

bei Experte, +6 bei Meister und +8 bei Legende). Nahezu jeder Spielwert bei Pathfinder besitzt diese Kompetenzgrade.

Erkundung

Dein Charakter wird die meiste Zeit damit verbringen, die Welt zu erkunden, mit anderen zu interagieren, von Ort zu Ort zu reisen und Herausforderungen zu überwinden. Dieser Modus wird als Erkundung bezeichnet. Das Spiel wird relativ frei in diesem Modus abgehandelt; die Spieler reagieren auf die Geschichte, wenn sie eine Vorstellung davon haben, was sie als Nächstes tun wollen. Wollen sie vielleicht aus dem Dorf reiten, der Fährte orkischer Räuber folgen, feindlichen Spähern ausweichen oder vielleicht einen lokalen Jäger davon überzeugen, ihnen bei einem bevorstehenden Kampf zu helfen? In diesem Spielmodus fragt der SL die Spieler, was ihre Charaktere derweil tun. Dies ist wichtig, sollte es zu einem Kampf kommen – in diesem Fall könnte ihr gegenwärtiges Handeln ihnen einen Vorteil verschaffen oder anderweitig beeinflussen, wie der Kampf beginnt.

Begegnungen

Im Verlauf deiner Abenteuer wird es immer wieder vorkommen, dass ein einfacher Fertigkeitswurf nicht genügt, um eine Herausforderung zu überwinden – wenn widerwärtige, blutdürstige Monster sich deinem Charakter in den Weg stellen, ist ein Kampf der einzige Ausweg. Bei Pathfinder spricht man in solch einem Fall von einer Begegnung. Begegnungen umfassen normalerweise einen Kampf, es könnte sich aber auch um Situationen handeln, in denen die Zeit knapp ist, z.B. während einer Verfolgungsjagd oder wenn man einer Gefahr entkommen will.

Während die Erkundung relativ frei abgehandelt wird, sind Begegnungen strukturierter aufgebaut. Die Spieler und der SL würfeln die **Initiative**, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der die Beteiligten handeln. Eine Begegnung besteht aus **Runden**; eine Runde dauert etwa 6 Sekunden. Während einer Runde hat jeder Beteiligte einen **Zug**. Wenn du am Zug bist, kannst du bis zu drei **Aktionen** nutzen. Die meisten einfachen Handlungen, wie z.B. das Ziehen einer Waffe, Öffnen einer Tür, Schwingen eines Schwertes oder Bewegen über eine kurze Entfernung benötigen eine Aktion zur Ausführung. Komplexer sind **Aktivitäten**, die mehr als eine Aktion zur Ausführung erfordern; oft handelt es sich um besondere Fähigkeiten, die du über deine Klasse und deine Talente erlangst. Eine übliche Aktivität im Spiel ist das Wirken eines Zaubers, die normalerweise zwei Aktionen verbraucht.

Freie Aktionen, wie das Fallenlassen eines Gegenstandes, zählen nicht gegen die drei Aktionen, die dir während deines Zuges möglich sind. Und letztendlich kann jeder Charakter maximal eine **Reaktion** während einer Runde nutzen. Diese besondere Art von Handlung kann sogar außerhalb deines Zuges eingesetzt werden, allerdings nur als Reaktion auf bestimmte Ereignisse und auch nur, wenn du über eine Fähigkeit verfügst, die dir das gestattet. Schurken können z.B. ein Talent wählen, das ihnen erlaubt, ihre Reaktion zu nutzen, um einem Angriff auszuweichen. Angreifen zählt zu den am häufigsten genutzten Handlungen im Kampf – dies erfolgt mittels der Aktion **Angriff** und erfordert einen Angriffswurf. Diese Art von Wurf erfolgt gegen die **Rüstungsklasse (RK)** der von dir angegriffenen Kreatur. Angriffe können mit Waffen, Zaubern oder sogar Körperteilen einer Kreatur, wie Faust, Klaue oder einem Schwanz ausgeführt werden. Du addierst auf diesen Wurf einen Modifikator basierend auf deinem Kompetenzgrad mit der Art des genutzten Angriffs, deinen Attributswerten und allen anderen anfallenden Situationsboni und -mali. Die RK des Zieles berechnet sich über

seinen Kompetenzgrad im Umgang mit der von ihm getragenen Rüstung und seinem Geschicklichkeitsmodifikator. Trifft ein Angriff, verursacht er Schaden. Im Falle eines Kritischen Erfolges wird der Schaden verdoppelt.

Du kannst mehr als einmal pro Zug angreifen. Allerdings wird jeder zusätzliche Angriff zunehmend ungenauer, da er einem **Malus für Mehrfachangriffe** unterliegt, der beim zweiten Angriff im gleichen Zug –5 und beim dritten Angriff im gleichen Zug –10 beträgt. Es gibt viele Wege, diesen Malus zu senken, zudem verschwindet er wieder am Ende deines Zuges.

Sollte dein Charakter das Ziel eines magischen Blitzstrahls oder des eisigen Odems eines furchtbaren Weißen Drachen sein, wirst du zu einem **Rettungswurf** aufgefordert. Dies repräsentiert die Fähigkeit deines Charakters, Gefahren im letzten Moment auszuweichen oder Angriffen auf seine Gesundheit oder seinen Verstand zu widerstehen. Ein Rettungswurf ist ein Wurf gegen den SG des auslösenden Effektes, der deinen Charakter zum Ziel hat, egal ob es sich um einen Zauber oder eine besondere Fähigkeit handelt. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen und der Kompetenzgrad sagt eine Menge darüber aus, welchen Gefahren ein Charakter trotzen kann. Ein **Reflexwurf** fällt an, wenn dein Charakter einer Gefahr ausweichen muss, dabei handelt es sich meistens um Effekte, die einen großen Bereich betreffen, z.B. ein sengend heißer magischer Feuerball. Ein **Willenswurf** wird benötigt, wenn Zauber oder Effekte auf den Verstand einwirken wollen, z.B. Bezauberung oder Verwirrung. Ein **Zähigkeitswurf** erfolgt, wenn die Gesundheit oder Vitalität deines Charakters attackiert wird, z.B. durch Gifte oder Krankheiten. Allen Rettungswürfen ist gemeinsam, dass ein Erfolg den schädlichen Effekt abschwächt, während ein Kritischer Erfolg meistens bedeutet, dass dein Charakter ohne einen Kratzer entkommt.

Angriffe, Zauber, Gefahren und besondere Fähigkeiten verursachen bei einem Charakter häufig **Schaden** oder verleihen ihm einen oder mehrere **Zustände** – oder beides. Schaden wird von den **Trefferpunkten (TP)** – einem abstrakten Maßstab für die Gesundheit einer Kreatur – abgezogen. Wird eine Kreatur auf 0 TP reduziert, erhält sie den Zustand Bewusstlos und könnte sterben! Eine Kampfbegegnung dauert in der Regel, bis eine Seite besiegt wurde. Dies kann bedeuten, dass sie sich zurückzieht oder ergibt; meistens ist eine Seite aber tot oder hat den Zustand Sterbend. Zustände können eine Kreatur für eine Weile behindern und z.B. die ihr möglichen Handlungen einschränken oder ihr Mali auf künftige Würfe auferlegen. Manche Zustände sind sogar permanent und erfordern mächtige Magie, um ihre Effekte aufzuheben.

Auszeit

Charaktere verbringen nicht jeden wachen Augenblick mit Abenteuern. Zwischen den Abenteuern erholen sie sich von Verletzungen, planen künftige Abenteuer und Eroberungen oder gehen einem Beruf oder Handwerk nach. Bei Pathfinder wird dies als Auszeit bezeichnet. Dieser Spielmodus gestattet das rasche Verstreichen der Zeit, während die Charaktere an langfristigen Tätigkeiten oder Zielen arbeiten. Die meisten Charaktere können während der Auszeit einen Beruf ausüben und ein paar Münzen verdienen. Doch mit den richtigen Fertigkeiten können sie auch neue Ausrüstung und sogar magische Gegenstände anfertigen. Ebenso kann die Auszeit zum Ümlernen genutzt werden, so dass ein Charakter eine Wahl durch eine andere ersetzt, um seine neuen Prioritäten widerzuspiegeln. Ebenso können Charaktere in dieser Zeit Nachforschungen anstellen, neue Zauber lernen, ein Geschäft leiten oder sogar ein Königreich regieren!

Einleitung

Pathfinder spielen

Schlüsselbegriffe

Ein Spielbeispiel

Zur Verwendung dieses Buches

Das Format der Regelemente

Charaktererschaffung

Stufenaufstieg

Golarion und die Innere See

Religionen

Abstammungen &

Hintergründe

Klassen

Fertigkeiten

Talente

Ausrüstung

Zauber

Spielregeln

Anhang: Zustände

Charakterbogen

Glossar und Index

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Wenn du deinen ersten Charakter erschaffst oder dein erstes Abenteuer erstellst, gibt es einige wichtige Begriffe, die du kennen musst. Einige der auf den vorhergehenden Seiten erwähnten, wichtigsten Begriffe sind zum Nachschlagen hier ebenfalls zu finden.

Aktion

Während einer Begegnung erhält jede Kreatur drei Aktionen. Diese Aktionen werden genutzt, um anzugreifen, mit Objekten zu interagieren, sich zu bewegen und um spezielle Fähigkeiten zu nutzen. Aktionen, die für alle Charaktere verfügbar sind, findest du in Kapitel 8.

Abstammung

Unter der Abstammung versteht man das Volk, dem ein Charakter angehört. Die Abstammung bestimmt die Trefferpunkte eines Charakters zu Spielbeginn, die Sprachen, die er spricht, die Sinne über die er verfügt und wie hoch seine Bewegungsrate ist. Außerdem verleiht die Abstammung Zugang zu entsprechenden Abstammungstalenten. Mehr zu Abstammungen findest du in Kapitel 2.

Angriff

Will eine Kreatur einer anderen Schaden zufügen, nutzt sie die Aktion Angriff oder eine andere Offensivhandlung. Die meisten Offensiven werden über Angriffe abgewickelt. Sie erfolgen mit Waffen oder zuweilen mit Fäusten. Ein Charakter könnte aber auch jemanden mit den Händen ergreifen, fortstoßen oder mit einem Zauber angreifen.

Attributsmodifikatoren

Jede Kreatur verfügt über sechs Attributsmodifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Diese Werte repräsentieren das rohe Potenzial einer Kreatur und ihre Grundspielwerte. Je höher der Wert, umso größer ist das Potenzial der Kreatur in diesem Attribut. Attributswerte werden weiter hinten in diesem Kapitel vollständig beschrieben.

Bewegungsrate

Die Bewegungsrate bestimmt die Entfernung, die ein Charakter mit einer einzelnen Aktion zurücklegen kann. Die Bewegungsrate wird in Metern gemessen.

Boni und Mali

Boni und Mali kommen bei Würfeln und manchen Spielwerten zum Einsatz. Es gibt mehrere Arten von Boni und Mali. Solltest du über mehr als einen Bonus derselben Art verfügen, kannst du nur den höchsten Bonus verwenden. Ebenso kommt nur der höchste Malus einer Art zur Anwendung.

Fertigkeit

Eine Fertigkeit repräsentiert die Fähigkeit einer Kreatur, bestimmte Handlungen auszuführen, welche Unterweisung oder Übung erfordern. Alle Charaktere sind dank ihres Hintergrundes und ihrer Klasse in bestimmten Fertigkeiten geübt. Fertigkeiten werden zur Gänze in Kapitel 4 beschrieben. Jede Fertigkeit bietet immer eine Möglichkeit zur Nutzung, selbst wenn man darin den Kompetenzgrad Ungeübt besitzt, aber auch Anwendungsmöglichkeiten, zu denen man den Kompetenzgrad Geübt benötigt.

Golarion

Pathfinder spielt auf dem Planeten Golarion im Zeitalter der Verlorenen Omen. Golarion ist eine uralte Welt mit einer großen Vielfalt an Völkern und Kulturen, spannenden Örtlichkeiten zum Erkunden und hochgefährlichen Bösewichten. Du findest mehr

zum Zeitalter der Verlorenen Omen, Golarion und den dortigen Göttern auf Seite 30.

Hintergrund

Ein Hintergrund repräsentiert die Erfahrungen, die ein Charakter vor Beginn seines Abenteuerlebens erlangt hat. Jeder Hintergrund verleiht ein Talent und den Kompetenzgrad Geübt für wenigstens eine Fertigkeit. Du findest mehr zu den Hintergründen in Kapitel 2.

Initiative

Zu Beginn einer Begegnung würfeln alle beteiligten Kreaturen ihre Initiative aus, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der sie handeln können. Je höher das Ergebnis, umso eher ist eine Kreatur an der Reihe. Mehr zu Initiative und Kampf findest du in Kapitel 8.

Kategorie

Eine Kategorie ist ein Schlüsselwort, welches weitere Informationen zu einem Regelement vermittelt, wie z.B. zu welcher Abstammung ein Talent gehört, oder die Seltenheit eines Gegenstandes. Die aufgeführten Kategorien geben oftmals an, wie andere Regeln mit einer Fähigkeit, einer Kreatur, einem Gegenstand oder anderem Regelement interagieren. Alle Kategorien, welche in diesem Buch verwendet werden, sind im Glossar und Index ab Seite 452 aufgeführt.

Klasse

Die Klasse repräsentiert den Abenteuerberuf, welchen ein Charakter wählt. Eine Charakterklasse bestimmt die meisten Dinge, in denen der Charakter den Kompetenzgrad Geübt besitzt, und wie viele Trefferpunkte er mit jedem Stufenaufstieg erlangt. Die Klasse verleiht ferner Zugang zu bestimmten Klassentalenten. Du findest mehr zu den Klassen in Kapitel 3.

Kompetenz

Die Kompetenz ist ein System, welches das Können eines Charakters im Umgang mit bestimmten Dingen oder für bestimmte Handlungen bemisst. Es gibt fünf Kompetenzgrade: Ungeübt, Geübt, Experte, Meister und Legende. Der Kompetenzgrad verleiht dir einen Bonus, welcher addiert wird, um folgende Modifikatoren und Spielwerte zu bestimmen: Angriffswürfe, Fertigkeitwürfe, Rettungswürfe, Wahrnehmungswürfe, die RK und die Effektivität von Zaubern. Solltest du den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen, ist dein Kompetenzbonus +0. Die Kompetenzgrade Geübt, Experte, Meister oder Legende bringen dir entsprechend einen Bonus von deiner Stufe +2, +4, +6 oder +8.

Nichtspielercharakter (NSC)

Ein Nichtspielercharakter wird vom SL kontrolliert und interagiert mit den Spielern, um die Handlung voranzubringen.

Rettungswurf (RW)

Ist eine Kreatur einem gefährlichen Effekt ausgesetzt, dem sie entgehen muss, legt sie einen Rettungswurf ab, um den Effekt abzuschwächen. Du musst für einen Rettungswurf keine Aktion oder Reaktion aufwenden, sondern legst einen Rettungswurf automatisch ab. Im Gegensatz zu den meisten Würfeln legt der

nicht handelnde Charakter den Rettungswurf mit einem W20 ab und die handelnde Kreatur liefert den SG.

Es gibt drei Arten von Rettungswürfen: Reflex (um Effekten zu entgehen, denen ein Charakter schnell ausweichen könnte), Willen (um Effekten zu widerstehen, die Verstand und Persönlichkeit zum Ziel haben) und Zähigkeit (um Giften, Krankheiten und physischen Effekten zu widerstehen).

Rollenspiel

Das Beschreiben der Handlungen eines Charakters – oft aus der Perspektive des Charakters – wird als Rollenspiel bezeichnet. Wenn ein Spieler in der Rolle seines Charakters spricht oder dessen Tun beschreibt, ist er „in der Rolle“.

Runde

Eine Runde ist ein Zeitabschnitt während einer Begegnung, in welcher alle Beteiligten am Zug sind und Gelegenheit zum Handeln erhalten. Eine Runde entspricht grob 6 Sekunden, die im Spiel verstreichen.

Rüstungsklasse (RK)

Jede Kreatur im Spiel besitzt eine Rüstungsklasse, welche repräsentiert, wie schwierig es ist, sie zu treffen und ihr Schaden zuzufügen. Die RK ist somit der Schwierigkeitsgrad für Angriffe gegen die Kreatur.

Seltenheit

Manche Elemente des Spieles besitzen eine Seltenheit, um anzugeben, wie oft man ihnen in der Spielwelt begegnet. Dies betrifft hauptsächlich Ausrüstungsgegenstände und magische Gegenstände, allerdings haben auch Zauber, Talente und andere Regelemente eine Seltenheit. Sollte ein Gegenstand, Zauber oder anderes Spielelement nicht mit einer Seltenheit versehen sein, handelt es sich um ein gewöhnliches Element. Ungewöhnliche Gegenstände stehen nur denen zur Verfügung, welche über besonderes Training verfügen, in einer bestimmten Kultur aufwachsen oder aus einem bestimmten Winkel der Welt stammen. Seltene Gegenstände sind fast unmöglich zu finden und werden normalerweise nur vom SL ausgegeben, während einzigartige Gegenstände wirklich einmalig sind. Der SL kann das Seltenheitssystem modifizieren oder die Seltenheit einzelner Gegenstände passend zur Handlung verändern.

Spielercharakter (SC)

Dies ist ein Charakter, der von einem Spieler erschaffen und kontrolliert wird.

Spielleiter*in (SL)

Der Spielleiter ist der Spieler, welcher die Regeln auslegt und die diversen Elemente der Handlung und der Welt erzählt, welche die anderen Spieler erkunden. Der SL nutzt die Regeln, die in den Kernregeln Spielanleitung zu finden sind.

Stufe

Eine Stufe ist eine Zahl, welche grob die Macht von etwas bemisst. Spielercharaktere besitzen eine Stufe im Bereich von 1 bis 20, welche ein Maß ihrer Erfahrung darstellt. Monster, NSC, Gefahren, Gifte und Krankheiten besitzen eine Stufe im Bereich von -1 bis 30, welche als Maßstab für die Bedrohung fungiert, die von ihnen ausgeht. Die Gegenstandsstufe, welche meistens im Bereich von 0 bis 20 liegt, aber zuweilen auch höher sein kann, deutet die Macht und den Wert des Gegenstandes als Schatz an.

Talent

Ein Talent ist eine Fähigkeit, welche du aufgrund deiner Abstammung, deiner Klasse, deines Hintergrundes oder deiner allgemeinen oder auf Fertigkeiten spezialisierten Ausbildung wählen kannst. Manche Talente verleihen die Fähigkeit, besondere Handlungen nutzen zu können.

Trefferpunkte (TP)

Trefferpunkte repräsentieren die abstrakte Menge an Schaden, den eine Kreatur einstecken kann, ehe sie bewusstlos wird und im Sterben liegt. Schaden reduziert die Trefferpunkte einer Kreatur auf einer 1-zu-1-Basis, während Heilung mit derselben Rate Trefferpunkte zurückgibt.

Wahrnehmung

Wahrnehmung bemisst die Fähigkeit deines Charakters, versteckte Gegenstände oder ungewöhnliche Situationen zu bemerken. Wahrnehmung bestimmt meistens, wie schnell der Charakter im Kampf aktiv wird. Mehr hierzu findest du in Kapitel 9.

Währung

Die am häufigsten genutzten Münzen im Spiel sind Goldmünzen (GM) und Silbermünzen (SM). Eine GM ist 10 SM wert. 1 SM hat den Wert von 10 Kupfermünzen (KM) und 10 GM sind 1 Platinmünze (PM) wert. Charaktere verfügen zu Spielbeginn über 15 GM (oder 150 SM), um Ausrüstung zu erwerben.

Wurf

Wenn der Erfolg einer Handlung ungewiss ist, dann führst du einen Wurf durch. Für diesen Wurf wird ein zwanzig-seitiger Würfel benutzt und der Kompetenzbonus addiert. Bei einem Wahrnehmungswurf würde z.B. dein Kompetenzbonus für Wahrnehmung hinzuaddiert werden.

Zauber

Zauber sind magische Effekte, welche mittels mystischer Worte und Gesten erzeugt werden, die nur jenen bekannt sind, welche über eine besondere Ausbildung oder angeborene Fähigkeiten verfügen. Einen Zauber zu wirken ist eine Aktivität, welche meistens zwei Aktionen erfordert. Jeder Zauber bestimmt, was er zum Ziel hat, wie viele Aktionen zum Wirken notwendig sind, seine Effekte und wie man ihm widerstehen kann. Sollte eine Klasse Zauber verleihen, so steht dies in der jeweiligen Klassenbeschreibung in Kapitel 3, während die Zauber selbst in Kapitel 7 aufgeführt sind.

Zauber sind in Grade von 1 – 10 eingeteilt; der Grad nennt abstrakt die Mächtigkeit des Zaubers. Charaktere und Monster können normalerweise nur eine bestimmte Anzahl an Zaubern pro Grad zaubern.

Zug

Im Verlauf einer Runde hat jede Kreatur gemäß ihrer Position in der Reihenfolge der Initiative einen Zug. Eine Kreatur kann während ihres Zuges in der Regel bis zu drei Aktionen nutzen.

Zustand

Ein Zustand ist ein andauernder Effekt, welcher verändert, wie ein Charakter handeln kann, oder der einige seiner Spielwerte verändert. Die Regeln für die einfachen Zustände, die im Spiel zur Anwendung kommen, findest du im entsprechenden Anhang hinten im Buch.

Einleitung

Pathfinder spielen

Schlüsselbegriffe

Ein Spielbeispiel

Zur Verwendung dieses Buches

Das Format der Regelemente

Charaktererschaffung

Stufenaufstieg

Golarion und die Innere See

Religionen

Abstammungen & Hintergründe

Klassen

Fertigkeiten

Talente

Ausrüstung

Zauber

Spielregeln

Anhang: Zustände

Charakterbogen

Glossar und Index

Ein Spielbeispiel

Das folgende Beispiel dient dazu, dir eine bessere Vorstellung davon zu geben, wie das Spiel Pathfinder gespielt wird. In diesem Abenteuer ist Erik der Spielleiter (GM). Luis spielt Valeros, einen wagemutigen menschlichen Kämpfer; Shay spielt Merisiel, eine tödliche elbische Schurkin, und Jessica übernimmt die Rolle von Kyra, Merisiels Ehefrau und eine mitfühlende menschliche Klerikerin von Sarenrae. Die Gruppe hat sich entschieden, das Verschwinden von Menschen in einer örtlichen Mine zu untersuchen.

Erik:	Der Eingang zur Mine ist eine einfache Eisentreppe, die in die Dunkelheit eines verstärkten Schachts führt. Das Geräusch von quietschendem Metall hallt von unten wider.
Merisiel (Shay):	Die Bergarbeiter würden bei der Arbeit Licht brauchen. Wenn es dunkel ist, muss etwas schiefgelaufen sein.
Kyra (Jessica):	Ich rufe das heilige Licht Sarenraes an und werfe ein goldenes Licht vor uns.
Erik:	Strahlen ergießen sich in den Schacht und erhellen die Treppe. Sie führt etwa 6 m hinab und endet in einem Tunnel. Direkt unter dir befinden sich nichts als verdichtete Erde und hölzerne Stützbalken. Weiter kannst du nicht sehen.
Merisiel (Shay):	Ich habe Dämmsicht, also sollte ich als Erste gehen, um sicherzustellen, dass keine Gefahren lauern. Ich stecke meine Dolche weg, um unbemerkt die Treppe hinunterzuklettern und nach Fallen Ausschau zu halten.
Erik:	Lege einen Wurf für Heimlichkeit ab, aber das Suchen nach Fallen ist ein Verdeckter Wurf, also werde ich das übernehmen. Was ist dein Wahrnehmungsmodifikator?
Merisiel (Shay):	Ich habe einen Wahrnehmungsmodifikator von +6, und ich habe eine 18 beim Heimlichkeits-Wurf erzielt.

Erik würfelt einen W20 hinter seinem Spielleiter-Sichtschirm, der den Blick der Spieler verdeckt, und erhält eine 17 auf dem Würfel, insgesamt eine 23 (mit Shays Wahrnehmungsmodifikator). Es gibt keine Fallen in dem Bereich, den Merisiel untersucht, aber das Ergebnis reicht aus, um zu bemerken, dass sich ein verängstigter Kobold hinter einem Bergwerkskarren versteckt. Aufgrund des erfolgreichen Heimlichkeits-Wurfs von Merisiel sieht der Kobold nicht, wie sie die Treppe hinuntersteigt.

Erik:	Ihr steigt in einen 9 m breiten Minentunnel hinab, mit Holzbalken, die die Wände und Decken verstärken. Ihr seht keine Fallen, aber ein reptilienhaftes Gesicht mit großen Augen lugt hinter einem der Bergwerkskarren hervor. Bei näherer Betrachtung ist es eine Koboldin in einer ledernen Bergarbeiterjacke.
Valeros (Luis):	Ich folge Merisiel die Treppe hinunter.
Kyra (Jessica):	Ich auch.
Erik:	Als das Geräusch eurer Schritte auf der Eisentreppe durch die Mine hallt, springt die Koboldin in Panik hervor! Sie rennt ein paar Schritte weiter in die Mine, dann bleibt sie stehen, als ob sie größere Angst vor dem fürchterlichen, tieferen Inneren der Mine hätte als vor euch.

Kyra (Jessica):	Oh nein! Armer Kobold!
Merisiel (Shay):	Kann sie jemand beruhigen? Ich bin nicht gut im Umgang mit Leuten!
Valeros (Luis):	Ich habe eine +3 in Diplomatie. Ich werde sie ansprechen.
Erik:	Was sagst du?
Valeros (Luis):	„Hallo, Freund! Hab keine Angst, wir sind hier, um zu helfen!“ Ich habe eine 15 bei meinem Wurf für Diplomatie erzielt.
Erik:	Gut! Die Koboldin wirkt zwar erschrocken, aber dann läuft sie zu dir, um Schutz zu suchen. „Oh! Torag sei Dank, dass ihr hier seid!“
Merisiel (Shay):	Torag? Sie sollte uns danken oder zumindest Sarenrae.
Kyra (Jessica):	Das ist süß, aber du musst sie nicht wegen mir schelten.
Valeros (Luis):	Ich frage den Kobold, wer sie ist und was hier passiert ist.
Erik:	Sie sagt, ihr Name sei Krinek und sie gehöre zu den hier tätigen Minenarbeitern. „Wir suchten nach den Minenarbeitern, die verschwunden sind, aber als wir sie fanden, waren sie...falsch und verfault! Sie griffen uns an, und ich rannte weg!“
Valeros (Luis):	Das klingt nicht gut. Ich sage Krinek, dass sie sich in Sicherheit bringen soll, und gehe mit gezogenem Schwert und Schild voran in den Tunnel.
Kyra (Jessica):	Ich bleibe an seiner Seite, da ich das Licht habe, und ziehe mein Schwert.
Erik:	Als ihr euch weiter in den Tunnel vorwagt, stoßt ihr auf Anzeichen eines Kampfes. Halb getrocknetes Blut verfärbt die Erde, eine Spur schwerer Schlieren deutet darauf hin, dass etwas oder jemand hier geblutet hat und dann weiter in die Mine hineingezogen wurde. Ihr glaubt, leise etwas in der Nähe zu hören.
Valeros (Luis):	Das klingt wohl nicht gut. Ich springe über den Bergwerkskarren, um mir die Sache näher anzusehen.
Kyra (Jessica):	Ich gehe mit ihm. Wenn jemand verletzt ist, wird er meine Hilfe brauchen.
Merisiel (Shay):	Ich ziehe einen Dolch und verstecke mich hinter dem Bergwerkskarren.
Erik:	Merisiel deckt euch ab, während ihr beiden euch vorwagt. Als ihr euch nähert, beginnt ihr einen schwachen, aber unverkennbaren Verwesungsgeruch zu riechen. Kyras Licht erhellt plötzlich eine massige, humanoid geformte Gestalt mit glasigen Augen, deren Fleisch langsam verrottet und anfängt, sich von den Knochen zu lösen. Trotz ihres Zustandes fortgeschrittener Verwesung bewegt sie sich mit bössartiger Kraft auf euch zu. Würfelt für Initiative! Valeros und Kyra müssen Wahrnehmungswürfe machen, während Merisiel ihren Wurf für Heimlichkeit ablegt.

Jeder würfelt für seine Initiative. Luis erhält insgesamt 13. Jessica würfelt für Kyra besser und erhält insgesamt 14. Shay verwendet Heimlichkeit für die Initiative, weil Merisiel zu Beginn des Kampfes versteckt war, und würfelt eine 17 für insgesamt

25! Erik würfelt für das Wesen und erhält eine 12. Erik notiert all diese Werte und ordnet alle von höchster bis niedrigster Initiative.

Erik: Es sieht so aus, als dürfte Merisiel als Erste handeln. Was auch immer dieses Ding ist, du bist dir ziemlich sicher, dass es nicht weiß, dass du da bist.

Merisiel (Shay): Genau so mag ich es! Meine erste Aktion nutze ich, um näher heranzugehen.

Erik: Mit einer Bewegungsaktion kannst du dich bis auf 4,50 m an das Ding heranbewegen.

Merisiel (Shay): Ausgezeichnet. Die nächste Aktion werde ich nutzen, um meinen Dolch auf das Wesen zu werfen und meine letzte Aktion brauche ich, um einen anderen Dolch zu ziehen.

Shay würfelt eine 13 und fügt 8 hinzu, dank Merisiels Geschick mit geworfenen Dolchen, für insgesamt 21, aber die Reichweite bedeutet, dass der Angriff einen Abzug von -2 hat, was zu einem Ergebnis von 19 führt. Erik konsultiert seine Notizen und sieht, dass das Monster eine RK (Rüstungsklasse) von 15 hat.

Erik: Das ist ein Treffer! Würfle jetzt den Schaden.

Merisiel (Shay): Okay, und ich bekomme zusätzlichen Schaden aufgrund des Hinterhältigen Angriffs.

Schurken haben die Fähigkeit, zusätzlichen Schaden gegen Feinde auszureichen, die noch nicht in einem Kampf agiert haben. Dieser zusätzliche Schaden gilt auch für Angriffe gegen abgelenkte Feinde.

Shay würfelt 1W4 für den Dolch und 1W6 für den Hinterhältigen Angriff. Da Merisiel die Schurkenkarriere des Diebes gewählt hat, fügt Shay Merisiels +4 Geschicklichkeit zum Schaden hinzu und erhält insgesamt 9.

Erik: Es faucht dich an, als deine Klinge in seine Schulter eindringt. Dabei platzt sein Fleisch auf, und Eiter fließt in Rinnsalen seinen Arm hinab. Als Nächstes ist Kyra dran!

Kyra (Jessica): Igitt! Okay, dieses Wesen sieht untot aus, weiß ich etwas darüber?

Erik: Du kannst an deine Ausbildung als Klerikerin zurückdenken, um Wissen abzurufen, indem du eine Aktion dafür aufwendest. Es ist ein Versteckter Wurf, also was ist dein Modifikator für Religionskunde?

Kyra (Jessica): Er beträgt +7.

Erik würfelt eine 12 und addiert Kyras +7 zu Religion, um insgesamt 19 gegen den SG (Schwierigkeitsgrad) von 16 zu bekommen.

Erik: Deine anfängliche Vermutung war richtig. Das ist ein Zombie. Dieser scheint jedoch größer zu sein, weil er durch Magie verstärkt wurde. Da du bereits vermutet hast, dass es ein Zombie ist, warum stellst du nicht noch eine Frage?

Kyra (Jessica): Hat es auffallende Schwächen?

Erik: Ja, es ist anfällig für Heilmagie und Hieb Waffen.

Merisiel (Shay): Ach du Schande! Hätte ich das gewusst, hätte ich mit meinem Dolch zugeschlagen!

Merisiels Dolche haben eine Eigenschaft namens Vielseitig (Hieb), die es ihr erlaubt, Hiebschaden statt Stichschaden zuzufügen, wenn sie es wünscht. Leider wusste sie das noch nicht, als sie dran war, denn das wäre effektiver gewesen!

Kyra (Jessica): Ich werde meine letzten beiden Aktionen nutzen, um Valeros' Schwert mit dem Zauber *Runenwaffe* zu versehen. Es gibt ihm einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und noch einen zusätzlichen Schadenswürfel. „Valeros, kümmere dich darum!“

Valeros (Luis): Ich tue, was sie sagt, und kümmere mich darum! Ich setze eine Aktion ein, um meinen Schild zu heben, und meine letzten zwei Aktionen nutze ich für einen Plötzlichen Sturmangriff!

Plötzlicher Sturmangriff ist eine Fähigkeit des Kämpfers, die es Valeros ermöglicht, sich zweimal zu bewegen und am Ende seiner Bewegung anzugreifen, alles mit nur zwei Aktionen. Er würfelt für den Angriff und das Ergebnis ist eine 20.

Valeros (Luis): Eine Natürliche 20! Mit meinem Bonus ergibt das bestimmt einen Kritischen Erfolg!

Erik: Deine Klinge trifft das faulige Wesen direkt am Hals und verursacht doppelten Schaden! Allerdings explodiert bei diesem Treffer erneut Eiter aus der Wunde. Lege einen Willenswurf ab.

Luis darf, dank Kyras Zauber, 2W8 würfeln. Er würfelt insgesamt 9, dann fügt er 4 hinzu wegen Valeros' Stärkemodifikator. Da es ein Kritischer Erfolg ist, verdoppelt er den Schaden auch noch. Erik fügt zusätzlichen Schaden von 10 wegen der Schwäche des Zombies gegen Hieb Waffen hinzu – insgesamt sind dies 36 von seinen 70 Trefferpunkten.

Valeros (Luis): Ach, Mist. Eine 1 beim Rettungswurf.

Erik: Und das ist ein Kritischer Fehlschlag, war ja klar. Du erhältst Kränkelnd 1, was dir einen Malus von -1 auf W20-Würfe und deine RK gibt.

Valeros (Luis): Ich stimme Kyra zu: total widerlich. Hat mein Angriff es getötet?

Erik: Leider nicht. Es stürzt sich auf dich, beeindruckt von seinen schweren Verletzungen, und versucht, dich mit seinen Fäusten zu schlagen!

Erik würfelt einen Angriffswurf für den Zombieschläger, erhält eine 7 auf dem Würfel und fügt 11 von seinen Statistiken hinzu, für insgesamt 18. Valeros hat normalerweise eine RK von 18. Der Angriff würde treffen, selbst wenn Valeros nicht benommen wäre, aber er verfehlt, weil er während seines Zuges seinen Schild erhoben hat und seine RK damit um 2 erhöht hat.

Das ist das Ende der ersten Kampfunde. Die zweite Runde beginnt sofort danach in derselben Initiative-Reihenfolge wie zuvor. Der Kampf ist noch lange nicht vorbei...

Einleitung

Pathfinder spielen

Schlüsselbegriffe

Ein Spielbeispiel

Zur Verwendung dieses Buches

Das Format der Regelemente

Charaktererschaffung

Stufenaufstieg

Golarion und die Innere See

Religionen

Abstammungen & Hintergründe

Klassen

Fertigkeiten

Talente

Ausrüstung

Zauber

Spielregeln

Anhang: Zustände

Charakterbogen

Glossar und Index

ZUR VERWENDUNG DIESES BUCHES

Dieses Kapitel soll dir die Grundlagen des Pathfinder-Spiels näherbringen, während der Rest des Bandes als Referenzhandbuch dient. Daher sind die Kernregeln so aufgebaut, dass es die Suche von Regelementen so schnell und einfach wie möglich macht. Die Regeln sind in thematische Kapitel angeordnet, wobei sich die ersten Kapitel mit der Charaktererschaffung befassen. Nachfolgend führen wir auf, was du in jedem Kapitel findest:

Kapitel 1: Überblick

Dieses Einleitungskapitel soll dir die Grundlagen von Pathfinder vermitteln. Es enthält zudem die Regeln für die Erschaffung und den Stufenaufstieg von Charakteren und ein Beispiel der Erstellung eines Charakters der 1. Stufe. Das Kapitel endet mit einem Überblick über das Zeitalter der Verlorenen Omen und seiner Götter.

Kapitel 2: Abstammungen & Hintergründe

In diesem Kapitel befinden sich die Regeln für die im Zeitalter der Verlorenen Omen am häufigsten vertretenen Abstammungen, darunter auch die Abstammungstalente. Am Kapitelende befinden sich die Hintergründe und ein Abschnitt zu Sprachen, da diese Elemente am häufigsten durch die Wahl der Abstammung beeinflusst werden.

Kapitel 3: Klassen

Dieses Kapitel enthält Regeln für 8 Klassen. Jeder Klasseneintrag enthält Vorgaben für das Spielen einer Klasse, Regeln zum Erstellen und Weiterentwickeln von Charakteren der jeweiligen Klassen, Beispiele für Charaktere und alle verfügbaren Klassentalente. Dieses Kapitel beinhaltet auch Regeln für

Tiergefährten und Vertraute, welche Angehörige verschiedener Klassen erlangen können. Am Ende des Kapitels finden sich Regeln für Archetypen – besondere Optionen für Charaktere beim Stufenaufstieg, welche einem Charakter erlauben, auf Fähigkeiten anderer Klassen oder Konzepte zurückzugreifen.

Kapitel 4: Fertigkeiten

Die Regeln für die Nutzung von Fertigkeiten werden in diesem Kapitel vorgestellt. Sie erklären, was ein Charakter entsprechend seinem Kompetenzgrad mit einer Fertigkeit tun kann. Abstammung, Hintergrund und Klasse können die Kompetenz in verschiedenen Fertigkeiten verbessern und jeder Charakter kann zudem ein paar weitere Fertigkeiten auswählen, um seine Persönlichkeit und Ausbildung widerzuspiegeln.

Kapitel 5: Talente

Wenn ein Charakter neue Stufen erlangt, erhält er auch zusätzliche Talente, um seine wachsenden Fähigkeiten zu repräsentieren. Allgemeine Talente und Fertigkeitstalente (eine Untergruppe von Allgemeinen Talenten) werden in diesem Kapitel vorgestellt.

Kapitel 6: Ausrüstung

In diesem Kapitel findest du Rüstungen, Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände samt der Preise für Dienstleistungen, Lebensunterhaltskosten und Tiere (z.B. Pferde, Hunde und Lasttiere).

Kapitel 7: Zauber

Dieses Kapitel beginnt mit Regeln für das Wirken von Zaubern, dem Bestimmen ihrer Effekte und wie man gegnerischen Zaubern entgegenwirkt. Dem folgen die Zauberslisten der zauberwirkenden Traditionen, die es erleichtern, Zauber nach Grad zu finden. Als nächstes kommen in alphabetischer Reihenfolge die Regeln für jeden Zauber. Den Zauberbeschreibungen folgen die Fokuszauber – besondere Zauber, die Charaktere über Klassenfähigkeiten und Talente erlangen können. Während die meisten Zauber auf mehreren Zauberslisten vertreten sind, erhalten nur Angehörige spezifischer Klassen Fokuszauber, weshalb sie hier nach Klassen sortiert sind. Am Ende des Kapitels befinden sich die Regeln für Rituale – komplizierte und riskante Zauber, die jeder Charakter wirken kann.

Kapitel 8: Spielregeln

Dieses wichtige Kapitel enthält die allgemeinen Spielregeln für Pathfinder, darunter auch die verschiedenen Spielmodi, die Einfachen Aktionen, die allen Charakteren möglich sind, die Kampfregele und die Regeln für Tod und Sterben. Jeder Spieler sollte mit diesem Kapitel vertraut sein, insbesondere der SL.

Anhänge

Am Ende dieses Buches befindet sich ein Anhang mit den Regeln für alle im Spiel auftretenden Zustände. Dieser Abschnitt enthält zudem einen leeren Charakterbogen und einen Index mit einem Stichwortglossar der Begriffe und Kategorien, die dir während des Spieles begegnen werden.

DAS FORMAT DER REGELEMENTE

In diesem Regelwerk wirst du auf zunächst unvertraut wirkende Formatierungsstandards stoßen. Zum besseren Überblick sind die Spielregeln durch besondere Schriftarten wie Invertierung und Kursivschrift hervorgehoben, damit man sie leichter erkennt.

Die Namen bestimmter Spielwerte, Fertigkeiten, Talente, möglicher Handlungen und Aktionen und vieler anderer Regelmechanismen sind großgeschrieben. Auf diese Weise erkennst du z.B. bei dem Satz „ein Angriff zielt gegen die Rüstungsklasse“, „Du kannst Laufen oder Klettern nutzen“ oder auch „Du erhältst den Zustand Sterbend“, dass Angriff, Klettern, Laufen, Rüstungsklasse und Sterbend sich alles auf Regeln bezieht.

Worte und Begriffe in Kursivschrift beschreiben Zauber oder magische Gegenstände. Ein Satz wie „Ich nutze *Springen*“ besagt, dass es um den Zauber *Springen* geht und nicht um die normale Fertigkeitshandlung Springen.

Pathfinder verwendet für einige Standardbegriffe zudem Abkürzungen, z.B. RK (Rüstungsklasse), SG (Schwierigkeitsgrad) und TP (Trefferpunkte). Solltest du mit einem Spielbegriff oder einer Abkürzung nichts anfangen können, dann schlag im Glossar und Index ab Seite 452 nach.

Aktionen und anderes

Charaktere und ihre Gegner wirken auf die Welt von Pathfinder mittels Handlungen und von ihnen erzeugten Effekten ein. Dies ist insbesondere während Begegnungen der Fall, wo jede Tat zählt. Begegnungen werden in Runden abgewickelt und jeder Beteiligte hat während einer Runde einen Zug. Wenn du eine Handlung ausführst, erzeugst du einen Effekt. Dieser Effekt könnte automatisch eintreten oder erfordern, dass ein Würfel gerollt wird, wobei sich das Ergebnis dann nach dem Wurf bemisst.

In diesem Buch wirst du auf besondere Symbole stoßen, welche für bestimmte Handlungstypen stehen:

Einzelne Aktionen

Handlungen, die eine Aktion verbrauchen, sind mit folgendem Symbol gekennzeichnet: . Sie stellen die einfachsten und häufigsten Handlungen dar. Du kannst während deines Zuges drei Aktionen in beliebiger Reihenfolge verwenden.

Reaktionen

Reaktionen verwenden dieses Symbol: . Diese Handlungen kannst du sogar außerhalb deines Zuges nutzen. Du besitzt pro Runde nur eine Reaktion und du kannst sie nur nutzen, wenn ein spezifischer Auslöser – oft eine Handlung einer anderen Kreatur – vorliegt.

Freie Aktionen

Freie Aktionen nutzen dieses Symbol: . Freie Aktionen verbrauchen keine deiner drei pro Runde zur Verfügung stehenden Aktionen und keine Reaktion. Eine Freie Aktion könnte ähnlich einer Reaktion auch außerhalb deines Zuges durch einen Auslöser aktiviert werden. Du kannst jedoch für jeden Auslöser nur eine Freie Aktion ausführen, daher musst du gegebenenfalls entscheiden, welche du verwenden möchtest, falls du mehrere Freie Aktionen mit dem gleichen Auslöser einsetzen könntest. Sollte eine Freie Aktion keinen Auslöser aufweisen, kannst du sie wie eine normale Aktion nutzen, ohne dass sie eine deiner Aktionen für den fraglichen Zug verbraucht.

Einzelne Aktion

Zwei Aktionen erfordernde Aktivität

Drei Aktionen erfordernde Aktivität

Reaktion

Freie Aktion

Aktivitäten

Aktivitäten nutzen mehrere deiner Aktionen und erlauben dir meistens, mehr zu tun, als mit einer einzelnen Aktion möglich wäre. Du musst die erforderliche Anzahl an Aktionen aufwenden, um eine Aktivität durchzuführen. Zu den häufigsten Aktivitäten zählt das Wirken von Zaubern, da die meisten Zauber mehr als eine Aktion erfordern.

Aktivitäten, die zwei Aktionen verbrauchen, nutzen dieses Symbol: . Aktivitäten, die drei Aktionen verbrauchen, nutzen dieses Symbol . Ein paar besondere Aktivitäten wie z.B. Zauber, die du ohne sonderlichen Zeitaufwand wirkst, können als Freie Aktion oder als Reaktion ausgeführt werden.

Alle Handlungen, die länger als einen Zug benötigen, sind Aktivitäten. Sollte eine Aktivität dem Erkundungsmodus vorbehalten sein, so gehört sie der Kategorie Erkundung an. Eine Aktivität, welche einen Tag oder länger erfordert und nur während der Auszeit möglich ist, gehört der Kategorie Auszeit an.

Regeln lesen

Dieses Buch enthält hunderte von Regelementen, welche Charakteren neue und interessante Methoden an die Hand geben, um auf Spielsituationen zu reagieren. Alle Charaktere können die in Kapitel 9 aufgeführten Einfachen Aktionen nutzen, allerdings verfügen einzelne Charaktere oftmals über besondere Regeln, die ihnen Dinge gestatten, zu denen andere nicht imstande sind. Die meisten dieser Optionen sind Talente, welche man über bestimmte Entscheidungen im Rahmen der Charaktererschaffung oder des Stufenaufstiegs erlangt.

Unabhängig von den mit ihnen verbundenen Spielmechaniken werden Regelemente stets in Form von Spielwerteblocks präsentiert, welche die erforderlichen Regeln zusammenfassen, um ein Monster, einen Charakter, einen Gegenstand oder ein anderes Element im Spiel zum Leben zu erwecken. Wo es passt, wird das Format der genutzten Spielwerteblocks erklärt. So enthält z.B. der Abschnitt Abstammungen in Kapitel 2 Regeln für jede der acht in diesem Regelwerk zu findenden Abstammungen und du findest eine Erklärung dieser Regeln zu Beginn des Kapitels.

Einleitung

Pathfinder spielen

Schlüsselbegriffe

Ein Spielbeispiel

Zur Verwendung dieses Buches

Das Format der Regelemente

Charaktererschaffung

Stufenaufstieg

Golarion und die Innere See

Religionen

Abstammungen & Hintergründe

Klassen

Fertigkeiten

Talente

Ausrüstung

Zauber

Spielregeln

Anhang: Zustände

Charakterbogen

Glossar und Index



Im Folgenden wird das allgemeine Format von Spielwerteblocken erklärt. Kommt ein Eintrag nicht zur Anwendung – ein Regelement hat z.B. keine Voraussetzungen –, so wird auf diesen Eintrag verzichtet. Entsprechend verfügen nicht alle Regelemente über die folgenden Einträge. Bei Aktionen, Reaktionen und Freien Aktionen findest du neben dem Namen das entsprechende Symbol für die Art der Handlung. Eine Aktivität, die in einem Zug ausgeführt werden kann, zeigt im nebenstehenden Symbol, wie viele Aktionen sie verbraucht. Aktivitäten, die mehr Zeit benötigen, besitzen dagegen keine Symbole. Falls ein Charakter eine bestimmte Stufe erreicht haben muss, um Zugang zu einer Fähigkeit zu erlangen, ist die Stufe rechts vom Namen des Regelements aufgeführt. Regelemente führen oft auch die Kategorien auf, denen sie angehören (Kategorien sind im Glossar und Index hinten im Buch aufgeführt).

Zauber, alchemistische Gegenstände und magische Gegenstände nutzen ein ähnliches Format, ihre Spielwerteblocke besitzen aber einige Elemente, die anderswo nicht zur Anwendung kommen – wie z.B. die möglichen magischen Traditionen eines Zaubers (siehe auch Kapitel 7, um mehr über das Lesen von Zaubern zu lernen).

HANDLUNGS- ODER TALENTNAME

STUFE

KATEGORIEN

Voraussetzungen Jeder Mindestattributsmodifikator, vorausgesetzte Talente, Kompetenzgrade oder andere Dinge, die erfüllt sein müssen, ehe du auf dieses Regelement zurückgreifen kannst, sind hier aufgeführt. Talente besitzen

zudem eine Stufenvoraussetzung, die oben hinter dem Namen vermerkt wird.

Häufigkeit Dies ist die Obergrenze, wie oft du die Fähigkeit in einem bestimmten Zeitraum nutzen kannst.

Auslöser Reaktionen und manche Freien Aktionen besitzen Auslöser, die vorliegen müssen, ehe sie eingesetzt werden können.

Anforderungen Manchmal benötigst du einen bestimmten Gegenstand oder musst dich in einer bestimmten Situation befinden, um eine Fähigkeit nutzen zu können. In diesem Fall ist dies hier aufgeführt. Dieser Abschnitt beschreibt die Effekte oder Vorteile eines Regelements. Sollte es sich um eine Aktion oder andere Handlung handeln, wird hier der Effekt erklärt oder was du zum Bestimmen des Effektes würfeln musst. Sollte es ein Talent sein, welches eine existierende Handlung modifiziert oder einen anhaltenden Effekt verleiht, so wird der Vorteil hier erklärt.

Speziell Alle besonderen Eigenschaften der Regel werden in diesem Abschnitt erklärt. Dieser Abschnitt erscheint meistens bei Talenten, die man mehrfach wählen kann, und erklärt dann, was in diesem Fall geschieht.

Manchmal gewährt eine Fähigkeit mehrere Handlungen oder eine Aktion zusätzlich zu anderen Vorteilen. Diese werden in einem kürzeren Format mit denselben Kategorien zusammengefasst.

Aktions-Name (Kategorien) **Häufigkeit** wie oft sie verwendet werden kann; **Auslöser** wann eine Reaktion oder eine Freie Aktion verwendet werden kann; **Voraussetzungen** einige Aktionen erfordern spezifische Umstände, die hier aufgelistet sind; **Effekt** diese Sektion erklärt, wie die Fähigkeit die Welt verändert.