

PATHFINDER®

**KERNREGELN:
SPIELLEITUNG**

AUTHORS

Logan Bonner and Mark Seifter

ADDITIONAL WRITING

Amirali Attar Olyae, Creighton Broadhurst, Jason Bulmahn, James Case, Jesse Decker, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Fabby Garza Marroquín, Matthew Goetz, James Jacobs, Brian R. James, Jason LeMaitre, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, David N. Ross, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Clark Valentine, Landon Winkler, and Linda Zayas-Palmer

DESIGNERS

Logan Bonner, Jason Bulmahn, Lyz Liddell, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter

ADDITIONAL DEVELOPMENT

Luis Loza

REMASTER DEVELOPMENT TEAM

Logan Bonner, Jason Bulmahn, James Case, Eleanor Ferron, Jenny Jarzabski, Dustin Knight, Luis Loza, Michael Sayre, and Landon Winkler

EDITING LEAD

Simone D. Sallé

EDITORS

Judy Bauer, James Case, Felix Dritz, Josh Foster, Leo Glass, Patrick Hurley, James Jacobs, Avi Kool, Priscilla Lagares, Lyz Liddell, Lynne M. Meyer, Zac Moran, Ianara Natividad, Adrian Ng, Lu Pellazar, and Sol St. John

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

INTERIOR ARTISTS

Gislaine Avila, Leonardo Borazio, Diana Campos, Matsya Das, Emile Denis, Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Oksana Federova, Taylor Fisher, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, Vlada Hladkova, Roman Kierszenbaum, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Roman Roland Kutepnikov, William Liu, Raph Lomotan, Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, Sophie Medvedeva, Federico Musetti, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Maichol Quinto, Miguel Regodón Harkness, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Firat Solhan, Daniele Sorrentino, Matteo Spirito, Anthony Star, Yasen Stoilov, Brian Valeza, and Iana Vengerova

ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN

Kent Hamilton, Sonja Morris, and Sarah E. Robinson

CREATIVE DIRECTOR

James Jacobs

DIRECTOR OF GAME DESIGN

Jason Bulmahn

PUBLISHER

Erik Mona

SPECIAL THANKS

Ron Edwards and John Stavropoulos

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele GmbH

TITEL DER ORIGINALAUSGABE

GM Core

TEXTBEARBEITUNG

Manfred Becker, Moritz Bednarski, Tom Ganz, Ulrich-Alexander Schmidt, Oliver von Spreckelsen

LAYOUT

Vincent Modler



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

Ulisses Medien & Spiel
Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems / Steinfischbach
ulisses-spiele.de

INHALT

VORWORT

4

1 SPIELLEITEN

6

Einleitung.....	6
Besondere Überlegungen	15
Begegnungen leiten.....	24
Erkundungsmodus leiten.....	34
Auszeit leiten	44
Schwierigkeitsgrade	52
Belohnungen	56

2 WELTENBAU

62

Einleitung.....	63
Aufbau einer Kampagne	64
Abenteuer entwickeln	68
Begegnungen erstellen	75
Regelvarianten.....	82
Leiden	86
Umgebungen	90
Gefahren.....	98
Gefahren erschaffen.....	109
Kreaturen erschaffen.....	112
Gegenstände erschaffen.....	130
Welten erschaffen.....	134

3 DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN 142

Einleitung.....	143
Regionen	146
Kulturen	156
Kreaturen.....	160
Religionen	161
Machtgruppen.....	164
Länder & Nationen	166
Ortschaften.....	168
Die Ebenen.....	172



KERNREGELN: SPIELLEITUNG

4 UNTERSYSTEME 182

Einleitung.....	183
Siegpunkte.....	184
Einfluss.....	187
Nachforschungen	190
Verfolgungsjagden	192
Infiltrationen	196
Ruf	200
Duelle.....	202
Anführen	204
Hexfelderkundung	206
Fahrzeuge	210

5 SCHÄTZE 218

Gegenstände verwenden	219
Waffen, Schilde und Rüstungen.....	224
Alchemie.....	244
Materialien.....	252
Kurzfristige Magie.....	255
Insignien der Macht.....	270
Edelsteine & Kunstgegenstände	298
Artefakte.....	300
Intelligente Gegenstände.....	304
Verfluchte Gegenstände.....	306
Relikte.....	308

SCHATZTABELLEN 320

GLOSSAR UND INDEX 326





VORWORT

Der Fokus jedes Pathfinderspieles liegt auf den Spielercharakteren - sie sind die Hauptdarsteller der Handlung und treten in jeder Szene auf, die am Tisch ausgespielt wird. Aber was hat es mit diesen Szenen auf sich? Welche Geschichten werden erzählt? Welche alten Legenden werden entdeckt und welche neuen werden geschrieben? Wer sind die Bösewichte, die Verbündeten, die Verräter, die Geliebten, die Monster und die Götter? Wer herrscht über die Welt? Wenn du der Spielleiter bist, wird dies alles von dir bestimmt!

DIE SPIELLEITUNG

In einem Pathfinder-Spiel ist der Spielleiter (oft abgekürzt mit SL) jener Spieler, der für die Handlung und die Spielwelt verantwortlich ist, die die anderen Spieler mit ihren Charakteren erforschen. Als SL bereitest du die Bühne für das Abenteuer vor, zeigst, wie der Rest der Welt auf die Handlungen der Spieler-Charaktere reagiert und führst die Handlung einen spannenden Erzählfaden entlang. Zu deinen Aufgaben gehört es...

- ... die Geschichte der Abenteuer der Gruppe auf spannende und zusammenhängende Weise zu erzählen.
- ... die Spielwelt mit Farbe und Leben zu erfüllen und dabei das Fantastische zu betonen, ohne aber die nötige Bodenhaftung und den Realismus zu verlieren, welche die Welt auch glaubhaft machen.
- ... die Spieler und dich selbst mit neuen Konzepten zu unterhalten und kreative Ideen mit interessanten Ergebnissen zu belohnen.

- ... die Spielsitzungen vorzubereiten, indem du Abenteuer erstellst oder studierst und dir Charaktere und Handlungsfäden ausdenkst.
- ... die Reaktionen der Nichtspielercharaktere (NSC) und anderer Mächte der Spielwelt zu improvisieren, wenn die Spielercharaktere unerwartete Dinge tun.
- ... Regelentscheidungen zu treffen, um für Fairness zu sorgen und das Spiel am Laufen zu halten.

Auch wenn das Wort „Leiten“ im Titel eines SL steckt, handelt es sich um keine Rolle, die unbeschränkte Alleinherrschaft erfordert oder davon profitiert. Pathfinder ist eine gemeinschaftliche Erfahrung. Während deine Rolle als SL die eines Schiedsrichters oder Moderators ist, bedeutet das nicht, dass du alles am Spieltisch kontrollierst - besonders nicht die Spieler und ihre Charaktere. Auch verlangt diese Rolle nicht, dass du die Regeln oder die Spielwelt in- und auswendig kennen musst. Du musst das Spiel verstehen, aber du musst nicht jede Regel

genau im Kopf haben. Wenn alle am Tisch dasselbe Ziel haben, sich gut zu unterhalten und gemeinsam eine Geschichte zu erzählen, werden die Details schon passend zusammenfinden.

ZUR VERWENDUNG DIESES BUCHES

Der vorliegende Band zählt zu den zentralen Regelbänden für Pathfinder. Hier findest du Tipps und Anleitungen zum Erstellen und Leiten jener fantastischen Geschichten, die du erzählen möchtest. Das Buch enthält ferner Informationen zum Zeitalter der Verlorenen Omen – der Pathfinder-Hintergrundwelt –, sowie zu Regelvarianten und Werkzeugen, mit denen du dein Spiel individualisieren kannst. Dazu kommen Tipps und Ratschläge, wie du eine Spielrunde ohne sonderliche Stolpersteine leiten kannst. Und schließlich findest du hier die magischen Gegenstände und Schätze, welche du als Siegelbelohnungen für die SC in deinen Abenteuern platzieren kannst.

Bei Pathfinder dreht sich alles um Anpassbarkeit. Dieser Band liefert dir als SL daher Möglichkeiten, dein Spiel so anzupassen, wie ein Spieler seinen Charakter anpasst. Das Buch ist als Werkzeugkasten angelegt und erleichtert dir so, jederzeit beliebige Teile daraus zu verwenden, so wie du sie gerade für das von dir geleitete Spiel benötigst. Wie bei jedem Werkzeugkasten brauchst du nicht alles gleichzeitig zu verwenden!

WÄHLE DEINE WERKZEUGE

Kein Spielleiter ist wie der andere. Vielleicht bist du ein erfahrener SL, der nach neuen Möglichkeiten sucht, um das Spiel anzupassen und so für deine Interessen und die deiner Spieler maßzuschneidern. Oder du bist vielleicht erstmalig SL und suchst nach einem Leitfaden, um dich beim Leiten eines eigenen Spiels sicherer zu fühlen. Möglicherweise bist du schon jahrelang Spielleiter, aber nun leitest du zum ersten Mal eine Runde Pathfinder. Dieser Band ist ein wertvolles Werkzeug, das dir helfen kann, die Geschichten zu erzählen, die du mit deinen Spielern erzählen möchtest, egal wie groß deine Erfahrungen als Spielleiter sind.

Hallo, ich bin neu hier

Du findest in diesem Band einen Hort an Informationen, die dir dabei behilflich sind, dich beim Leiten deiner Spiele sicher zu fühlen. Besonders Kapitel 1 kann dir dabei helfen besser zu verstehen, wie das Spiel in den verschiedenen Spielmodi geleitet wird, wie du Schwierigkeitsgrade festlegst, Belohnungen verteilt, Regeln schnell und fair auslegst und dich an besondere Umstände oder Probleme anpassen kannst, die am Spieltisch auftreten könnten. Dieses Kapitel enthält ferner Ratschläge zu Nutzung und Bestimmung von Seltenheitskategorien im Spiel, wie du mit deinen Spielern zusammen eine Geschichte erzählst und wie du dein Spiel an die Wünsche deiner Spieler anpassen kannst.

Ich leite ein veröffentlichtes Abenteuer

In Kapitel 1 findest du Tipps speziell für das Leiten veröffentlichter Abenteuer. Die meisten Ratschläge in diesem Kapitel zum Spielleiten gelten natürlich auch für veröffentlichte Abenteuer. In Kapitel 3 findest du einen Überblick zum Zeitalter der Verlorenen Omen, in dem die Welt, ihre Länder, Bewohner und Geschichte vorgestellt werden. Eine Reihe von Abenteuern – insbesondere Szenarien der *Pathfinder Society Organized Play*-Kampagne und Pathfinder Abenteuerpfad-Bände – verwenden die Regeluntersysteme in Kapitel 4. Das Siegpunkte-Untersystem ist das grundlegendste davon, aber viele Abenteuer verwenden auch die anderen Untersysteme, die hier zu finden sind. Dies umfasst z.B. Fahrzeuge, Verfolgungsjagden und Einfluss.

VERGISS NIEMALS DIE ERSTE REGEL

Die erste Regel bei Pathfinder lautet: **Dies ist dein Spiel.** Die restlichen Regeln existieren, damit du die Geschichten erzählen kannst, die du erzählen möchtest, und deinen Mitspielern die nötige Kulisse für die Abenteuer ihrer Charaktere geben kannst. Es gibt jede Menge Regeln in diesem Band, aber keine davon überschreibt diese erste Regel. Verwende die Regeln, die dir dabei helfen, das Spiel so zu gestalten, wie du es willst, ändere jene, die nicht das von dir Gewünschte zu erreichen helfen und lass jene weg, die dir nicht weiterhelfen. Es gibt keine richtige oder falsche Art Spielleiter zu sein, solange alle am Tisch Spaß haben – und das schließt dich ein!

KAMPAGNEN, ABENTEUER UND BEGEGNUNGEN

Die Regeln und Ratschläge in diesem Band beziehen sich immer wieder auf die drei Hauptstrukturen eines Spiels: Eine **Kampagne** ist euer Spiel als Ganzes – eine Geschichte, die aus einem oder mehreren zusammenhängenden Abenteuern besteht. Ein **Abenteuer** erzählt einen einzelnen Handlungsbogen mit Anfang, Mitte und Ende; es enthält Interaktionen, Herausforderungen und Begegnungen. Eine **Begegnung** schließlich ist ein einzelner Kampf oder Wettstreit zwischen den Spielercharakteren und ihren Gegnern oder anderen Nichtspielercharakteren.

Ich bau mir selbst ein Abenteuer zusammen

Wenn du deine eigenen Pathfinder-Abenteuer schreiben möchtest, bietet dir Kapitel 2 passende Ratschläge – welche weitgefassten Punkte sollten bei eigenen Kampagnen beachtet werden, wie sind einzelne Abenteuer aufgebaut und was gilt es bei Begegnungen zu bedenken? Dieses Kapitel dient ferner als Werkzeugkasten zum Erstellen von Kreaturen, Gefahren, Gegenständen und anderen Elementen, die du in deinen Abenteuern einsetzen möchtest.

Solltest du vorhaben, deine Abenteuer in einer Welt aus deiner eigenen Feder anzusiedeln, kann dir der Weltenbau-Abschnitt in Kapitel 2 Richtlinien dafür geben und dabei helfen, jene Details zu definieren, die sicherstellen, dass dein Schauplatz ein sich lebendig anführender Hintergrund für ein fantastisches Abenteuer bildet. Du kannst auch auf die Informationen zu Ländern, Ortschaften und Existenzebenen in Kapitel 3 nutzen, um diese Teile deiner Welt mit Detailreichtum zu versehen.

Ich brauche Gegenstände!

Für neue wie erfahrene Spielleiter dürften die Schätze in Kapitel 5 interessant sein, egal ob es gilt, in einem veröffentlichten Abenteuer aufgeführte Dinge nachzuschlagen oder nach genau dem magischen Schatz zu suchen, mit denen du die SC am Ende einer Quest belohnen kannst. Dauerhafte Gegenstände wie magische Waffen und Rüstungen können lange Teil der Ausrüstung eines SC sein, während Verbrauchsgegenstände wie Tränke oder Talismane für interessante Einmaleffekte sorgen können. Am Ende des Kapitels findest du Gegenstände, welche sogar eine eigene Rolle in einer Kampagne spielen können, seien es Artefakte, verfluchte Gegenstände oder auch mächtige Relikte, die mit den Spielercharakteren wachsen.

Du kannst oft deine Spieler in diesem Kapitel nach Belieben stöbern lassen – insbesondere falls ihre Charaktere magische Gegenstände herstellen wollen und vielleicht nach Inspiration suchen oder wenn sie zu Zugang zu Geschäften mit entsprechendem Angebot habe, wie man sie z.B. in der Stadt Absalom finden kann.

Vorwort

Spielleiten

Weltenbau

Das Zeitalter der
Verlorenen Omen

Untersysteme

Schätze

Schatztabelle

Glossar und Index



KAPITEL 1: SPIELLEITEN

Als Spielleiter leitest du jede Pathfinderspielsitzung und bist die Verbindung zwischen den Spielern und der Spielwelt. Es ist an dir, die Szene zu präsentieren, während die Spielercharaktere Monster bekämpfen, mit anderen interagieren und neue Örtlichkeiten erkunden.

Dieses Kapitel verschafft dir die nötigen Werkzeuge, um sich diesen Aufgaben widmen zu können. Die folgenden Abschnitte behandeln die verschiedenen Komponenten einer Kampagne, die unterschiedlichen Spielmodi und wie du die Schwierigkeitsgrade für die Würfe bestimmst, welche die SC ablegen sollen. Ebenso findest du verschiedene Wege zum Belohnen von Spielercharakteren und die Aspekte der Umgebungen, welche eine Abenteurergruppe bereisen könnte.

EINE FREUNDLICHE UMGEBUNG

Als Spielleiter obliegt es dir, dafür zu sorgen, dass du und die anderen Spieler Spaß am Spieltisch haben. Während des Spielens könnten schwierige Themen angesprochen werden und es mag zu stressigen Momenten kommen, doch letztendlich ist Pathfinder eine Freizeitbeschäftigung. Und diese kann das Spiel nur bleiben, wenn die Spieler sich an den Gesellschaftsvertrag halten und einander respektieren.

Spieler mit körperlichen oder geistigen Behinderungen könnten sich stärker herausgefordert fühlen als andere Spieler. Arbeite mit deinen Spielern zusammen, um sicherzugehen, dass alle die Ressourcen und Unterstützung besitzen, die sie benötigen. Achte zudem auf unpassendes Verhalten, egal ob absichtlich oder ungewollt, und habe ein Auge auf die Körpersprache der Spieler während des Spielens. Solltest du bemerken, dass Spieler sich unangenehm fühlen, kannst du eine Pause einlegen, das Spiel in eine andere Richtung lenken, mit deinen Spielern vor, während oder nach dem Spiel unter vier Augen sprechen oder andere Dinge tun, die du für erforderlich hältst.

Sollte ein Spieler dir mitteilen, dass ihm etwas am Spiel unangenehm sei, egal ob es sich um die Inhalte handelt oder die Taten der anderen SC, dann höre gut zu und Sorge dafür, dass der Spieler während deiner Kampagne wieder Spaß hat. Wenn du vorgefertigtes Material nutzt und einen Charakter oder eine Situation unpassend findest, kannst du alle Details verändern, wie du es für richtig hältst. Ebenso hast du als Spielleiter die Autori-