möglichkeit), unmodifiziert durch Intelligenz. Die anderen Klassen können ihre Klassenfertigkeiten, so sie denn auf dieser Liste stehen, wie ungelernte Fertigkeiten anwenden (also ohne +3 Bonus).

Die weniger radikale Methode Zwei ist es, das Fertigkeitssystem wie gehabt zu lassen und ein Pi-Mal-Daumen-Bewertungssystem anzukündigen – ein verdammt hohes Ergebnis wird als verdammt gut interpretiert, aber mit genauen Regelungen wie SG-Höhe

etc. hält man sich nicht auf. Obacht! Dies erfordert Fingerspitzengefühl vom SL und ist nur erfahrenen Gruppen zu empfehlen.

Die dritte Möglichkeit ist eine Mischung aus Nummer Zwei und dem traditionellen System – nur bei wichtigen Ergebnissen und/oder wenn die Spieler es fordern (aber vor dem Wurf) werden genau Berechnungen angestellt. Der Vorteil hier ist, das nominell alles beim Alten bleibt, und die Spieler das Gefühl einer gewissen Kontrolle gegenüber dem oft übermächtig erscheinenden Old-School-SL haben.

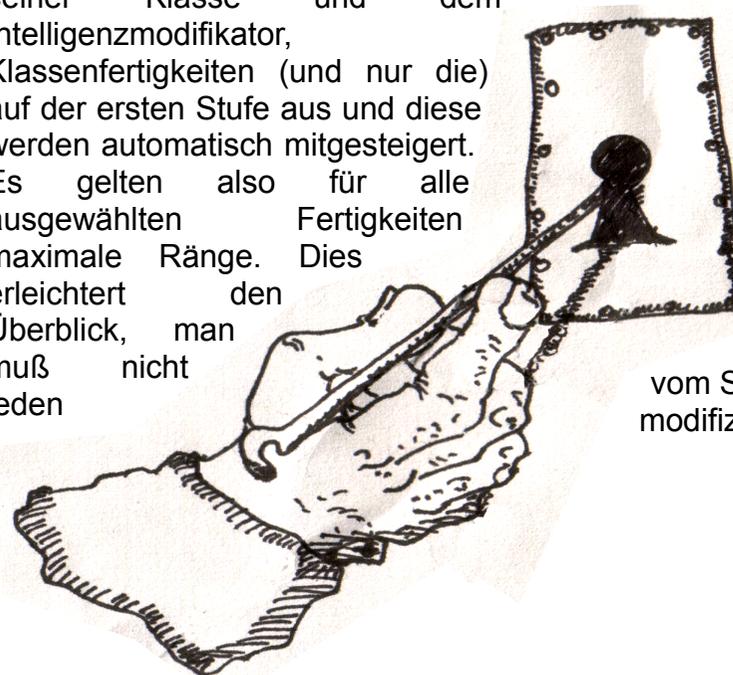
Die vierte Möglichkeit ist das Einführen eines Automatischen Aufstiegs für Klassenfertigkeiten. Jeder Charakter sucht sich eine normale Anzahl, entsprechend seiner Klasse und dem Intelligenzmodifikator, Klassenfertigkeiten (und nur die) auf der ersten Stufe aus und diese werden automatisch mitgesteigert. Es gelten also für alle ausgewählten Fertigkeiten maximale Ränge. Dies erleichtert den Überblick, man muß nicht jeden

Stufenaufstieg viel Rechnen und man hat trotzdem eine Anzahl an diversen Fertigkeiten. Gleich dem System bei der neusten Edition des Großvaters von Pathfinder...

Es gibt keinen Grund, warum man nicht alle diese Möglichkeiten irgendwie kombinieren oder etwas völlig anderes tun sollte.

Und natürlich ist es gerade bei den Fertigkeiten vielleicht keine schlechte Idee, alles generell beim Alten zu lassen – schließlich ist das Fertigkeitenkapitel und die Bezugnahme der verschiedenen Zauber und Talente darauf ein großer Teil des GRW, man muß sich also bei der ersten Möglichkeit auf interessante Wechselwirkungen gefaßt machen und der Spielleiter sollte keine Scheu davor haben, auch schwierige Fragen ad-hoc zu entscheiden. Diese Regeln empfehlen für Anfänger alles wie im GRW zu behandeln.

Für Systeme ohne Fertigkeiten hat sich übrigens die Attributprobe als adäquater Ersatz bewährt - man würfelt mit W20 um unter dem Wert des Attributs zu bleiben, was vom SL mit Malus oder Bonus auf den Wert modifiziert wird – je nach Situation.



Talente

Talente sind grundsätzlich genauso zu behandeln wie im GRW, und es gibt kaum Stolpersteine.

Da aber viele Talente im GRW relativ hohe Attributswerte als Voraussetzungen haben, die bei der von diesen Regeln bevorzugten Charaktererschaffungsmethode einfach wesentlich seltener sind, könnte man die Höheren etwas senken: 17 auf 15, 15 auf 13 und 13 auf 12. Außerdem folgen hier einige Talente, die Maximalattributswerte haben, und so aus einer Schwäche eine Stärke machen können:

Stärke:

Hebelwirkung (Allgemein)

Du hast gelernt, deine körperliche Schwäche durch besser Technik auszugleichen.

Voraussetzungen: Stärke 9-

Vorteil: Einmal pro Tag kannst du eine Stärkeprobe mit einem Modifikator von +1 durchführen, statt mit deinem normalen Modifikator.

Mickerling (Allgemein)

Du wirkst so schwächlich, das keiner dich als Bedrohung wahrnimmt, nicht mal wilde Tiere.

Voraussetzungen: Stärke 7-

Vorteil: Du erhältst einen +2 Bonus auf Bluffen. Außerdem kannst du deinen Bluffenwert statt dem normalen Wert auf Tierempathie nutzen um Tiere zu beeinflussen, wenn du diese Fähigkeit besitzt.

Intelligenz:

Unbelesen (Allgemein)

Weil du Schwierigkeiten mit dem Lesen hast, umgehst du gewisse Zauber.

Voraussetzungen: Intelligenz 7-

Vorteil: Du erhältst du einen +4 Bonus auf Rettungswürfe gegen Zauber, die von Symbolen und Zeichen abhängen, wie Symbol z.B.. Außerdem giltst du als Illiterat, wie ein Barbar. Solltest du jemals einen Fertigkeitsschritt ausgeben, um Lesen und Schreiben zu lernen, verlierst du alle Vorteile dieses Talent.

Weisheit:

Tollkühn (Allgemein)

Weil du zu dumm bist eine Gefahr zu erkennen, wenn sie dir entgegenkommt, bist du ziemlich furchtlos.

Voraussetzungen: Weisheit 5-

Vorteil: Du erhältst du einen +4 Bonus auf Rettungswürfe gegen alle Furchteffekte.

Geschicklichkeit:

Stolpernder Glückspilz (Allgemein)

Deine Bewegungen sind manchmal so erratisch, das du schwerer zu treffen bist.

Voraussetzungen: Geschicklichkeit 9-

Vorteil: Einmal pro Tag kannst du in einer Begegnung deinen Geschicklichkeitsmalus in einen Bonus verwandeln, was deine RK angeht (und nur die).

Konstitution:

Gestreßte Immunabwehr (Allgemein)

Du bist als Kind ständig krank gewesen und hast viele Antikörper ausgebildet.

Voraussetzungen: Konstitution 7-

Vorteil: Wenn dir der erste Rettungswurf gegen eine Krankheit, auf die du das erste Mal triffst, glückt, dann bist du immun gegen sie (magische Krankheiten ausgenommen). Dieses Talent erhöht deinen Zähigkeitswurf allerdings nicht...

Charisma:

Unwichtig (Allgemein)

Deine fehlende Ausstrahlung erzeugt Schwierigkeiten, sich an dich zu erinnern.

Voraussetzungen: Charisma 7-

Vorteil: Eine Person, die sich nach frühestens 1 Stunde an dich erinnern will, muß einen Intelligenzwurf gegen SG 20 – deine Stufe machen, oder sie kann dich nicht mehr beschreiben. Das kann sehr nützlich sein, aber du wirst auch oft bei den Balladen der Barden vergessen. Du erhältst außerdem einen +1 Bonus auf Heimlichkeit.

Ausrüstung

Um das Aussuchen der Ausrüstung etwas zu verkürzen, ist ein adequates Mittel eine

Standardausrüstung plus einige Wahlmöglichkeiten. Hier ein Handout für alle Spieler:

erste Abenteuer so um so schneller geschafft und so wird Langeweile bei den anderen Spielern verhindert, weil sich Otto der Gnadenlose nicht für ein Accessoire entscheiden kann, das er zu seinen grünen Reitstiefeln tragen kann... obwohl Ottos Spieler zuzutrauen ist, das er sich nicht entscheiden kann ob Diebeswerkzeug oder eine Laterne das richtige wären...

Zu beachten ist, das gewisse Klassen immer ein heiliges Symbol wählen sollten etc,

Magier besitzen immer ein Zauberbuch, in dem folgende Zauber stehen: Magie lesen, Magie entdecken, 4 weitere, ausgewählte Grad 0 Zauber; sowie 3 zufällig ausgewürfelte (oder vom SL bestimmte) Zauber und einen vom Spieler Gewählten der entsprechenden Schule des Grades 1. Unspezialisierte Magier dürfen sich einen beliebigen Zauber auswählen.

Dies beschleunigt die Auswahl bei neuen Charakteren, und erzeugt auch eine gewisse Gleichheit.

Außerdem erhöht eine derart eingeschränkte Liste die Lust nach besserer Ausrüstung bei den Spielern – was gerade auf den ersten Stufen schon ein Kettenhemd sein kann...

Außerdem sollten einige der Gegenstände kreativ genutzt werden können...

Tatsächlich könnte man eine solche Einschränkung als langweilig ansehen, aber eigentlich ist der Einstieg ins

Du erhältst 2W6 GM und folgende Ausrüstung:

Schlafsack

Rucksack

Haltbare Nahrung (für 3 Tage)

Wasserschlauch (5 Liter)

Zunderkästchen mit Feuerstein und Stahl

Fackel

Dolch

2 Satz normale Kleidung (1 am Körper und 1 im Rucksack)

Jetzt wähle eine Waffe und 3 der folgenden Gegenstände:

eine weitere Waffe

Lederrüstung

Schild

15m Seil

Wurfanker

5 Kletterhaken und einen Hammer

3m Stange

Schрифtrolle, Tinte und Feder

Eine Laterne und einen halben Liter Öl

Diebeswerkzeug

Heiliges Symbol

Mistelzweig

Beschreibung des Charakters

Es gibt viele gute Ratschläge im Internet, in Fanzines und auch offizielleren Publikationen, wie man Spieler dazu bringt über ihren Charakter mehr nachzudenken, seine Motivationen, seine Ziele und seine Gesinnung. Diese Regeln gehen etwas pragmatischer vor. Ein Spieler darf vor der ersten Runde seinen Charakter folgendermaßen vorstellen:

Rasse, Klasse, Gesinnung, ein Satz zum Aussehen, ein Satz zur generellen Einstellung. Fertig. Der Rest soll sich bitte im Spiel entwickeln. Und ja, der Charakter soll den Mitspielern seine Gesinnung offenbaren, auch wenn deren Charaktere sie nicht kennen. Wenn jemand einen bösen Charakter spielen will, kann er das ruhig. Nur sollten alle gewarnt sein. Eventuell noch sein Regionaltalent als Beschreibung der Herkunft des Charakters, dies ist aber, wie oben schon erwähnt, Geschmackssache, und kann, je nachdem, der freien Charakterentwicklung im Wege stehen.

Diese Einschränkung im Charakterhintergrund verfolgt zwei Ziele: Erstens verhindern elaborierte Hintergründe jede Art der Improvisation und zweitens beschleunigt dies die Charaktererstellung und somit die Ankunft im eigentlichen Spiel für alle Beteiligten.

Gerade der erste Grund bedarf noch ein wenig der Erläuterung: Durch die Einstellung einen Charakter etwas mehr als Spielfigur denn als eigenständige Persönlichkeit zu schaffen hat der Spieler erst die Freiheit für den Charakter aus dem Spiel heraus eine volle Persönlichkeit zu entwickeln. Auch bleiben erst einmal viele weiße Stellen, auf denen noch Platz zur Improvisation ist. Ein gewitzter Spieler kann so seinem Charakter eine Tante in der fremden Stadt andichten, und der SL sollte ihn lassen. Als auch das spontan Erfundene des Spielers gnadenlos auslegen wie es ihm ~~in den Kram~~ paßt für den Spielspaß der ganzen Gruppe am besten erscheint. Ist es wirklich die herzliche Tante, die bereitwillig den kleinen Neffen und seine Freunde aufnimmt und mit Apfelkuchen versorgt, oder ist der Apfelkuchen mit Strychnin versetzt, weil es gilt, die Erbfolge zu glätten? Grundsätzlich gelte hier der Grundsatz: Wenn ein Spieler zu sehr versucht diese Freiheit zu seinen Gunsten auszunutzen, so steht es dem SL auch frei, korrigierend einzuschreiten. Stimmungsvolle und dem Gruppenerlebnis zuträgliche Ideen sollten dementsprechend auch vom SL moderat belohnt werden.

Dies ist sowieso eine Regel, die am Ende dieses Kapitels einmal hervorgehoben werden soll: Nicht nur der SL hat die

Verantwortung für einen gelungenen Spieleabend, auch die Spieler sollten ihrerseits sich positiv und konstruktiv einbringen. Schließlich ist der Spielleiter auch ein Mitspieler, und nicht nur der „Gegner“.

Kapitel 2 Das Spiel mit der Sterblichkeit

Dieses Kapitel beschäftigt sich damit, Pathfinder zu einem tödlicheren Spiel zu machen. Das klingt jetzt erst mal nach Unfairness den Spielern gegenüber. Tatsächlich aber ist die Kuschelweichmethode, die Spieler mit jedem Schritt nur an HG-angepasste Begegnungen heranzuführen, ihnen größtmöglichen Umgang mit NSC freundlich zu verzeihen und die Möglichkeit des Todes durch die Hände eines Gegners oder einer gut platzierten Falle so gut wie unmöglich zu machen, die größere Unfairness, zumindest für die Old-School-Schule der Philosophie des Rollenspiels.

Es geht bei dieser Variante der Rollenspielphilosophie um das Bestehen gegen Widerstände, um den Versuch sich in einer gnadenlosen Welt zu behaupten. Es

geht darum die eigenen Stärken auszunutzen für das Wohl der Gruppe, wie den Versuch die eigenen Schwächen, nicht zuletzt den einen oder anderen schlechten Attributswert, zu überwinden. Wie sollte dieses Gefühl entstehen, wenn man keine Gelegenheit hat zu scheitern? Bzw. wenn man nur Gelegenheit hat zu scheitern indem man sich extrem Dumm und Tölpelhaft* benimmt?

Diese Regeln gehen jedenfalls davon aus, das diese verminderte Gefährlichkeit für die Charaktere auf Dauer dem Spielspaß abträglich ist. So nützlich der HG auch sein mag, um zu verhindern, das Charaktere sich blindlings in Gefahren stürzen, die über ihren Fähigkeiten liegen, so ist dies doch nicht Aufgabe des Spielleiters, sondern der Spieler. Charaktere der ersten Stufe sind sterblich. Dies ist nicht Unfair, genauso wie es nicht Unfair ist, wenn es beim Picknick anfängt zu regnen. Es ist einfach so, das Dinge passieren, die wir (als Spieler oder als Tagesurlauber) uns nicht wünschen. Wir

können uns aber auf das grösste Vorbereiten und im Falle eines Falles auch mal weglaufen um an einem anderen Tag wiederzukommen... zur Not mit einem neuen Charakter. Im Spiel zumindest.

Dem SL steht hierbei ein wichtiges und mächtiges Mittel zur Verfügung: Der Würfel. Denn kein Spielleiter könnte all die vielen Dinge, die in der Spielwelt passieren, *fair* gegeneinander abwägen. Der Wurf eines Würfels gegen eine vorbereitete, ausgewogene Tabelle hat aber seine eigene Gerechtigkeit – selbst wenn drei mal hintereinander die 00 erscheint... Hier noch ein Caveat: Wichtig ist das auch die Spieler diese Herangehensweise verstehen und damit einverstanden sind.

*Oft genug ist die Beschwerde über Spieler, die sich dummdreist und in Ignoranz des Plots in die größten Gefahren stürzen ein Hinweis auf ... Langeweile. Denn wenn eh nichts passieren kann, dann kann man auch durchdrehen, um wenigsten etwas Action zu haben...

Zum Abschluß noch ein Zitat:

„Spieler müssen verstehen, das nicht der Spielleiter ihre Charaktere umbringt – Spieler bringen ihre Charaktere um – und Charaktere sterben auf zwei Weisen:

- 1.) Dummes oder tollkühnes Spielen
- 2.) Schicksal (Würfel)“

Greg Gillespie, Discourse and Dragons

Der sofortige Tod

Charaktere, die in Lava oder einen Säuresee stürzen, die in einen Fleischwolf aus rotierenden Messern springen oder die vollkommenem Vakuum ausgesetzt sind, sind tot. Da hilft keine Stufe, keine Energieresistenz jenseits der vollkommenen Immunität und kein Weinen: TOT. Spieler, deren Charaktere mit den genannten Effekten konfrontiert werden, sollten sich keine Illusionen machen. Fantasy Rollenspiele müssen ein gewisses Maß an fantastischen Möglichkeiten jenseits der Fähigkeiten eines normalen Menschen bereithalten, aber hier gibt es eine Grenze der Simulation, egal wie sehr man das Spiel als Spiel und nicht als Geschichtensimulator ansieht. Feuerimmunität hilft nicht gegen das Zerquetscht werden durch flüssigen Fels. Säureresistenz läßt einen Charakter nicht Säure atmen (und der Zauber *Wasser atmen* auch nicht).

Der Spielleiter kann natürlich Ausnahmen zulassen: Ein Charakter, der immun gegen Säure ist sollte die Chance haben, ans Ufer zu schwimmen, ABER seine Ausrüstung sollte, vielleicht bis auf den Säure-Immunität verleihenden Gegenstand, vernichtet werden. Vielleicht auch seine Haare und Fingernägel. Eine gewisse Gnadenlosigkeit ist auch hier kein Hindernis des Spielspaßes, es erhöht die Spannung und

die Herausforderung.

Gifte und andere tödliche Effekte

Gift war eine einfache Sache in den frühen Tagen des Hobbies: Man schaffte den RW oder man war tot.

Die etwas komplizierteren, realistischeren Regeln für Gifte machen mehr Arbeit, aber stellen die SC vor neue Herausforderungen. Eine Variante, Gift gefährlicher zu machen, ist das Gift immer weiter Schaden verursachen zu lassen, bis die notwendigen Rettungswürfe geschafft wurden (ohne Maximalwirkungsdauer). Dies macht auch niedrigstufiges Gift zu einer potentiell langfristigen Bedrohung. Wer es gerne etwas härter mag, kann auch noch bestimmen das die erforderlichen RW hintereinander geschafft werden müssen – was Gifte die 2 (oder gar mehr) RW benötigen sehr viel gefährlicher macht... Der Nachteil an den Pathfindergiften ist die regeltechnische Berechnung der verschiedenen neuen Attributswerte, was auf die Schnelle schwer zu machen ist, während diese Regeln kurzfristige attributsverändernde Wirkungen aus eben diesem Grund aus den Zaubern größtenteils entfernt haben. Als eine alternative Möglichkeit folgt hier eine Tabelle, die die Pathfindergifte als Abzüge auf die attributsabhängigen Spielwerte darstellen:

W20	Name	Zäh SG	Frequenz	Effekt	Heilung	
1-2	Alptraumdämpfe	20	1/Rd.	-1 WE und 1 RD verwirrt	2 RW	
3-4	Brunddämpfe	18	1/Rd.	-1 KO-Entzug/-1 KO	2 RW	
5-12	Ungolstaub	15	1/Rd.	-1 CH-Entzug/-1 CH	1 RW	
13-20	Wahnsinnsnebel	15	1/Rd.	-1 WE	1 RW	
W20	Name	Zäh SG	Inkubation	Frequenz	Effekt	Heilung
1-2	Drachenschleim	26	—	1/Rd.	-1 ST	-
3-7	Malyszwurzpaste	16	1 Min.	1/Min.	-1 GE	1 RW
8-10	Nitharit	13	1 Min.	1/Min.	-1 KO	1 RW
11-15	Sassonblattextrakt	16	1 Min.	1/Min.	2W12 TP/-1 KO	1 RW
16	Schwarzer Lotosextrakt	20	1 Min.	1/Rd.	-3 KO	2 RW
17-19	Terinawurzel	16	1 Min.	1/Min.	-1 GE	1 RW
20	Todestränen	22	1 Min.	1/Min.	-3 KO und 1 Min gelähmt	-
W20	Name	Zäh SG	Inkubation	Frequenz	Effekt	Heilung
1-2	Blauer Ginster	14	—	1/Rd.	-1 KO/Bewußtlos 1W3 Stunden	1 RW
3-4	Blutwurzel	12	1 Rd.	1/Rd.	-1 KO und -1 WE	1 RW
5	Drowgift	13	—	1/Min.	Bewußtlos 1 Min./2W4 Stunden	1 RW
6-7	Gift der mittleren Spinne	14	—	1/Rd.	- 1 ST	1 RW
8	Gift der Riesenwespe	18	—	1/Rd.	-1 GE	1 RW
9	Gift des großen Skorpions	17	—	1/Rd.	-1 ST	1 RW
10-12	Gift des kleinen Tausendfüßlers	11	—	1/Rd.	-1 GE	1 RW
13-14	Grünblutöl	13	—	1/Rd.	-1 KO	1 RW
15	Lindwurmgift	17	—	1/Rd.	-2 KO	2 RW
16	Purpurgift	24	—	1/Rd.	-1 ST	2 RW
17	Schattensenz	17	—	1/Rd.	-1 ST Entzug/-1 ST	1 RW
18-19	Schwarzviperngift	11	—	1/Rd.	-1 KO	1 RW
20	Todesklänge	20	—	1/Rd.	-1 KO	2 RW

Wobei die Abzüge sich auf die entsprechenden Fertigkeiten und folgende Werte auswirken:

ST: Nahkampfgriffe und KMB

GE: Fernkampfgriffe, KMB, KMV und Reflexwürfe

KO: (Abzug * Stufe) Schaden und Zähigkeitswürfe

IT: SG abhängiger Zauber

WE: Willenswürfe und SG abhängiger Zauber

CH: SG abhängiger Zauber

sowie grundsätzlich aller Fähigkeiten, die vom Attribut abhängen.

Warum ist es einfacher, einen zusätzlichen Abzug zu notieren anstatt die Werte zu vermindern, fragt sich jetzt der geneigte Connoisseur der Pathfinder Regeln? Ganz einfach: Der betroffene Spieler muß nicht ein Mal auf seinen Charakterbogen schauen, ob der Wert gerade oder ungerade ist, und somit ist die Auswirkung eines Giftes sowohl unmittelbar spürbar als auch ohne Spielunterbrechung einzusetzen.

Natürlich bleibt es größtenteils bei den gleichen Auswirkungen. Entzug bedeutet hierbei aber weiterhin einen dauerhaften Abzug auf das Attribut, der aber erst nach einer Rast effektiv berechnet werden sollte,

wieder aus Gründen des Spielflusses. Wenn der Abzug + den Attributsmodifikator dabei insgesamt -4 unterschreitet gelten die Auswirkungen, die nach GRW eintreten wenn das Attribut den Wert 0 erreicht. Außerdem sollten Monsterfähigkeiten, wie z.b. das Blutsaugen der Blutmücke, ebenso gehandhabt werden, indem der Spielleiter einfach einen Abzug im ungefähren Mittel des Würfels geteilt durch 2 festlegt (Aber mindestens 1).

Eine andere Variante ist Gifte einfach als immer tödlich mit nur einem RW anzusehen, wie in früheren Editionen. Gift wird so zu einem tödlichen Mittel, das aber auch potentiell von den SC offensiv genutzt werden kann. Zumindest die Preise für Gift sollten deswegen erhöht werden, und es sollte nicht einfach erhältlich sein. Insbesondere giftige Gegner werden so ziemlich gefährlich, wie jeder weiß, der schon mal gegen Riesentausendfüßler in früheren Editionen gekämpft hat... besondere Wirkungen wie das Drowschlafgift sollten natürlich bleiben wie sie sind.

Man könnte auch den Wert des entsprechenden Attributes einfach auf 0 fallen lassen, was KO-Gifte tödlich macht und andere sehr, sehr hinderlich, aber eben nicht tödlich.

Es gibt einige Zauber, wie Auflösung und Finger des Todes die in einem solchen Falle auch wieder die Eleganz eines RW-oder-Tod erlangen sollten, anstatt sich mit umständlichen TP-Berechnungen aufzuhalten.

TP unter Null

Die ältesten Editionen kannten den Tod bei 0 TP. Diese Regel ist aber oft aufgeweicht worden – vom 0 TP = Bewußtlos bis zu häufigen Hausregelvarianten und offiziellen Optionen, die bis -10 TP noch die Möglichkeit eines Überlebens ermöglichten – und das aus gutem Grund. Ist doch der Versuch, einen dem Tode nahen Gefährten zu retten (oder eben nicht), eine ganz eigene Herausforderung, sowohl für die Charaktere als auch die Spieler. Es gibt allerdings zwei kleine Probleme, die sowohl bei Pathfinder als auch bei älteren Editionen sich folgendermaßen manifestieren: Auf niedrigen Stufen, insbesondere der 1., leben Charaktere stark im Minus noch, selbst wenn sie nur 4 oder 6 TP überhaupt haben – sie leben praktisch relativ sicher, solange die Gegner überschaubar und die Heiler in Reichweite sind, mit der Möglichkeit ständig umgehauen zu werden – ohne größere Konsequenzen für den Charakter. Auf höheren Stufen dagegen, wenn die Monster mehr potentiellen Schaden verursachen, entwickelt sich ein Spiel, wo Charaktere mit nur noch 4 TP oder so beim nächsten Treffer fast immer sofort tot sind...

Deswegen schlagen diese Regeln folgende Änderung vor, die das Spiel in den unteren Stufen tödlicher macht, und auf höheren

Stufen die Möglichkeit, der Bewußtlosigkeit unterhalb der +10 TP erhält: Statt gegen einen festen Wert von -10 stirbt der Charakter bei -5 minus Stufe TP, also -6 in der 1., -7 in der 2. bis zu -25 am Ende des Spektrums. Ab Stufe 6 sind die Charaktere somit bereits besser gestellt als im Regelfall wie im GRW – aber dorthin muß man erst mal kommen... und dies ist, erfahrungsgemäß, der Punkt wo Monster mit Schadenswerten in den höheren 10ern durchaus zur Regel werden. Insbesondere wird der Kampfrausch des Barbaren auf diesen höheren Stufen nicht so ein starkes Glücksspiel.

Der Tod bei TP unter 1 kann aber auch eine Vereinfachung sein – kein taktisches in Kauf nehmen von negativen TP mehr, kein Lamentieren, kein Zweifel: Unter 1 Tot. Nur Barbaren sollten *vielleicht* irgendwie besonders gehandhabt werden, denn ansonsten würden sie diese Mechanismen sterben lassen wie die Fliegen (andererseits gehört der Tod zum Barbarendasein dazu...). Wenn sich die Gruppe für die gnadenlose Regelung entscheidet, dann sollten die erhöhten TP des Barbaren vielleicht temporäre TP sein und so zuerst abgezogen werden.

Eine Möglichkeit diese Regel wiederum etwas abzuschwächen, wäre die Regel, das Charaktere die in der Runde danach durch

magische Heilung auf mindestens 1 TP gebracht werden, überleben, eine Möglichkeit, dem betroffenen Charakter zumindest eine Chance zu geben. Vielleicht würde eine solche Regel aber die Wichtigkeit der heilenden Klassen zu stark erhöhen.

Potentiell tödliche Begegnungen jenseits jeder Balance

Wer noch nie mit seinem Charakter in einer Zufallsbegegnung auf niedriger Stufe auf einen mächtigen Drachen getroffen ist, meint vielleicht, er hätte Glück gehabt. Das mag für den Charakter gelten, für den *Spieler* ist das Gegenteil der Fall: Er hat die Chance verpaßt, seinen Charakter um sein Leben fürchten zu lassen und in irgendeiner Form die Flucht zu schaffen (oder auch nicht...). Dies ist eine ganz eigene Herausforderung mit genauso offenem Ausgang wie ein Kampf gegen scheinbar schwächliche Goblins. Nicht jedes Wesen auf einer ausgewogenen Begegnungstabelle, oder auch einem vorbereiteten Abenteuer, sollte durch reine Muskelkraft/Zauberstärke besiegt werden können; genauso wenig wie jede Begegnungstabelle einen Drachen an den anderen Reihen sollte.

Ganz wichtig ist hierbei die Kommunikation des Spielleiters mit der Gruppe: Es sollte den Spielern bewußt sein, das die Gruppe in tödlicher Gefahr schwebt. Außerdem sollte der Spielleiter hier etwas großzügiger mit der Auslegung der Regeln sein: Wenn ein Drache, der am Horizont erspäht wird, die Gruppe bemerkt, ist die Bedrohung schon greifbar genug, wenn dieser Drache auch noch die Gruppe überrascht, könnte ein

unverschuldeter TPK (Total Party Kill= Vollständiger Gruppenmord) die Folge sein. Aber nur, wenn die Gruppe diese Begegnung nicht durch fahrlässige Verhaltensweisen herbeigeführt hat. („Wir durchqueren den „Flammentodpass“ an einem einzigen Tag, da werden wir schon nicht auf Drachen treffen...“)

Nochmal zur Wiederholung: Die Spieler müssen sich der Gefahren bewußt sein... aber wenn der Name „Flammentodpass“ nicht genügt als Warnung, dann brauch man als SL sich nicht zurückhalten und kann die Würfel so fallen lassen wie sie fallen. Ganz wichtig ist aber auch nicht ins andere Extrem zu fallen: Wenn die Zufallsbegegnungen, trotz hoher Chancen, keinen Drachen anzeigen, dann sollte der SL den Charakteren dieses Glück gönnen, und nicht die Begegnungen forcieren oder gefährlicher machen... wahrscheinlich währt es eh nicht ewig, und dann sind die Charaktere um so leichtere Beute der Dummheit ihrer Spieler.

Verstümmelungen

Pathfinder ist, was Verletzungen und Wunden angeht, ein sehr abstraktes Spiel, und das ist meistens ganz gut so. Wer für jeden Treffer eine genaue Wundbeschreibung wünscht ist bei anderen Rollenspielsystemen sicher besser aufgehoben. Diese Regeln schlagen allerdings eine Möglichkeit vor, wie man den Tod des Charakters durch einen Wurf auf einer wirklich gemeinen Tabelle abwenden kann: Dies ist als letzte Chance gedacht, für Spieler, die ihren Charakter auch trotz ernsthafter Einschränkung weiterzuspielen gewillt sind; Sei es weil er ihnen ans Herz gewachsen ist, sei es weil sie die Herausforderung eines verstümmelten Charakters ausprobieren wollen. Einige Ereignisse allerdings führen zu Ergebnissen, die den Charakter unspielbar machen. Dies ist bewußt das Risiko, das der Spieler eingeht: Er muß sich unter Umständen trotz des Wurfes auf dieser Tabelle einen neuen Charakter auswürfeln, und hat seinen alten in den unrühmlichen Ruhestand geschickt. Denn ohne Risiko auf wirklich schlimme Ereignisse wäre ein Wurf auf dieser Tabelle kein so einschneidendes Ereignis wie der Tod eines Charakters. Damit der Wurf auf dieser Tabelle getätigt werden kann muß der Charakter allerdings spätestens in der Runde nach seinem „Tod“

medizinische Hilfe erhalten (SG 25 auf Heilkunde, wenn ein Fertigkeitssystem benutzt wird, sonst WE-Probe -10, oder mindestens ein Heilzauber der 4. Stufe). Nach dem Wurf auf der Tabelle gilt der Charakter als stabilisiert mit seinen Minimal möglichen TP, also bei -10 auf Stufe 6, z.B.

w20	Ergebnis
1	Durchtrennte Stimmbänder, nur noch Flüstern, -4 auf alle Diplomatie, Bluffen und Einschüchternversuche*, 50%ige Zauberfehlschlagschance für Zauber mit V-Komponente
2	Eine Hand abgetrennt, -6 auf Klettern und allgemein alle Fertigkeiten die beide Hände benötigen. Und natürlich kann keine Waffe, kein Schild geführt werden. 20%ige Zauberfehlschlagschance für Zauber mit G-Komponente
3	Ein Arm abgetrennt (wie oben), aber mit -10 auf Fertigkeiten und 50%iger Fehlschlagschance für Zauber mit G-Komponente
4	Ein Fuß abgetrennt, halbes Bewegungstempo, mit Prothese -3m (-1,50m für kleine Charaktere)
5	Ein Bein abgetrennt, nur Kriechen möglich, mit Prothese oder Krücke halbes Bewegungstempo
6	Beide Hände abgetrennt, Klettern und viele andere Fertigkeiten unmöglich, 75%ige Zauberfehlschlagschance für Zauber mit G-Komponente
7	Organversagen, -4 Konstitution
8	Schwere Muskelverletzungen, -4 Stärke
9	Schwere Nervenschäden, -4 Geschicklichkeit
10	Schwere Hirnverletzung, -4 Intelligenz

11	Schweres Trauma, -4 Weisheit
12	Schwere Gesichtsverstümmelung, -4 Charisma
13	Beide Augen verloren, Blind
14	Gehörsinnsverlust, Taub
15	Geschmacks- und Geruchssinnverlust, -4 Abzug auf alle RW gegen Giftgase und eingenommene Gifte sowie auf entsprechende Handwerks und Berufsfertigkeiten.
16	Teilweise Lähmung, gilt wie unter dem Effekt eines <i>Verlangsamenzaubers</i>
17	Querschnittslähmung, Beine nicht mehr einsetzbar
18	Querschnittslähmung vom Hals an abwärts
19	Einseitige Lähmung, wie Arm abgetrennt und Bein abgetrennt gleichzeitig
20	Zweimal Würfeln

* Dieser Abzug kann aber auch zu einem Bonus werden, insbesondere bei Begegnungen in denen der Charakter nicht gegen laute Umgebungsgeräusche anreden muß (Der Pate II + III sei hier als Referenz angegeben)

Es macht wohl wenig Sinn einen Charakter auf der ersten Stufe so zu behindern; ganz abgesehen von den obenstehenden Einschränkungen, die den Wurf oft unmöglich auf niedrigen Stufen machen; anstatt nochmal frisch loszulegen, aber höherstufige Charaktere sollten Möglichkeiten besitzen, einige der Ergebnisse zu relativieren - und das ist vollkommen OK.

Kapitel 3 Die Kampagne

Es gibt verschiedene Ansätze eine Kampagne zu leiten: Der storylastige Abenteuerpfad ist eine Kunst, die Paizo gemeistert hat, aber auch immer die Spieler in erzwungene Handlungsabläufe drängt, wollen sie nicht von der vorgezeichneten Geschichte abweichen. Old School ist für den Autor dieser Zeilen zumindest aber immer auch Sandbox: Eine Sandbox ist ein freies Spielfeld, das zwar eine Mehrarbeit an Vorbereitung für den Spielleiter erfordert und auch mehr aktive Spielerbeteiligung, aber die als Abbild einer funktionierenden, atmenden Welt, in der sich eben nicht alles um die Spieler und ihre Story dreht, ein ganz eigenes Erlebnis darstellt. Klein Anfangen und groß Werden ist dabei ein Schlüsselkonzept, sowohl was die Welt als auch die Charaktere angeht.

Es gibt verschiedene Herangehensweisen an die Sandbox. Die Übliche ist das genaue Vorbereiten einer Anfangsregion mit allen SC und Geschichte, Politischen Mächten etc, sowie groben Skizzen aller umgebenden Ländereien sowie des gesamten Planeten in manischer Weise durch den übermotivierten Spielleiter. Eine andere, die den Spielleiter auf ganz andere Weise fordert, ist die „slacker-box“ oder das Entwickeln der Kampagne aus dem Spiel

heraus. Hierbei resultieren ad hoc Beschreibungen und ausgewürfelte Begegnungen zu einer Kampagne, die sich aus einzelnen Pinselstrichen erst im Verlauf des Spieles zu einem vollständigen Bild zusammenfügt. Der Spielleiter sollte hierbei aber den Mut zur Improvisation und dem einen oder anderen scheinbaren Widerspruch haben. Oft entwickeln sich Kampagnen dieser Art in eine Richtung, die keiner der Beteiligten geahnt hat – was zu Erfolg oder Mißerfolg führen kann. Die Stärke einer Sandbox ist natürlich, das die Spieler selber Entscheiden, ob sie einen bestimmten Weg weiterverfolgen oder einfach weiterziehen. Der Spielleiter sollte aber sich genau überlegen, was in der Kampagne passiert, wenn die Spieler z.B. einen Dämon freisetzen um dann schleunigst das Weite zu suchen... wobei die negative Reaktion von NSC noch eine der harmlosesten Folgen einer solchen Vorgehensweise wäre.

Mietlinge

Ein wichtiges Konzept in älteren Versionen sind die Mietlinge, und später die Gefolgsleute (s.u.).

Mietlinge sind Krieger, Fackelträger, Pferdetrainer, kurz – normale Leute, die in irgendeiner Form für die Charaktere tätig sind. Gerade auf niedrigen Stufen sind Mietlinge vor allem Unterstützung im Kampf – ein Konzept, das in D&D 3.X und auch Pathfinder eigentlich unbekannt ist, geht man nach dem GRW.

Mietlinge sind grundsätzlich nur NSC bis höchstens zur Stufe 5. Höherstufige NSC haben im Normalfall besseres zu tun. Mietlinge verlangen Lohn für ihre Arbeit, eine Übersichtstabelle findet sich hier:

Klasse und Stufe	Kosten pro Mission*	Kosten pro Tag
Barbar/Kämpfer/Waldläufer (1.)	200 GM	10 GM
Barbar/Kämpfer/Waldläufer (2.)	400 GM	20 GM
Barbar/Kämpfer/Waldläufer (3.)	800 GM	40 GM
Barbar/Kämpfer/Waldläufer (4.)	1600 GM	80 GM
Barbar/Kämpfer/Waldläufer (5.)	3200 GM	160 GM
Magier/Hexenmeister (1.)	250 GM	15 GM
Magier/Hexenmeister (2.)	500 GM	25 GM
Magier/Hexenmeister (3.)	1000 GM	50 GM
Magier/Hexenmeister (4.)	2000 GM	100 GM
Magier/Hexenmeister (5.)	4000 GM	200 GM

Schurke/Barde (1.)	120 GM	6 GM
Schurke/Barde (2.)	240 GM	12 GM
Schurke/Barde (3.)	480 GM	25 GM
Schurke/Barde (4.)	960 GM	50 GM
Schurke/Barde (5.)	2000 GM	100 GM
Kleriker/Druide/Paladin (1.)	150 GM	10 GM
Kleriker/Druide/Paladin (2.)	300 GM	15 GM
Kleriker/Druide/Paladin (3.)	600 GM	30 GM
Kleriker/Druide/Paladin (4.)	1200 GM	60 GM
Kleriker/Druide/Paladin (5.)	2500 GM	125 GM
Krieger (1.)	75 GM	4 GM
Krieger (2.)	150 GM	8 GM
Krieger (3.)	300 GM	15 GM
Krieger (4.)	600 GM	30 GM
Krieger (5.)	1200 GM	60 GM
Experte (1.)	100 GM	5 GM
Experte (2.)	200 GM	10 GM
Experte (3.)	400 GM	20 GM
Experte (4.)	800 GM	40 GM
Experte (5.)	1600 GM	80 GM
Adept (1.)	125 GM	8 GM
Adept (2.)	250 GM	15 GM
Adept (3.)	500 GM	25 GM
Adept (4.)	1000 GM	50 GM
Adept (5.)	2000 GM	100 GM
Bürgerlicher (1.)	50 GM	3 GM
Bürgerlicher (2.)	100 GM	5 GM

Bürgerlicher (3.)	200 GM	10 GM
Bürgerlicher (4.)	400 GM	20 GM
Bürgerlicher (5.)	800 GM	40 GM

* oder pro Monat in der Wildnis.

Viele Mietlinge verlangen auch weniger Lohn gegen einen Anteil der erbeuteten Schätze.

Diese Tabelle kann auch dafür verwendet werden, den Lohn zu ermitteln, wenn die Charaktere ihre speziellen Fertigkeiten vermieten weil sie knapp bei Kasse sind... aber nur wenn es tödliche Gefahr gibt. Ansonsten sinkt der Lohn normalerweise gewaltig...

Mietlinge sind aber nicht einfach nur zu Erwerben wie ein Stück Inventar, oder ein Leihmuli. Charaktere, die Mietlinge anheuern müssen, sollten im Idealfall irgendwie ihre Intentionen klarmachen und einen bestimmten Ort als Treffpunkt zu einer bestimmten Zeit ankündigen. Die genaue Verfügbarkeit von Mietlingen hängt stark von dem Ort ab, in dem die SC auf die Suche gehen: In einem kleinen Weiher stehen die Chancen schlecht auf gutausgebildete Spezialisten zu treffen, und selbst einfache Handlanger wie Fackelträger sollten nicht immer zur Verfügung stehen. Außerdem können die SC natürlich auch direkt bestimmte NSC ansprechen und versuchen diese Anzuwerben, aber dies sollte nur bei

offensichtlich willigen NSC eine Chance auf Erfolg haben. Im Normalfall sitzen NSC, die den gefährlichen Beruf eines Mietlings ergreifen wollen, nicht im Gasthof herum, den die SC frequentieren. Manchmal aber schon...

Zuerst ermittelt der Spielleiter mittels folgender Tabelle die Mögliche Anzahl der Mietlinge:

W20	1.	2.	3.	4.	5.
10 -	-	-	-	-	-
11	1	-	-	-	-
12	1-2	-	-	-	-
13	1-3	1	-	-	-
14	1-4	1-2	-	-	-
15	1-6	1-3	1	-	-
16	1-6	1-4	1-2	-	-
17	1-6	1-4	1-3	1	-
18	1-6	1-6	1-4	1-2	-
19	1-6	1-6	1-4	1-4	1
20+	1-6	1-6	1-6	1-6	1-3

Der Wurf wird wie folgt modifiziert

Größe der Ortschaft

Kleiner Weiher	-10
Dorf	-8

Großes Dorf	-6
Kleinstadt	-4
Mittlere Stadt	-2
Große Stadt	-
Metropole	+2

Informationen

Anheuern eines Ausrufers (75GM)	+4
Anschläge (30 GM)	+2
Mundpropaganda (10 GM pro SC, +1 pro SC, 15% Chance einer potentiell gefährlichen Begegnung)	+1*

In Aussicht gestellter Lohn

Viel niedriger als üblich	-4
Niedrig	-2
Hoch	+2
Sehr Hoch	+4

Falls die Spieler einen Lohnvorschlag angeben, verzerrt sich die Tabelle, je nach Stufe und anvisierte Klasse der Mietlinge. D.h. Das die Stufen, für die der Lohn hoch oder sehr hoch ist vermehrt kommen (+2 bzw. +4 auf die Anzahl der Mietlinge)

während diejenigen, für die der Lohn niedrig bzw. sehr niedrig ist kaum auftauchen (-2 bzw. -4 auf die Anzahl). Dem Spielleiter sei hierbei ein gesundes Pi-Mal-Daumen ans Herz gelegt, statt alles genau auszurechnen...

Gesuchte Profession

Paladin, Magier, Mönch, Druide	-6
Hexenmeister, Kleriker, Adept	-4
Barbar, Kämpfer, Waldläufer	-2
Schurke, Experte	+0
Krieger, Bürgerlicher	+2
Keine Bestimmte*	+4

Wobei die Spieler durchaus eine Umschreibung ausformulieren sollten, was sie suchen. Der Spielleiter kann dann auch NSC vorstellen die gar nicht das Gesuchte darstellen, da sie etwas mißverstanden haben.

*Sollten die Spieler ganz allgemein nach Mietlingen Ausschau halten, werden zwar viele kommen, aber die weitaus meisten sollten Bürgerliche der 1. Stufe sein... (+2 auf das Ergebnis der 1. Stufe, -2 auf alle Anderen.)

Die Spieler können natürlich auch direkt potentielle Mietlinge ansprechen und versuchen so direkt zu Untergebenen zu

kommen, oder sogar ungefragt angesprochen werden, wenn sie selber keine Anstalten machen und offensichtlich erfolgreiche Abenteurer sind. Im Anhang 2 finden sich eine Anzahl Karten zum Ausdrucken mit Kurzbeschreibungen von NSC, sowohl als Mietlinge als auch als Leute auf der Straße nützlich.

Gefolgsleute

Während Pathfinder Regeln für Gefolgsleute kennt, benötigt es doch, wie seine Vorgängerversion, ein Talent welche zu erlangen... und hat so diese in der Vorgängerversion oft genug aus dem verschwinden lassen, ist doch ein Talent eine Investition der Charakterentwicklung, die nicht jeder bereit ist, zu Zahlen...

Anführen: Diese Regeln machen Anführen zu einem Bonustalent, sobald der Charakter einen Stützpunkt/Tempel/Festung/Turm errichtet hat und mindestens die 9. Stufe erreicht hat. Das Erwerben des Talent es ist aber immer noch möglich, wenn der Charakter 1. noch nicht die 9. Stufe erreicht hat oder 2. keinen Stützpunkt besitzt (was sich aber leicht auf die Moral der Gefolgsleute auswirkt, s.u. unter Moral).

Moral

Sowohl für Mietlinge als auch für Gefolgsleute (als auch für die Gegner der SC) bietet ein Moralsystem ein einfaches Hilfsmittel für den Spielleiter um deren Reaktionen auf besondere Gefahren einzuschätzen. Ein Moralwurf wird hierbei bei folgenden Ereignissen fällig:

- Wenn der Mietling/Gefolgsmann mehr als die Hälfte seiner TP verloren hat
- Wenn der Mietling/Gefolgsmann als erster in einem Kampf Schaden erleidet (auch vor den Gegnern)
- Wenn ein PC oder anderer Mietling/Gefolgsmann ohnmächtig, sterbend oder gar Tod zu Boden geht
- Wenn ein PC oder anderer Mietling/Gefolgsmann flieht (sei es aufgrund eines mißlungenen Moralwurfes oder wegen eines Zaubers)
- Wenn ein besonders gefährliches/furchteinflößendes Wesen getroffen wird
- Durch einen gelungenen Einschüchternwurf eines Gegners zu genau diesem Zweck

Hierbei würfelt der Spielleiter für jeden Mietling/Gefolgsmann mit einem W20 und versucht unter dem Moralwert zu bleiben. Der Moralwert berechnet sich wie folgt:

Grund-Moralwert Mietlinge: 10

Grund-Moralwert Gefolgsleute: 15

+ Charismamodifikator des anheuernden Spielers bzw. des Bezugscharakters für Gefolgsleute.

+2 Der Mietling/Gefolgsmann hat die gleiche Religion wie ein Mitglied der Gruppe, das Zugriff auf göttliche Magie hat

-2 Der Mietling/Gefolgsmann hat eine gegensätzliche/verfeindete Religion wie ein Mitglied der Gruppe, das Zugriff auf göttliche Magie hat

+1 pro Übereinstimmender Gesinnungskomponente in der Gruppe

-1 pro abweichender Gesinnungskomponente in der Gruppe

+2 pro Übereinstimmender Gesinnungskomponente mit dem Bezugscharakter für Gefolgsleute

-2 pro abweichender Gesinnungskomponente mit dem Bezugscharakter für Gefolgsleute

+1 Der Mietling/Gefolgsmann wird über

- dem vereinbarten Lohn bezahlt
- +2 Der Mietling/Gefolgsmann wird weit über dem vereinbarten Lohn bezahlt
- +3 Der Mietling/Gefolgsmann erhält einmal zu benutzende magische Gegenstände zur Verfügung gestellt oder geschenkt
- +5 Der Mietling/Gefolgsmann erhält dauerhaft zu benutzende magische Gegenstände zur Verfügung gestellt
- +8 Der Mietling/Gefolgsmann erhält dauerhaft zu benutzende magische Gegenstände geschenkt (eventuell auch mehr bei besonders machtvollen oder vielen Gegenständen)
- 1 Der Mietling/Gefolgsmann wird knapp unter dem vereinbarten Lohn bezahlt
- 4 Der Mietling/Gefolgsmann wird nur sporadisch mit dem vereinbarten Lohn bezahlt
- 8 Der Mietling/Gefolgsmann wird gar nicht bezahlt
- 2 Mitglieder der Gruppe behandeln den Mietling/Gefolgsmann schlecht
- 4 Der Bezugscharakter behandelt den Gefolgsmann schlecht
- +1 Die Gruppe behandelt den

- Mietling/Gefolgsmann als Gleichgestellten
- +2 Der Bezugscharakter behandelt den Gefolgsmann als Gleichgestellten
- 2 pro unvermeidbarem Tod in der Gruppe
- 4 pro vermeidbarem Tod in der Gruppe
- 8 bei Tod von mehr als der Hälfte der Gruppe
- 10 Letzter auf den Beinen
- 2 Der Bezugscharakter eines Gefolgsmannes besitzt keinen Stützpunkt (s. o. Unter Anführen)

Der Spielleiter sollte diese Modifikatoren als Richtlinien für eigene Modifikationen der Moral ansehen. Eine natürliche 1 auf dem Moralwurf sollte aber immer als Erfolg angesehen werden, und dementsprechend eine natürliche 20 als Mißerfolg. Sollte der Moralwert jemals unter 4 fallen, verlässt der Mietling/Gefolgsmann bei nächster Gelegenheit die Gruppe (und ein entsprechend negativer Modifikator sollte auch auf den Wert des Talentes Anführen sowie die Anheuernprobe für Mietlinge (s.o.) gelten).

Der Spielleiter sollte es die Moralwerte aber nur bei schwerwiegenden Änderungen mitten im Spiel ändern (wie zum Beispiel bei

Letzter auf den Beinen), schon aus Gründen des Spielflusses, und sonst den NSC erst die Ereignisse sacken lassen bevor er seine Konsequenzen zieht (im Positiven, wie im Negativen) – sprich: erst während einer Rast oder zwischen den Abenteuern die Moralwerte angleichen.

Ein mißlungener Moralwurf bedeutet aber keineswegs immer, das der entsprechende NSC sofort Hals über Kopf flieht, er wird sich nur im Normalfall aus dem Größten heraushalten und sich eventuell Befehlen verweigern, die ihn in Gefahr bringen würden. Natürlich kann er auch bedeuten das der NSC Hals über Kopf flieht... bei entsprechend geringem Moralwert.

Dem Spielleiter steht es frei, ein ähnliches System auch für die Antagonisten der SC zu benutzen. Da dieses Dokument schon so sehr umfangreich ist, hier nur eine kurze, und bei weitem nicht vollständige, Vorschlagsliste:

Moralwert	Art des Wesens
16	Aberration
15 +Alterskategorie	Drache
12	Drow
20	Externar
12	Externar auf Heimatebene

19	Geist
18	Ghul oder Gruftschrecken
10	Goblin
16	Grottschrat
15	Hobgoblin
13	Kobold
14	Magische Bestie
14	Oger
13	Ork
19	Schatten
10	Tier
19	Todesalb
18	Troll
19	Vampir

Unintelligente Untote und Konstrukte sowie andere geistlose Wesen würfeln natürlich nicht auf Moral.

NSC erstellen

Für die Attribute von NSC bieten sich zwei Möglichkeiten an: 1. 3w6 in Reihe oder 2. die im GRW angegebenen Standardverteilungen. Die erste Möglichkeit erzeugt jede Menge ungewöhnlicher NSC, die zweite jede Menge Gewöhnliche. Wahrscheinlich ist es keine schlechte Idee,

beide Methoden zu benutzen und den meisten NSC eine Standardverteilung zu verleihen.

Für die Fertigkeiten habe ich ein kleines System geschrieben, das relativ schnell die Ränge auch hochstufiger NSC generieren kann:

Man notiert sich die Anzahl der Ränge, die dem NSC abhängig von IN und Stufe zustehen und den Maximalrang sowie den aufgerundeten halben Maximalrang und würfelt solange auf der untenstehenden Tabelle bis man alles an Rängen verteilt hat. Maximalrang ist natürlich gleich Stufe. Wenn man es ganz eilig hat, kann man auch nur eine Hauptfertigkeiten auswürfeln, und diese auf Maximalrang setzen, bis nichts mehr übrig ist...

W20	Ergebnis
1-4	Maximaler Rang Hauptfertigkeit
5-6	Maximaler Rang Nebenfertigkeit
7-10	Halber Rang Hauptfertigkeit
11-12	Halber Rang Nebenfertigkeit
13-14	Maximaler Rang Zufällig
15-	Halber Rang Zufällig

16	
17-18	1 Hauptfertigkeit
19-20	1 Nebenfertigkeit

Die Klassenfertigkeiten wurden noch mal in Haupt- und Nebenfertigkeiten aufgeteilt, wobei der Schwerpunkt beim Verteilen rein statistisch bei den Hauptfertigkeiten liegt. Um die genaue Fertigkeit zu bestimmen, würfelt man den bei der jeweiligen Klasse hinter der Art der Fertigkeit angegebenen Würfel. Viel Spaß:

Adeliger

Automatisch Wissen (Adel) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W20:

1	Auftreten (Zufällig) (CH)
2-3	Bluffen (CH),
4-5	Diplomatie (CH)
6	Einschüchtern (CH)
7	Mit Tieren umgehen (CH)
8	Motiv Erkennen (WE)
9	Reiten (GE)
10-11	Schätzen (IN)
12	Sprachenkunde (IN)
13	Überlebenskunst (WE)
14	Verkleiden (CH)
15	Wissen (Adel) (IN)
16	Wissen (Baukunst) (IN)
17	Wissen (Geographie) (IN)
18	Wissen (Geschichte) (IN)

19	Wissen (Lokales) (IN)
20	Wissen (Religion) (IN)

Nebenfertigkeiten W10:

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)
3	Klettern (ST)
4	Schwimmen (ST)
5-6	Wahrnehmung (WE)
7	Wissen (Arkanes) (IN)
8	Wissen (Die Ebenen) (IN)
9	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
10	Wissen (Natur) (IN)

Adept:

Automatisch Zauberkunde 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Handwerk (IN)
2	Heilkunde (WE)

3	Überlebenskunst (WE)
4	Wissen (Arkanes) (IN)
5	Wissen (Lokales) (IN)
6	Zauberkunde

Nebenfertigkeiten W10:

1	Beruf (WE)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Wissen (Adel) (IN)
4	Wissen (Baukunst) (IN)
5	Wissen (Die Ebenen) (IN)
6	Wissen (Geographie) (IN)
7	Wissen (Geschichte) (IN)
8	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
9	Wissen (Natur) (IN)
10	Wissen (Religion) (IN)

Bürgerlicher:

Automatisch Handwerk 1 Rang

Hauptfertigkeiten W2: 1 , 2

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)

Nebenfertigkeiten W5:

1	Klettern (ST)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Reiten (GE)
4	Schwimmen (ST)
5	Wahrnehmung (WE)

Experte:

Automatisch Beruf 1 Rang

Hauptfertigkeiten: Alles Zufällig

Nebenfertigkeiten: Alles Zufällig

Krieger:

Automatisch -

Hauptfertigkeiten W3:

1	Klettern (Str)
2	Reiten (Ges)
3	Schwimmen (Str)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Beruf (WE)
2	Einschüchtern (CH)
3	Handwerk (IN)
4	Mit Tieren umgehen (CH)

Barbar

Automatisch Überleben 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Akrobatik (GE)
2	Einschüchtern (CH)
3	Klettern (ST)
4	Reiten (GE)
5	Überlebenskunst (WE)
6	Wahrnehmung (WE)

Nebenfertigkeiten W3:

1	Handwerk (IN)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Schwimmen (Str)

Barde

Automatisch Auftreten(Zufällig) Maximaler Rang

Hauptfertigkeiten W20:

1	Akrobatik (GE)
2-3	Auftreten (Anderes Zufällig) (CH)
4	Bluffen (CH)
5	Diplomatie (CH)
6-7	Fingerfertigkeit (GE)
8-9	Heimlichkeit (GE)
10	Magi. Gegenstand benutzen (CH)
11	Motiv Erkennen (WE)
12	Sprachenkunde (IN)
13-14	Verkleiden (CH)
15	Wahrnehmung (WE)
16	Wissen (Adel) (IN)
17	Wissen (Arkanes) (IN)
18	Wissen (Geschichte) (IN)
19	Wissen (Lokales) (IN)

20	Zauberkunde (IN)
----	------------------

Nebenfertigkeiten W12:

1	Einschüchtern (CH)
2	Entfesselungskunst (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Klettern (ST)
5-6	Schätzen (IN)
7	Wissen (Baukunst) (IN)
8	Wissen (Die Ebenen) (IN)
9	Wissen (Geographie) (IN)
10	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
11	Wissen (Natur) (IN)
12	Wissen (Religion) (IN)

Druide

Automatisch Wissen (Natur) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Heilkunde (WE)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Überlebenskunst (WE)
4	Wahrnehmung (WE)
5	Wissen (Natur) (IN)
6	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W6:

1	Beruf (WE)
2	Fliegen (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Reiten (GE)
5	Schwimmen (ST)
6	Wissen (Geographie) (IN)

Hexenmeister

Automatisch Zauberkunde 1 Rang

Hauptfertigkeiten W5:

1	Bluffen (CH)
2	Einschüchtern (CH)
3	Magischen Gegenstand benutzen (CH)
4	Wissen (Arkanes) (IN)
5	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Beruf (WE)
2	Fliegen (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Schätzen (IN)

Kämpfer

Automatisch -

Hauptfertigkeiten W6:

1	Schwimmen (ST)
2	Klettern (ST)

3	Mit Tieren umgehen (CH)
4	Reiten (GE)
5	Wissen (Baukunst) (IN)
6	Wissen (Gewölbekunde) (IN)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Beruf (WE)
2	Einschüchtern (CH)
3	Handwerk (IN)
4	Überlebenskunst (WE)

Kleriker

Automatisch Wissen (Religion) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Diplomatie (CH)
2	Heilkunde (WE)
3	Motiv erkennen (WE)
4	Wissen (Die Ebenen) (IN)

5	Wissen (Religion) (IN)
6	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W8:

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)
3	Schätzen (IN)
4	Sprachenkunde (IN)
5	Wissen (Adel) (IN)
6	Wissen (Arkanes) (IN)
7-8	Wissen (Geschichte) (IN)
8	

Magier

Automatisch Zauberkunde 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Sprachenkunde (IN)
2	Wissen (Arkanes) (IN)
3	Wissen (Die Ebenen) (IN)
4	Wissen (Geschichte) (IN)
5-6	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W12:

1	Beruf (WE)
2	Fliegen (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Schätzen (IN)
5	Wissen (Adel) (IN)
6	Wissen (Baukunst) (IN)
7	Wissen (Geographie)
8-9	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
10	Wissen (Lokales) (IN)

11	Wissen (Natur) (IN)
12	Wissen (Religion) (IN)

Mönch

Automatisch Akrobatik 1 Rang

Hauptfertigkeiten W10:

1-2	Akrobatik (GE)
3	Einschüchtern (CH)
4	Entfesselungskunst (GE)
5	Heimlichkeit (GE)
6	Klettern (ST)
7	Motiv erkennen (WE)
8	Schwimmen (ST)
9	Wahrnehmung (WE)
10	Wissen (Religion) (IN)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Auftreten (Zufällig) (CH)
2	Beruf (WE)
3	Handwerk (IN)
4	Wissen (Geschichte) (IN)

Paladin

Automatisch Wissen (Religion) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W5:

1	Diplomatie (CH)
2	Heilkunde (WE)
3	Motiv erkennen (WE)
4	Reiten (GE)
5	Wissen (Religion)

Nebenfertigkeiten W5:

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)
3	Mit Tieren umgehen (CH)
4	Wissen (Adel) (IN)
5	Zauberkunde (IN)

Schurke

Automatisch Heimlichkeit 1 Rang

Hauptfertigkeiten W20:

1-2	Akrobatik (GE)
3-4	Bluffen (CH)
5	Diplomatie (CH)
6	Einschüchtern (CH)
7-8	Entfesselungskunst (GE)
9-10	Fingerfertigkeit (GE)
11-12	Heimlichkeit (GE)
13	Klettern (ST)
14	Mag. Gegenstand benutzen (CH)
15	Mechanismus ausschalten (GE)
16	Schätzen (IN)
17	Verkleiden (CH)
18	Wahrnehmung (WE)
19-20	Wissen (Lokales) (IN)

Nebenfertigkeiten W8:

1	Auftreten (Zufällig) (CH)
2	Beruf (WE)
3	Handwerk (IN)
4	Motiv Erkennen (WE)
5	Schwimmen (ST)
6	Sprachenkunde (IN)
7-8	Wissen (Gewölbekunde) (IN)

Waldläufer

Automatisch Wissen (Natur) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W10:

1	Heilkunde (WE)
2	Heimlichkeit (GE)
3	Klettern (ST)
4	Mit Tieren umgehen (CH)
5	Reiten (GE)
6	Schwimmen (ST)
7	Überlebenskunst (WE)
8	Wahrnehmung (WE)
9	Wissen (Geographie) (IN)
10	Wissen (Natur) (IN)

Nebenfertigkeiten:

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)
3	Einschüchtern (CH)
4	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
5	Zauberkunde (IN)

Tabelle für zufällige Fertigkeiten:

W%	Fertigkeit
01-06	Akrobatik (GE)
07-09	Auftreten (CH)
10-17	Beruf (WE)
18-20	Bluffen (CH)
21-23	Diplomatie (CH)
24-25	Einschüchtern (CH)
26-27	Entfesselungskunst (GE)
28-29	Fingerfertigkeit (GE)
30	Fliegen (GE)
31-36	Handwerk (IN)
37-38	Heilkunde (WE)
39-41	Heimlichkeit (GE)
42-48	Klettern (ST)
49	Magischen Gegenstand benutzen (CH)
50-53	Mechanismus ausschalten (GE)
54-60	Mit Tieren umgehen (CH)
61-64	Motiv erkennen (WE)
65-70	Reiten (GE)
71	Schätzen (IN)

72-74	Schwimmen (ST)
75	Sprachenkunde (IN)
76-79	Überlebenskunst (WE)
80	Verkleiden (CH)
81-85	Wahrnehmung (WE)
86	Wissen (Adel) (IN)
87	Wissen (Arkanes) (IN)
88	Wissen (Baukunst) (IN)
89	Wissen (Die Ebenen) (IN)
90	Wissen (Geographie) (IN)
91	Wissen (Geschichte) (IN)
92	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
93-95	Wissen (Lokales) (IN)
96-97	Wissen (Natur) (IN)
98-99	Wissen (Religion) (IN)
100	Zauberkunde (IN)

Auftreten:

W10	
1	Auftreten (Blasinstrumente)
2	Auftreten (Gesang)
3	Auftreten (Komik)
4	Auftreten (Redekunst)
5-6	Auftreten (Saiteninstrumente)
7	Auftreten (Schauspielkunst)
8	Auftreten (Schlaginstrumente)
9	Auftreten (Tanzen)
10	Auftreten (Tasteninstrumente)

Berufsfertigkeiten:

W20	Fertigkeit
1	Bäcker
2	Bauer
3	Fahrer
4	Fallensteller

5	Fischer
6	Gärtner
7	Gerber
8	Hebamme
9	Kaufmann
10	Koch
11	Kräuterkundler
12	Kurtisane
13	Matrose
14	Metzger
15	Minenarbeiter
16	Müller
17	Schäfer
18	Schreiber
19	Spieler
20	Wirt

Handwerksfertigkeiten:

W20	Fertigkeit
1	Alchemie

2	Bögen
3	Bücher
4	Fallen
5	Gemälde oder Skulpturen
6	Glas
7	Kalligraphie
8	Kleidung
9	Körbe
10	Leder
11	Rüstungen
12	Schiffe
13	Schlösser
14	Schmuck
15	Schuhe
16	Steinmetzarbeiten
17	Stoffe
18	Töpferware
19	Waffen
20	Zimmermannsarbeiten

ANHANG 1

Zauberlisten für Pathfinder

Old School Style

Anmerkungen zu den Listen:

Die Zauberlisten sind als Ersatz der Zauberlisten im Pathfinder-Grundregelwerk gedacht und basieren grob auf denjenigen, die in der Basis-D&D-Box sowie der Experten-D&D-Box der 80er Jahre erschienen sind (Verlegt von FSV), sowie auf den Neueren, frei als Download erhältlichen, als Teil des Regelwerkes von Labyrinth Lord (Goblinoid Games). Das Ziel dieser Listen ist es nicht, die Möglichkeiten der Spieler einzuschränken und sie dadurch zu behindern, sondern im Gegenteil soll das kreative Nutzen begrenzter Ressourcen ein Mehr an Spielspaß bringen. Vorsicht: Diese Herangehensweise ist erstens nicht für jede Spielweise (und jeden Spielertyp) geeignet und sollte dementsprechend vorher besprochen werden, und zweitens sollte der Spielleiter den kreativen Einsatz der Zauber auch zulassen, und insbesondere bestimmte einschränkende Textpassagen in den Zauberbeschreibungen ignorieren. Einzig eine gewisse Konsistenz bei den Entscheidungen, was geht und was nicht, sei hier noch angemahnt.

Die Zauberlisten weisen einige Einträge auf, bei denen zwei entgegengesetzte Zauber (in früheren Editionen oft Umkehrzauber genannt) gleichberechtigt nebeneinander stehen. Diese Zauber sind trotzdem einzelne Zauber und sowohl ein Kleriker, der seine Zauber memoriert, als auch ein Magier der neue Zauber in sein Zauberbuch schreibt, muß sich entscheiden welche der beiden Versionen er

nimmt. Außerdem haben die Druiden und Kleriker noch den Zugriff auf Verbündete der Natur herbeizaubern I-IX bzw. Wunden-Heilzauber des entsprechenden Grades, wie in den Klassenbeschreibungen angemerkt, indem sie vorbereitete Zauber spontan verwandeln.

Im Anschluß an die Zauberlisten folgen noch einige Tabellen zur zufälligen Ermittlung des Inhalts von Zauberschriftrollen und Tränken. Zur besseren Nutzung wurden diese mit der Nummerierung analog zu denen im Pathfinder-Spielleiterhandbuch versehen. Um etwas Abwechslung hereinzubringen, können je nach Laune bei einer Chance von 1 bis 10 oder auch 1 in 6 die Originaltabellen benutzt werden. Magier sollten dann auch solche „ungewöhnlichen“ Zauber in ihr Zauberbuch übertragen dürfen.

Die geschützten Namen und Trademarks, insbesondere D&D, Pathfinder und Labyrinth Lord, wurden ohne Erlaubnis benutzt und dienen nur zur Information, das ist in keiner Weise ein Angriff auf das Copyright der Rechteinhaber.

Hexenmeister/Magier-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3
Bauchreden (Illusion)	Arkane Schloss (Bannzauber)	Blitz (Hervorrufung)
Federfall (Verwandlung)	Blind- oder Taubheit verursachen (Nekromantie)	Feuerball (Hervorrufung)
Furcht auslösen (Nekromantie)/Furcht bannen (Bannzauber)	Dauerhafte Flamme (Hervorrufung)	Fliegen (Verwandlung)
Magisches Geschoss (Hervorrufung)	Einfaches Trugbild (Illusion)	Hast/Verlangsamen (Verwandlung)
Monster herbeizaubern I (Beschwörung)	Fürchterlicher Lachanfall (Verzauberung)	Hellhören/Hellsehen (Erkenntnis)
Person bezaubern (Verzauberung)	Gegenstand aufspüren (Erkenntnis)/Gegenstand verbergen (Illusion)	Magie bannen (Bannzauber)
Pforte zuhalten (Bannzauber)	Klopfen (Verwandlung)	Person festhalten (Verzauberung)
Schild (Bannzauber)	Schweben (Verwandlung)	Schutz vor Pfeilen (Bannzauber)
Schlaf (Verzauberung)	Spiegelbild (Illusion)	Schwarze Tentakel (Beschwörung)
Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung (Bannzauber)	Spinnennetz (Beschwörung)	Sphäre der Unsichtbarkeit (Illusion)
Schwebende Scheibe (Hervorrufung)	Unsichtbares sehen (Erkenntnis)	Vampirgriff (Nekromantie)
Sprachen verstehen (Erkenntnis)	Unsichtbarkeit (Illusion)	Wasser atmen (Verwandlung)
Grad 4	Grad 5	Grad 6
Arkane Auge (Erkenntnis)	Behindernde Hand (Hervorrufung)	Ablenkung (Illusion)
Böswillige Verwandlung (Verwandlung)	Eigenständiges Trugbild (Illusion)	Antimagisches Feld (Bannzauber)
Dimensionstür (Beschwörung)	Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln (Verwandlung)	Auflösung (Verwandlung)
Eiswand (Hervorrufung)	Kontakt zu anderen Ebenen (Erkenntnis)	Bindender Ruf (Beschwörung)
Feuerwand (Hervorrufung)	Magisches Gefäß (Nekromantie)	Erde bewegen (Verwandlung)
Fluch brechen (Bannzauber)/Fluch (Nekromantie)	Monster festhalten (Verzauberung)	Geas/Auftrag (Verzauberung)
Monster bezaubern (Verzauberung)	Monster herbeizaubern V (Beschwörung)	Kräftige Hand (Hervorrufung)
Pflanzenwachstum (Verwandlung)	Schwachsinn (Verzauberung)	Kugelblitz (Hervorrufung)
Scheingelände (Illusion)	Telekinese (Verwandlung)	Stein zu Fleisch/Fleisch zu Stein (Verwandlung)
Tödliches Phantom (Illusion)	Teleportieren (Beschwörung)	Todeskreis (Nekromantie)
Tote Beleben (Nekromantie)	Verzauberung brechen (Bannzauber)	Wahrer Blick (Erkenntnis)
Verwirrung (Verzauberung)	Wände Passieren (Verwandlung)	Wasser kontrollieren (Verwandlung)

Grad 7	Grad 8	Grad 9
Äthertor (Beschwörung)	Antipathie/Sympathie (Verzauberung)	Einkerkerung (Bannzauber)
Begrenzter Wunsch (Allgemein)	Aufspüren (Erkenntnis)	Gestaltwandel (Verwandlung)
Ebenenwechsel (Beschwörung)	Beliebiges verwandeln (Verwandlung)	Meteoritenschwarm (Hervorrufung)
Finger des Todes(Nekromantie)	Eiserner Körper (Verwandlung)	Schatten (Illusion)
Schwerkraft umkehren (Verwandlung)	Flammende Wolke (Beschwörung)	Sechster Sinn (Erkenntnis)
Simulakrum (Illusion)	Gedankenleere (Bannzauber)	Wehgeschrei der Todesfee (Nekromantie)
Sofortige Herbeizauberung (Beschwörung)	Irrgarten(Beschwörung)	Wort der Macht: Tod (Verzauberung)
Spätzündender Feuerball (Hervorrufung)	Klon (Nekromantie)	Wunsch (Allgemein)
Vision (Erkenntnis)	Massen-Monster bezaubern (Verzauberung)	
Wort der Macht: Betäubung (Verzauberung)	Schillerndes Muster (Illusion)	
Zauber zurückwerfen (Bannzauber)	Seelenfalle (Beschwörung)	
Zugreifende Hand (Hervorrufung)	Unwiderstehlicher Tanz (Verzauberung)	

Paladin-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4
Leichte Wunden heilen	Anderen schützen	Fluch brechen	Böses/Chaos bannen
Resistenz	Gift verzögern	Magie bannen	Mal der Gerechtigkeit
Schutz vor Chaos/Bösem	Lähmung aufheben	Schutzkreis gegen Böses/Chaos	Todesschutz
Segnen	Zone der Wahrheit	Tageslicht	Verzauberung brechen

Waldläufer-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3	Grad 4
Lange Schritte	Mit Pflanzen sprechen	Baum	Bewegungsfreiheit
Mit Tieren sprechen	Schlinge	Dunkelsicht	Einswerden mit der Natur
Tierbote	Tier festhalten	Ungeziefer zurücktreiben	Tierwachstum
Verbündeten der Natur herbeizaubern I	Verbündeten der Natur herbeizaubern II	Verbündeten der Natur herbeizaubern III	Verbündeten der Natur herbeizaubern IV

Kleriker-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3
Befehl	Energien widerstehen	Dauerhafte Flamme
Chaotisches/Böses/Gutes/Rechtschaffenes entdecken	Fallen finden	Fluch brechen/Fluch
Elementen trotzen	Gesinnung verbergen	Gegenstand aufspüren/Gegenstand verbergen
Furcht bannen/Furcht auslösen	Gift verzögern	Krankheit kurieren/Ansteckung
Heiligtum	Lähmung aufheben	Magie bannen
Magische Waffe	Person festhalten	Nahrung und Wasser erschaffen
Schutz vor Chaos/Bösem/Gutem/Ordnung	Stille	Schutzkreis gegen Chaos/Böses/Gutes/Ordnung
Segen/Verfluchen	Teilweise Genesung	Tote beleben
Grad 4	Grad 5	Grad 6
Bewegungsfreiheit	Buße	Gegenstände beleben
Fortschicken	Chaotisches/Böses/Gutes/Rechtschaffenes bannen	Heilung/Leid
Genesung	Flammenschlag	Klingenbarriere
Gift neutralisieren/Vergiften	Heiliges Gespräch	Rückruf
Luftweg	Insektenplage	Symbol der Frucht
Lügen erkennen	Symbol des Schlafes	Symbol der Überredung
Todesschutz	Tote erwecken/Schneller Tod	Weg finden
Wasser kontrollieren	Wahrer Blick	Windwandeln
Grad 7	Grad 8	Grad 9
Abstoßung	Antimagisches Feld	Ätherische Gestalten
Auferstehung/Zerstörung	Aufspüren	Massenheilung
Heiliges Wort	Erdbeben	Sturm der Vergeltung
Regeneration	Feuersturm	Tor
Symbol der Betäubung	Heilige/Unheilige Aura/Schild der Ordnung/Schutzmantel des Chaos	Wahre Auferstehung
Symbol der Schwächung	Massen-Kritische Wunden heilen	Wunder
Vollständige Genesung	Symbol des Todes	
Wetterkontrolle	Symbol des Wahnsinns	

Barden-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3
Bauchreden	Einflüsterung	Feste Hoffnung/Tiefe Verzweiflung
Identifizieren	Glitzerstaub	Geräusche formen
Magische Aura	Irreführung	Magie bannen
Person bezaubern	Verschwimmen	Standort vortäuschen
Schwächere Verwirrung	Zerbersten	Verborgene Seite
Sprachen verstehen	Zungen	Verwirrung
Grad 4	Grad 5	Grad 6
Brüllen	Ablenkung	Harmonische Vibrationen
Erinnerung verändern	Alptraum	Projiziertes Ebbild
Person beherrschen	Falsche Erkenntnis	Schleier
Schattenbeschwörung	Gedankenebel	Unwiderstehlicher Tanz
Verzauberung brechen	Schattenreise	
Zone der Stille	Traum	

Druiden-Zauberliste

Grad 1	Grad 2	Grad 3
Elementen trotzen	Baum	Blitze herbeirufen
Feenfeuer	Energien widerstehen	Gift neutralisieren/Vergiften
Flamme erzeugen	Holz formen	Krankheit kurieren/Ansteckung
Leichte Wunden heilen	Metall erhitzen/Metall kühlen	Mit Pflanzen sprechen
Mit Tieren sprechen	Nebelwolke	Pflanzenwachstum
Spurloses gehen	Rindenhaut	Schutz vor Energie
Verstricken	Schwarm herbeirufen	Stein formen
Vor Tieren verstecken	Tier festhalten	Wasser atmen
Grad 4	Grad 5	Grad 6
Flammenschlag	Dornenwand	Eisenholz
Magie bannen	Einswerden mit der Natur	Erzählende Steine
Pflanzen befehligen	Fels zu Schlamm verwandeln/Schlamm zu Fels verwandeln	Feuersaat
Rostgriff	Hölzerner Weg	Holz zurücktreiben
Schutzhülle gegen Pflanzen	Insektenplage	Pflanzenztor
Schwere Wunden heilen	Kritische Wunden heilen	Schutzhülle gegen Lebendes
Ungeziefer zurücktreiben	Tierwachstum	Wächtereiche
Wiedergeburt	Windkontrolle	Zauberstecken
Grad 7	Grad 8	Grad 9
Feuersturm	Erdbeben	Antipathie/Sympathie
Heilung/Leid	Finger des Todes	Elementarhorde
Kriechender Tod	Metall oder Stein zurücktreiben	Moderner Schlurfer
Metall in Holz verwandeln	Pflanzen kontrollieren	Regeneration
Pflanzen beleben	Schwerkraft umkehren	Sechster Sinn
Sonnenstrahl	Sonnenfeuer	Sturm der Vergeltung
Wetterkontrolle	Tierform	
Windwandeln	Wirbelwind	

Tränke und Schriftrollen für Pathfinder

Tabelle 5-21: 1. Grad Tränke und Öle

W20	Trank oder Öl	Preis
1-3	Elementen trotzen	50 GM
4-5	Furcht bannen	50 GM
6-7	Heiligtum	50 GM
8-11	Leichte Wunden heilen	50 GM
12-14	Magische Waffe	50 GM
15	Pforte zuhalten	50 GM
16	Schutz vor Bösem	50 GM
17	Schutz vor Chaos	50 GM
18	Schutz vor Gutem	50 GM
19	Schutz vor Ordnung	50 GM
20	Spurloses gehen	50 GM

Tabelle 5-22: 2. Grad Tränke und Öle

W20	Trank oder Öl	Preis
1	Arkane Schloß	300 GM
2	Dauerhafte Flamme	350 GM
3	Energie widerstehen, Elektrizität	300 GM
4	Energie widerstehen, Feuer	300 GM
5	Energie widerstehen, Kälte	300 GM
6	Energie widerstehen, Säure	300 GM
7	Energie widerstehen, Schall	300 GM
8	Gegenstand verbergen	300 GM
9	Gesinnung verbergen	300 GM
10-11	Gift verzögern	300 GM
12	Holz formen	300 GM

13	Lähmung aufheben	300 GM
14-16	Mittelschwere Wunden heilen	300 GM
17	Rindenhaut	300 GM
18	Schweben	300 GM
19	Unsichtbarkeit	300 GM
20	Verschimmen	300 GM

Tabelle 5-23: 3. Grad Tränke und Öle

W20	Trank oder Öl	Preis
1	Feste Hoffnung	750 GM
2	Fliegen	750 GM
3	Fluch brechen	750 GM
4	Gift neutralisieren	750 GM
5	Hast	750 GM
6	Krankheit kurieren	750 GM
7	Magie bannen	750 GM
8	Schutz vor Energie, Elektrizität	750 GM
9	Schutz vor Energie, Feuer	750 GM
10	Schutz vor Energie, Kälte	750 GM
11	Schutz vor Energie, Säure	750 GM
12	Schutz vor Energie, Schall	750 GM
13	Schutz vor Pfeilen	750 GM
14-16	Schwere Wunden heilen	750 GM
17	Standort vortäuschen	750 GM
18	Stein formen	750 GM
19	Wasser atmen	750 GM
20	Zungen	750 GM

Tabelle 5-28: 1.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Bauchreden	25 GM
2	Federfall	25 GM
3	Furcht auslösen	25 GM
4	Furcht bannen	25 GM
5	Identifizieren	25 GM
6	Magische Aura	25 GM
7-8	Magisches Geschoss	25 GM
9	Monster herbeizaubern I	25 GM
10	Person bezaubern	25 GM
11	Pforte zuhalten	25 GM
12	Schild	25 GM
13	Schlaf	25 GM
14	Schutz vor Bösem	25 GM
15	Schutz vor Chaos	25 GM
16	Schutz vor Gutem	25 GM
17	Schutz vor Ordnung	25 GM
18	Schwächere Verwirrung	25 GM
19	Schwebende Scheibe	25 GM
20	Sprachen verstehen	25 GM

Tabelle 5-29: 2.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Arkane Schloss	175 GM
2	Blind- oder Taubheit verursachen	150 GM
3	Dauerhafte Flamme	200 GM
4	Einfaches Trugbild	150 GM
5	Einflüsterung	150 GM
6	Fürchterlicher Lachanfall	150 GM
7	Gegenstand aufspüren	150 GM
8	Gegenstand verbergen	150 GM
9	Glitzerstaub	150 GM
10	Irreführung	150 GM
11	Klopfen	150 GM
12	Schweben	150 GM
13	Spiegelbild	150 GM
14	Spinnennetz	150 GM
15	Unsichtbares sehen	150 GM
16-17	Unsichtbarkeit	150 GM
18	Verschwimmen	150 GM
19	Zerbersten	150 GM
20	Zungen	150 GM

Tabelle 5-30: 3.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Blitz	375 GM
2	Feste Hoffnung	375 GM
3	Feuerball	375 GM
4	Fliegen	375 GM
5	Geräusche formen	375 GM
6	Hast	375 GM
7	Helhören/Hellsehen	375 GM
8	Magie bannen	375 GM
9	Magie bannen	375 GM
10	Person festhalten	375 GM
11	Schutz vor Pfeilen	375 GM
12	Schwarze Tentakel	375 GM
13	Sphäre der Unsichtbarkeit	375 GM
14	Standort vortäuschen	375 GM
15	Tiefe Verzweiflung	375 GM
16	Vampirgriff	375 GM
17	Verborgene Seite	375 GM
18	Verlangsamen	375 GM
19	Verwirrung	375 GM
20	Wasser atmen	375 GM

Tabelle 5-31: 4.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Arkane Auge	700 GM
2	Böswillige Verwandlung	700 GM
3	Brüllen	700 GM
4	Dimensionstür	700 GM
5	Eiswand	700 GM
6	Erinnerung verändern	700 GM
7	Feuerwand	700 GM
8	Fluch	700 GM
9	Fluch brechen	700 GM
10	Monster bezaubern	700 GM
11	Person beherrschen	700 GM
12	Pflanzenwachstum	700 GM
13	Schattenbeschwörung	700 GM
14	Scheingelände	700 GM
15	Tödliches Phantom	700 GM
16	Tote Beleben	1050 GM
17	Verwirrung	700 GM
18-19	Verzauberung brechen	700 GM
20	Zone der Stille	700 GM

Tabelle 5-32: 5.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Ablenkung	1125 GM
2	Alptraum	1125 GM
3	Behindernde Hand	1125 GM
4	Eigenständiges Trugbild	1125 GM
5	Falsche Erkenntnis	1125 GM
6	Fels zu Schlamm verwandeln	1125 GM
7	Gedankenebel	1125 GM
8	Kontakt zu anderen Ebenen	1125 GM
9	Magisches Gefäß	1125 GM
10	Monster festhalten	1125 GM
11	Monster herbeizaubern V	1125 GM
12	Schattenreise	1125 GM
13	Schlamm zu Fels verwandeln	1125 GM
14	Schwachsinn	1125 GM
15	Telekinese	1125 GM
16-17	Teleportieren	1125 GM
18	Traum	1125 GM
19	Verzauberung brechen	1125 GM
20	Wände Passieren	1125 GM

Tabelle 5-33: 6.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Ablenkung	1650 GM
2-3	Antimagisches Feld	1650 GM
4-5	Auflösung	1650 GM
6	Bindender Ruf	1650 GM
7	Erde bewegen	1650 GM

8	Fleisch zu Stein	1650 GM
9	Geas/Auftrag	1650 GM
10	Harmonische Vibrationen	1650 GM
11	Kräftige Hand	1650 GM
12	Kugelblitz	1650 GM
13	Projiziertes Ebendbild	1655 GM
14	Schleier	1650 GM
15	Stein zu Fleisch	1650 GM
16	Todeskreis	2150 GM
17	Unwiderstehlicher Tanz	1650 GM
18-19	Wahrer Blick	1900 GM
20	Wasser kontrollieren	1650 GM

Tabelle 5-34: 7.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Äthertor	2275 GM
2-3	Begrenzter Wunsch	3275 GM
4	Ebenenwechsel	2275 GM
5-6	Finger des Todes	2275 GM
7-8	Schwerkraft umkehren	2275 GM
9-10	Simulakrum	8775 GM
11-12	Sofortige Herbeizauberung	3275 GM
13-14	Spätzündender Feuerball	2275 GM
15	Vision	2525 GM
16-17	Wort der Macht: Betäubung	2275 GM
18	Zauber zurückwerfen	2275 GM
19-20	Zugreifende Hand	2275 GM

Tabelle 5-35: 8.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Antipathie	3000 GM
2-3	Aufspüren	3000 GM
4	Beliebiges verwandeln	3000 GM
5-6	Eiserner Körper	3000 GM
7-8	Flammende Wolke	3000 GM
9-10	Gedankenleere	3000 GM
11-12	Irrgarten	3000 GM
13	Klon	4500 GM
14-15	Massen-Monster bezaubern	3000 GM
16-17	Schillerndes Muster	3000 GM
18	Seelenfalle	23000 GM
19	Sympathie	4500 GM
20	Unwiderstehlicher Tanz	3000 GM

Tabelle 5-36: 9.Grad Arkane Zauber

W20	Zauber	Preis
1-3	Einkerkerung	3825 GM
4-5	Gestaltwandel	3825 GM
6-9	Meteoritenschwarm	3825 GM
10-12	Schatten	3825 GM
13-16	Sechster Sinn	3825 GM
17-18	Wehgeschrei der Todesfee	3825 GM
19	Wort der Macht: Tod	3825 GM
20	Wunsch	28825 GM

Tabelle 5-38: 1.Grad Göttliche Zauber

W%	Zauber	Preis
1-4	Befehl	25 GM
5-8	Böses entdecken	25 GM
9-10	Chaotisches entdecken	25 GM
11-22	Elementen trotzen	25 GM
24-28	Feenfeuer	25 GM
29-31	Flamme erzeugen	25 GM
32-35	Furcht auslösen	25 GM
36-38	Furcht bannen	25 GM
39	Gutes entdecken	25 GM
40-46	Heiligtum	25 GM
47-57	Leichte Wunden heilen	25 GM
58-65	Magische Waffe	25 GM
67	Mit Tieren sprechen	25 GM
68-69	Rechtschaffenes entdecken	25 GM
70-71	Schutz vor Bösem	25 GM
72-73	Schutz vor Chaos	25 GM
74-75	Schutz vor Gutem	25 GM
76-78	Schutz vor Ordnung	25 GM
79-84	Segen	25 GM
85-89	Spurloses gehen	25 GM
90-94	Verfluchen	25 GM
95-96	Verstricken	25 GM
97-00	Vor Tieren verstecken	25 GM

Tabelle 5-39: 2.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis	W%
1	Baum	150 GM	1-5
2	Elektrizität widerstehen	150 GM	6-7
3	Fallen finden	150 GM	8-12
4	Feuer widerstehen	150 GM	13-16
5	Gesinnung verbergen	150 GM	17-24
6	Gift verzögern	150 GM	25-27
7	Holz formen	150 GM	28-29
8	Kälte widerstehen	150 GM	30-37
9	Lähmung aufheben	150 GM	38-45
10	Metall erhitzen	150 GM	46-56
11	Metall kühlen	150 GM	57
12	Nebelwolke	150 GM	58-60
13	Person festhalten	150 GM	61-62
14	Rindenhaut	150 GM	63-64
15	Säure widerstehen	150 GM	65-66
16	Schall widerstehen	150 GM	67-68
17	Schwarm herbeirufen	150 GM	69-70
18	Stille	150 GM	71-72
19	Teilweise Genesung	150 GM	73-75
20	Tier festhalten	150 GM	76-78

Tabelle 5-40: 3.Grad Göttliche Zauber

Zauber	Preis	W%
Ansteckung	375 GM	1-5
Blitze herbeirufen	375 GM	6-7
Dauerhafte Flamme	425 GM	8-12
Fluch	375 GM	13-16
Fluch brechen	375 GM	17-24
Gegenstand aufspüren	375 GM	25-27
Gegenstand verbergen	375 GM	28-29
Gift neutralisieren	375 GM	30-37
Krankheit kurieren	375 GM	38-45
Magie bannen	375 GM	46-56
Mit Pflanzen sprechen	375 GM	57
Nahrung und Wasser erschaffen	375 GM	58-60
Pflanzenwachstum	375 GM	61-62
Schutz vor Elektrizität	375 GM	63-64
Schutz vor Feuer	375 GM	65-66
Schutz vor Kälte	375 GM	67-68
Schutz vor Säure	375 GM	69-70
Schutz vor Schall	375 GM	71-72
Schutzkreis gegen Böses	375 GM	73-75
Schutzkreis gegen Chaos	375 GM	76-78
Schutzkreis gegen Gutes	375 GM	79-81
Schutzkreis gegen Ordnung	375 GM	82-84
Stein formen	375 GM	85-88
Tote beleben	625 GM	89-91
Vergiften	375 GM	92-94
Wasser atmen	375 GM	95-00

Tabelle 5-41: 4.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Bewegungsfreiheit	700 GM
2-3	Flammenschlag	700 GM
4	Fortschicken	700 GM
5	Genesung	1700 GM
6	Gift neutralisieren	700 GM
7	Luftweg	700 GM
8	Lügen erkennen	700 GM
9-10	Magie bannen	700 GM
11	Pflanzen befehligen	700 GM
12	Rostgriff	700 GM
13	Schutzhülle gegen Pflanzen	700 GM
14-15	Schwere Wunden heilen	700 GM
16	Todesschutz	700 GM
17	Ungeziefer zurücktreiben	700 GM
18	Vergiften	700 GM
19	Wasser kontrollieren	700 GM
20	Wiedergeburt	700 GM

Tabelle 5-42: 5.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Böses bannen	1125 GM
2	Buße	1125 GM
3	Chaotisches bannen	1125 GM
4	Dornenwand	1125 GM
5	Einswerden mit der Natur	1125 GM
6	Fels zu Schlamm verwandeln	1125 GM
7	Flammenschlag	1125 GM
8	Gutes bannen	1125 GM
9	Heiliges Gespräch	1625 GM
10	Hölzerner Weg	1125 GM
11	Insektenplage	1125 GM
12	Insektenplage	1125 GM
13	Kritische Wunden heilen	1125 GM
14	Rechtschaffenes bannen	1125 GM
15	Schlamm zu Fels verwandeln	1125 GM
16	Schneller Tod	1125 GM
17	Symbol des Schlafes	2125 GM
18	Tierwachstum	1125 GM
19	Tote erwecken	6125 GM
20	Wahrer Blick	1375 GM

Tabelle 5-43: 6.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Eisenholz	1650 GM
2	Erzählende Steine	1650 GM
3	Feuersaat	1650 GM
4	Gegenstände beleben	1650 GM
5-6	Heilung	1650 GM
7	Holz zurücktreiben	1650 GM
8	Klingenbarriere	1650 GM
9-10	Leid	1650 GM
11	Pflanzentor	1650 GM
12-13	Rückruf	1650 GM
14	Schutzhülle gegen Lebendes	1650 GM
15	Symbol der Frucht	2650 GM
16	Symbol der Überredung	6650 GM
17	Wächtereiche	1650 GM
18	Weg finden	1650 GM
19	Windwandeln	1650 GM
20	Zauberstecken	1650 GM

Tabelle 5-44: 7.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Abstoßung	12275 GM
2	Auferstehung	2275 GM
3	Feuersturm	2275 GM
4	Heiliges Wort	2275 GM
5-6	Heilung	2275 GM
7	Kriechender Tod	2275 GM
8-9	Leid	2275 GM
10	Metall in Holz verwandeln	2275 GM
11	Pflanzen beleben	2275 GM
12-13	Regeneration	2275 GM
14	Sonnenstrahl	2275 GM
15	Symbol der Betäubung	7275 GM
16	Symbol der Schwächung	7275 GM
17	Vollständige Genesung	7275 GM
18	Wetterkontrolle	2275 GM
19	Wetterkontrolle	2275 GM
20	Zerstörung	2775 GM

Tabelle 5-45: 8.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1	Antimagisches Feld	3000 GM
2	Aufspüren	3000 GM
3	Erdbeben	3000 GM
4	Feuersturm	3000 GM
5-6	Finger des Todes	3000 GM
7	Heilige Aura	3000 GM
8-9	Massen-Kritische Wunden heilen	3000 GM
10	Metall oder Stein zurücktreiben	3000 GM
11	Pflanzen kontrollieren	3000 GM
12	Schild der Ordnung	3000 GM
13	Schutzmantel des Chaos	3000 GM
14	Schwerkraft umkehren	3000 GM
15	Sonnenfeuer	3000 GM
16	Symbol des Todes	8000 GM
17	Symbol des Wahnsinns	8000 GM
18	Tierform	3000 GM
19	Unheilige Aura	3000 GM
20	Wirbelwind	3000 GM

Tabelle 5-46: 9.Grad Göttliche Zauber

W20	Zauber	Preis
1-2	Antipathie	3825 GM
3	Ätherische Gestalt	3825 GM
4-5	Elementarhorde	3825 GM
6-7	Massenheilung	3825 GM
8-9	Moderner Schlurfer	3825 GM
10-12	Regeneration	3825 GM
13	Sechster Sinn	3825 GM
14-15	Sturm der Vergeltung	3825 GM
16	Sympathie	5325 GM
17	Tor	3825 GM
18	Wahre Auferstehung	28825 GM
19-20	Wunder	3825 GM

Anhang 2 NSC-Karten

Name: _____ Klasse: _____ Stufe _	Name: _____ Klasse: _____ Stufe _	Name: _____ Klasse: _____ Stufe _
INI: __ SINNE: _____	INI: __ SINNE: _____	INI: __ SINNE: _____
RK: __ (_____) BE: __ FF: __ TP: __	RK: __ (_____) BE: __ FF: __ TP: __	RK: __ (_____) BE: __ FF: __ TP: __
REF: __ WIL: __ ZÄH: __ BW: __ m	REF: __ WIL: __ ZÄH: __ BW: __ m	REF: __ WIL: __ ZÄH: __ BW: __ m
NAH: _____	NAH: _____	NAH: _____
FERN: _____	FERN: _____	FERN: _____
BA: _____	BA: _____	BA: _____
ST: __ GE: __ KO: __ IT: __ WE: __ CH: __ GS: __	ST: __ GE: __ KO: __ IT: __ WE: __ CH: __ GS: __	ST: __ GE: __ KO: __ IT: __ WE: __ CH: __ GS: __
GAB: __ KMB: __ KMV: __	GAB: __ KMB: __ KMV: __	GAB: __ KMB: __ KMV: __
TAL: _____	TAL: _____	TAL: _____
_____	_____	_____
FERT: _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ ()	FERT: _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ ()	FERT: _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ (), _____ ()
SPR: _____	SPR: _____	SPR: _____
AUSRÜSTUNG etc:	AUSRÜSTUNG etc:	AUSRÜSTUNG etc:
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
MORAL: _____	MORAL: _____	MORAL: _____

Name: _____ Klasse: Kriegerin Stufe 1
INI: +0 SINNE:Wahrnehmung +5 _____
RK:13 (Beschl Leder) BE:10 FF:13 TP:7
REF: +0 WIL: +1 ZÄH: +3 BW: 9m
NAH: +3 Langspeer (1W8+3 (20/*3) (3m)
FERN: +1 Wurfdolch (1W4 +2)
BA: _____
ST:15 GE:10 KO:13 IT:15 WE:13 CH:6 GS:RB
GAB:+1 KMB: +3 KMV:13
TAL: Heftiger Angriff, Doppelschlag

FERT: Wahrnehmung (+5), Wissen(RE) (+3),
Reiten (+4), Athletik (+6), _____ (____),
_____ (____), _____ (____), _____ (____)
SPR: Gemein, Zwergisch, Orkisch
AUSRÜSTUNG etc: Rucksack, 3m Stange,
15m Seil, 3 GM, 4 SM, 12 KM, Tagebuch mit
Schloß, _____

MORAL: _____

Name: _____ Klasse: Bürgerlicher Stufe 1
INI: +1 SINNE: Wahrnehmung +4
RK:11 (Norm. Kleidung) BE:11 FF:10 TP: 6
REF: +1 WIL: +2 ZÄH: +0 BW: 9m
NAH: +0 Dolch (1W4 (19-20/*2))
FERN: +1 Leichte Armbrust (20/*3)
BA: _____
ST:10 GE:12 KO:11 IT:13 WE:10 CH:9 GS:CN
GAB:+0 KMB:+0 KMV: 11
TAL: Fertigungsfokus (Handwerk), Eiserner
Wille _____

FERT: Handwerk(Bogenmacher)(+7), Reiten
(+5), Wahrnehmung (+4), _____ (____),
_____ (____), _____ (____), _____ (____)
SPR: Gemein, Goblin
AUSRÜSTUNG etc: Rucksack, Werkzeug, 3
KM _____

MORAL: _____

Name: _____ Klasse: Bürgerliche Stufe 2
INI: +1 SINNE:Wahrnehmung +4
RK:11 (Norm. Kleidung) BE:11 FF: 10 TP: 9
REF: +3 WIL: +2 ZÄH: +0 BW: 9m
NAH: +1 Dolch (1W4 (19-20/*2))
FERN: +2 Dolch (1W4 (19-20/*2))
BA: _____
ST: 10 GE:12 KO:11 IT:13 WE:10 CH: 9 GS:RB
GAB:+1 KMB:+1 KMV:11
TAL: Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille

FERT: Handwerk(Bücher)(+6), Mit Tieren
umgehen (+4), Schwimmen (+4),
Wahrnehmung (+4), _____ (____)
SPR: Gemein, Hobgoblin
AUSRÜSTUNG etc: Rucksack, 1m² Leder,
Werkzeug, 13 GM _____

MORAL: _____

Name: _____ Klasse: Experte Stufe 2	Name: _____ Klasse: _____ Stufe _	Name: _____ Klasse: _____ Stufe _
INI: -1 SINNE: Wahrnehmung +0	INI: _____ SINNE: _____	INI: _____ SINNE: _____
RK: 11 (Lederrüstung) BE: 9 FF: 11 TP: 17	RK: _____ (_____) BE: _____ FF: _____ TP: _____	RK: _____ (_____) BE: _____ FF: _____ TP: _____
REF: -1 WIL: +1 ZÄH: +4 BW: 9m	REF: _____ WIL: _____ ZÄH: _____ BW: _____m	REF: _____ WIL: _____ ZÄH: _____ BW: _____m
NAH: +1 Kampfstab (1W6/20) _____	NAH: _____	NAH: _____
FERN: +0 Schleuder (1W4/20) _____	FERN: _____	FERN: _____
BA: _____	BA: _____	BA: _____
ST: 11 GE: 8 KO: 18 IT: 14 WE: 6 CH: 14 GS: RN	ST: _____ GE: _____ KO: _____ IT: _____ WE: _____ CH: _____ GS: _____	ST: _____ GE: _____ KO: _____ IT: _____ WE: _____ CH: _____ GS: _____
GAB: +1 KMB: +1 KMV: 10	GAB: _____ KMB: _____ KMV: _____	GAB: _____ KMB: _____ KMV: _____
TAL: Fertigkeitfokus (Beruf), Wachsamkeit, Zähigkeit _____	TAL: _____	TAL: _____
<hr/>		
FERT: Akrobatik (3), Beruf (Schäfer) (5), Einschüchtern (6), Heimlichkeit (4), Klettern (4), Mechanismus ausschalten (4), Mit Tieren umgehen (7), Motiv erkennen (0), Reiten (3), Schwimmen (4), Wissen (Geschichte) (3), Wissen (Lokales) (6), Wissen (Religion) (4),	FERT: _____ (____), _____ (____), _____ (____), _____ (____), _____ (____)	FERT: _____ (____), _____ (____), _____ (____), _____ (____), _____ (____)
SPR: _____	SPR: _____	SPR: _____
AUSRÜSTUNG etc:	AUSRÜSTUNG etc:	AUSRÜSTUNG etc:
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
MORAL: _____	MORAL: _____	MORAL: _____

Übersichtsbogen

Variante 5: _____

Benutzte Völker:

GRW		Alternative		Wesenszüge:	
Elfen/Halbelfen	<input type="checkbox"/>	Elfen/Halbelfen	<input type="checkbox"/>	Ohne	<input type="checkbox"/>
Gnome	<input type="checkbox"/>	Gnome	<input type="checkbox"/>	Völlig Zufällig	<input type="checkbox"/>
Halblinge	<input type="checkbox"/>	Halblinge	<input type="checkbox"/>	Zufällig, aber immer mit Regionalw.	<input type="checkbox"/>
Halborks	<input type="checkbox"/>	Halborks	<input type="checkbox"/>	Ein W. Zufällig, ein W. auswählen	<input type="checkbox"/>
Zwerge	<input type="checkbox"/>	Zwerge	<input type="checkbox"/>	Normal (Beide Auswählen)	<input type="checkbox"/>

Charakterklassen:

- Gekürzte Zauberlisten
- Alternativer Voller Angriff

Fertigkeiten

- Variante 1 (Nur Schurke/Barde)
- Fertigkeitspunkte Schurke: __ Barde: __
- Variante 2 (Pi mal Daumen)
- Variante 3 (Vetorecht)
- Variante 4 (Maximierte Fertigkeiten)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with

every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Labyrinth LordTM Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth LordTM German Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into German by Thorsten Gresser, Moritz Mehlem, Clem Carlos Schermann, Alex Schröder, Marcus Sollmann, and Jörg Theobald.

Pathfinder RPG Core Rulebook, Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author Jason Bulman, based on Material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

Dieses Dokument , Copyright © 2010-11 Christian Sturke

END OF LICENSE