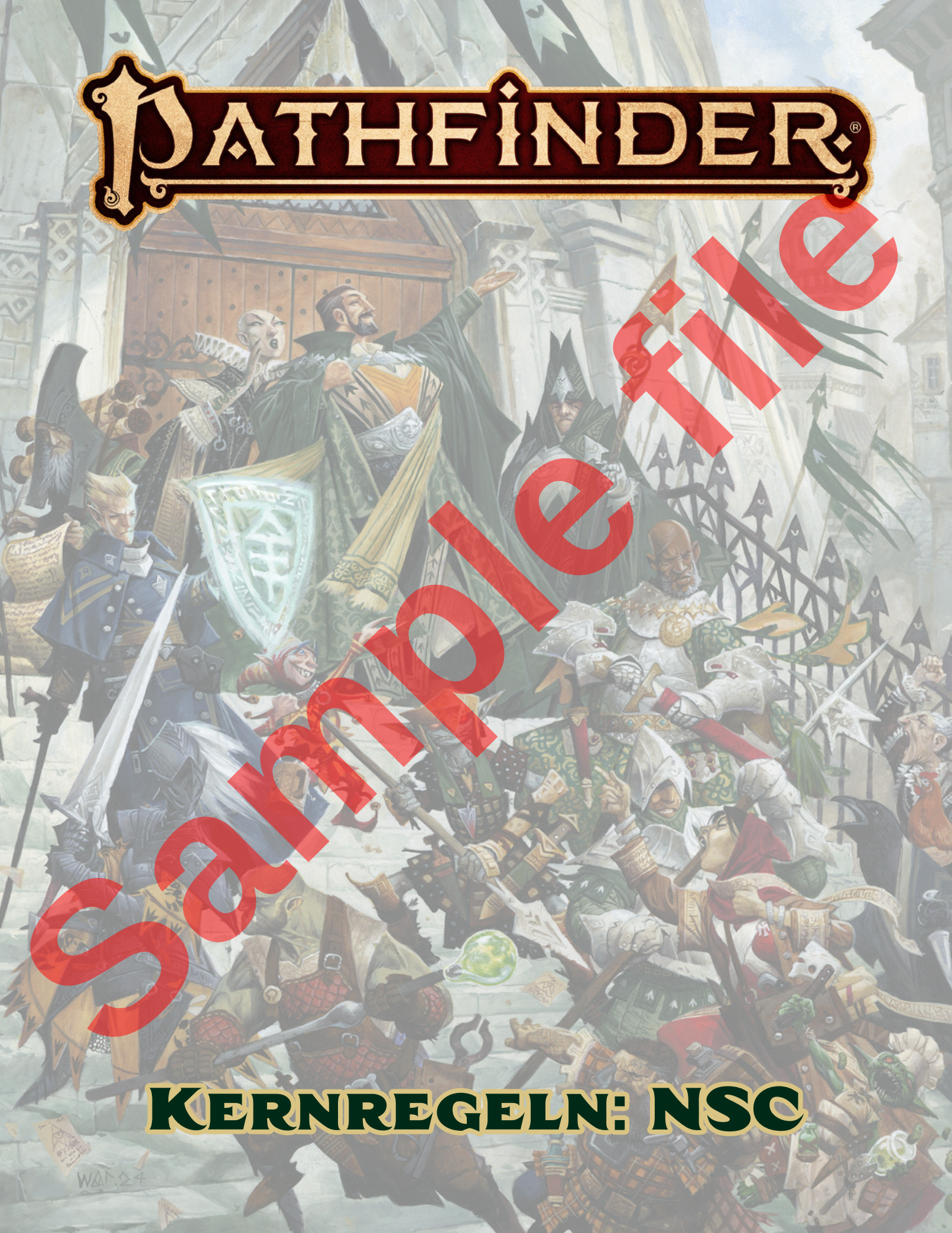


PATHFINDER[®]



KERNREGELN: NSC

AUTHORS

Raychael Allor, Alexander Augunas, Rigby Bendele, Jesse Benner, John Bennett, Joshua Birdsong, Chris Bisette, Jeremy Blum, Logan Bonner, Clinton J. Boomer, Dan Cascone, Jessica Catalan, Paris Crenshaw, Katina Davis, Rue Dickey, Robert N. Emerson, Chris Eng, Eleanor Ferron, Josh Foster, Matthew Fu, Andrew D. Geels, T.H. Gulliver, Sen H.H.S., Kev Hamilton, Sasha Laranoo Harving, Katrina Hennessy, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Patrick Hurley, Sara Jeffers, Michelle Jones, Erik Keith, Michelle Y. Kim, Jason LeMaitre, Christiana Lewis, Luis Loza, Colm Lundberg, Maryssa Mari, Jacob W. Michaels, Zac Moran, Matt Morris, Patchen Mortimer, K. Tessa Newton, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alistair Rigg, David N. Ross, Tony Saunders, Shay Snow, Joel Southall, Kendra Leigh Speedling, Levi Steadman, Christina Stiles, Kyle Tam, Jamie Trollope, Ruvid Virk, Grady Wang, Andrew White, Jackson Wood, Isis Wozniakowska, and Basil Wright

DESIGN LEAD

Logan Bonner

DESIGNERS

Logan Bonner, Joshua Birdsong, James Case, Ivis K. Flanagan, and Michael Sayre

ADDITIONAL DEVELOPMENT

Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, and Landon Winkler

EDITING LEAD

Patrick Hurley

EDITORS

Felix Dritz, Patrick Hurley, Avi Kool, Priscilla N. Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran, Ianara Navidad, Solomon St. John, and Simone D. Sallé

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

INTERIOR ARTISTS

Klaher Baklaher, Oleksii Chernik, Nicholas DeLuca, Kendal Gates, Gunship Revolution (Mico Dimagiba, Patsy Lascano, Adelliah Ocampo, Luisa Odulio, Marcus Reyno, Jen Santos, and Brian Valeza), Chris L. Kimball, Ksenia Kozhevnikova, William Liu, Paulo Magalhães, Ilina Naydenova, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Mikhail Palamarchuk, Emanuel Pantaleon, Tatiana Pavlova, Nicholas Phillips, Maichol Quinto, Kiki Moch Rizky, Keri Ruediger, Riccardo Rullo, Riley Spalding, Daniele Sorrentino, Luca Sotgiu, and Anthony Star

ART DIRECTION

Sonja Morris

GRAPHIC DESIGN

Adriana Gasperi

CREATIVE DIRECTORS

James Jacobs and Luis Loza

DIRECTOR OF GAME DESIGN

Jason Bulmahn

ASSOCIATE PUBLISHER

Thurston Hillman

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ullises Spiele GmbH

TITEL DER ORIGINALAUSGABE

NPC Core

ÜBERSETZUNG

Peter Basedau, Manfred Becker, Johannes Erichsen, Ulrich-Alexander Schmidt

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Peter Basedau, Moritz Bednarski, Tom Ganz, Judith Neugebauer, Stefan Radermacher, Ulrich-Alexander Schmidt

LAYOUT

Jessica Dillmann

INHALT

EINLEITUNG

1 NSC-GALERIE

Vorwort	7
Arbeiter	8
Beamte	14
Bösewichte	30
Draufgänger	44
Entdecker	50
Esoteriker	58
Gelehrte	70
Gläubige	78
Handwerker	90
Heiler	94
Höflinge	100
Ingenieure	106
Kampfkünstler	116
Militärangehörige	120
Mittellose	128
Naturwirker	130
Schausteller	136
Seefahrer	144
Söldner	150
Verbrecher	156

2 ABSTAMMUNGSSPEZIFISCHE NSC 166

Vorwort	167
Abstammungsmodifikationen	168
Menschliche Kulturen	170
Amurruni	172
Elfen	174
Gnome	178
Goblins	182
Halblinge	186
Hobgoblins	190
Iruxis	192



Paizo Inc.
15902 Woodinville-Redmond Rd NE,
Unit B
Woodinville, WA 98072-4572
paizo.com



ULLISES SPIELE
Ullises Medien &
Spiel Distribution GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems / Steinfischbach
ullises-spiele.de

KERNREGELN: NSC

Kholos	194
Kobolde	196
Lesniks	198
Orks	202
Tengu	206
Tripkies	208
Ysokis	210
Zwerge	212

Dieser Band verweist auf andere Pathfinder-Produkte, diese sind aber nicht erforderlich, um dieses Buch nutzen zu können.

Abkürzungen

KM - Kernregeln: Monster

KS2 - Kernregeln: Spieler 2

ANHANG

Gefährtenkreaturen.....	216
Thematische Zauberlisten.....	220
Beispielorganisationen.....	222
Beziehungen	226
Fähigkeitenglossar	230
NSC nach Stufe.....	232

GLOSSAR & INDEX

235



EINLEITUNG

Willkommen zu den *Kernregeln: NSC*! Hier findest du hunderte Figuren mit denen du deine Städte, Schlösser, Gildenhäuser, Elendsviertel, Karawanen und selbst die Wildnis jenseits von Alledem bevölkern kannst. Um dieses Buch verwenden zu können, benötigst du die Regeln und Richtlinien in *Kernregeln: Spieler* und *Kernregeln: Spielleitung*.

Jeder Abschnitt dieses Buches enthält eine Gruppe zusammengehöriger Kreaturen, liefert ihre Spielwerte, beschreibt ihren Platz innerhalb der Spielwelt, und bietet Details über ihr Verhalten und ihre Gesellschaft. Kapitel 1 beinhaltet vielseitig einsetzbare menschliche NSC, Kapitel 2 behandelt einige typische NSC für nichtmenschliche Abstammungen, und der Anhang bietet eine Reihe von Hilfsmitteln, von Haustieren über Zauberlisten bis hin zu einem Untersystem für Beziehungen.

KREATUREN DARSTELLEN

Dieser Abschnitt liefert die Grundlagen um die Kreaturen in diesem Buch zu verwenden. Hier lernst du, wie du die Spielwerte einer Kreatur liest und verstehst, um sie als Bedrohung oder Verbündeten im Kampf und außerhalb darzustellen und bekommst Werkzeuge um Kreaturen an die Bedürfnisse deines Spiels anzupassen.

Spielwerte von Kreaturen lesen

Die Regeln, denen eine Kreatur folgt, sind innerhalb ihrer Spielwerte niedergelegt. Diese sind ähnlich aufgebaut wie bei Talenten, Zaubern und Magischen Gegenständen. Da Kreaturen über mehr Fähigkeiten verfügen als diese Spielelemente, sind ihre Spielwerte in der Regel länger und besitzen mehrere Unterpunkte, von denen einige besonders formatiert sind.

Die Kategorien einer Kreatur beginnen manchmal mit einer bestimmten Seltenheit; wenn die Kreatur die Seltenheit Gewöhnlich hat, wird keine Seltenheit angegeben. Der nächste Eintrag ist die Größenskategorie der Kreatur (Winzig, Klein, Mittelform, Groß, Riesig oder Gigantisch). Alle weiteren Kategorien werden danach in alphabetischer Reihenfolge genannt.

Aktionen und Aktivitäten, die die Kreatur nutzen kann, haben neben dem Namen der jeweiligen Fähigkeiten die entsprechenden Symbole, die angeben, wie viele Aktionen sie benötigen. Eine Kreatur verfügt immer über den notwendigen Kompetenzgrad oder andere Fähigkeiten, die erforderlich sind, um das zu verwenden, was in ihren Spielwerten aufgeführt ist. Zum Beispiel kann eine zaubernde Kreatur die Aktivität Zaubern nutzen, und eine Kreatur ist nie Ungeübt mit ihren Gegenständen.

Einige Fähigkeiten sind in den Spielwerten abgekürzt und werden vollständig im Fähigkeitenglossar auf den Seiten 230–231 beschrieben.

NAME DER KREATUR

KREATUR (STUFE)

SELTENHEIT **GRÖSSE** **WEITERE KATEGORIEN**

Wahrnehmung Hier ist der Wahrnehmungsmodifikator der Kreatur aufgeführt, gefolgt von eventuell vorhandenen besonderen Sinnen.

Sprachen Ein typischer Vertreter dieser Art beherrscht die hier aufgeführten Sprachen. Danach werden vorhandene besondere Kommunikationsfähigkeiten genannt. Sollte dieser Eintrag fehlen, kann die Kreatur nicht mittels Sprache mit anderen Kreaturen kommunizieren oder sie verstehen.

Fertigkeiten Die Kreatur besitzt für diese Fertigkeiten zumindest den Kompetenzgrad Geübt. Für alle anderen Fertigkeiten verwendest du den passenden Attributsmodifikator.

Attributsmodifikatoren Hier werden die Attributsmodifikatoren der Kreatur aufgeführt.

Gegenstände Alle wichtigen Ausrüstungsgegenstände der Kreatur findest du in diesem Eintrag.

Interaktionen Besondere Fähigkeiten, die beeinflussen, wie die Kreatur die Welt wahrnimmt und mit ihr interagiert, sind hier aufgeführt.

RK, gefolgt von eventuellen besonderen Boni; **RW** Sollte die Kreatur einen speziellen Bonus auf einen bestimmten Rettungswurf besitzen, so ist dieser in Klammern nach dem entsprechenden RW genannt. Sollte ein Bonus alle drei Rettungswürfe betreffen, so folgt er nach diesen.

TP, gefolgt von automatischen Fähigkeiten, die sich auf die TP oder die Heilung auswirken; **Immunitäten**; **Schwächen**; **Resistenzen**. Alle Immunitäten, Schwächen und Resistenzen der Kreatur sind hier zu finden.

Automatische Fähigkeiten Auren, automatisch genutzte Verteidigungsfähigkeiten u. Ä. findest du hier.

Reaktive Fähigkeiten Freie Aktionen oder normalerweise außerhalb des Zuges der Kreatur ausgelöste Reaktionen sind hier aufgeführt.

Bewegungsrate Der Bewegungsrate am Boden folgen sonstige Bewegungsraten oder Bewegungsfähigkeiten.

Nahkampf ♦ (Kategorien; manche Waffenkategorien wie z. B. Gefährlich geben der Einfachheit halber auch ihre Berechnungen an). Der Name der Waffe oder des Waffenlosen Angriffs, der zum Nahkampfangriff genutzt wird, gefolgt vom Angriffsmodifikator und Kategorien in Klammern. Sollte eine Kreatur über Fähigkeiten oder Ausrüstung verfügen, die ihre Angriffsmodifikatoren modifizieren (z.B. eine +1 Waffenverbesserungsrune), so sind diese Berechnungen bereits enthalten, **Schaden** Höhe und Art des Schadens plus eventuelle weitere Effekte (dieser Eintrag heißt Effekt, falls der Angriff keinen Schaden verursacht).

Fernkampf ♦ Wie Nahkampf, enthält aber auch Reichweite oder Entfernungseinheit unter den Kategorien, **Schaden** wie Nahkampf

Zauber Der Eintrag beginnt mit der magischen Tradition und ob die Zauber vorbereitet oder spontan gewirkt werden, gefolgt vom SG (und Angriffsmodifikator, sofern Zauberangriffswürfe anfallen). Zauber sind nach Graden sortiert, gefolgt von Zauberticks. Sollte hinter einem Zauber eine Zahl in Klammern angegeben sein, hat die Kreatur diesen Zauber entsprechend oft vorbereitet. Im Falle von spontanen Zauberwirken ist dagegen hinter dem Grad die Anzahl der Zauberplätze aufgeführt.

Immanente Zauber Diese Zauber sind genau wie andere Zauber aufgeführt, können aber auch ständig wirkende, beliebig oft anwendbare und Fokuszauber enthalten. Sollte die Kreatur über einen Fokuszauber als immanenten Zauber verfügen, funktioniert er wie ein immanenter Zauber und kostet keine Fokuspunkte. Zauber, die unbegrenzt oft genutzt werden können, enthalten ein „(beliebig oft)“ hinter dem Namen. Ständig wirkende Zauber erscheinen nach Grad aufgeführt am Ende. Du findest Regeln für ständig wirkende und beliebig oft nutzbare Zauber auf Seite 230 im Glossar.

Fokuszauber Sollte eine Kreatur über Fokuszauber verfügen, führt dieser Eintrag die Zauber, den Zaubergang und die Anzahl ihrer Fokuspunkte und den SG auf.

Rituale Alle Rituale, welche die Kreatur ausführen kann, sind hier aufgeführt. Die Kreatur kann sich aussuchen, bei den Ritualen automatisch ohne Würfeln einen Erfolg zu erzielen oder normal zu würfeln.

Offensive oder proaktive Fähigkeiten Hier sind in alphabetischer Reihenfolge alle Aktionen, Aktivitäten oder Fähigkeiten aufgeführt, die automatisch auf den Angriff der Kreatur wirken, sowie alle Freien Aktionen oder Reaktionen, die meistens während des Zuges der Kreatur ausgelöst werden.

KREATUREN ANPASSEN

Dieser Abschnitt führt dich durch einige grundlegende Methoden, mit denen du das Machtniveau und die Eigenschaften eines NSC anpassen kannst.

Kampfkraft

In vielen Fällen kannst du relativ kleine Anpassungen vornehmen, um Elite- und schwächere Versionen zu erschaffen und um so die Stufe um 1 zu erhöhen oder zu verringern. Das funktioniert am besten mit auf den physischen Kampf ausgerichteten Kreaturen.

Die Zahlenwerte verbessern sich stärker als normal, gleichen dabei aber aus, dass die Kreatur keine weiteren besonderen Fähigkeiten erhält. Kreaturen, die Zauber wirken oder sich auf nicht-kampfbezogene Fähigkeiten verlassen, benötigen eigene Anpassungen. Es sollte vermieden werden, die Anpassungen mehrfach auf die gleiche Kreatur anzuwenden. Benutze für größere Veränderungen die Richtlinien zur Erstellung von Kreaturen in den *Kernregeln: Spielleitung*.

ERFAHRENE NSC

Die Stufe im Spielwertblock eines NSC entspricht dessen Stufe im Rahmen einer Kampfbegegnung. Viele dieser NSC sind aber nicht in erster Linie auf den Kampf ausgelegt sondern in ihren Berufen deutlich erfahrener als im Kampf. Die Spielwerte von erfahrenen NSC beinhalten einen Eintrag mit dem Hinweis, dass sie eine höhere Stufe haben, wenn die SC sich in ihren jeweiligen Spezialgebieten mit ihnen messen.

Eliteversionen

Manchmal willst du eine Kreatur nur ein wenig mächtiger machen als die anderen ihrer Art, damit sie eine Herausforderung darstellt oder sich von den anderen Art ihrer Art unterscheidet. Du kannst hierfür schnell und einfach die folgenden Anpassungen vornehmen:

- Erhöhe die Stufe der Kreatur um 1; falls es sich um eine Kreatur der Stufe -1 oder 0 handelt, erhöhe sie stattdessen um 2.
- Erhöhe die RK, die Angriffsmodifikatoren, die SG, Rettungswürfe, Wahrnehmungs- und Fertigungsmodifikatoren jeweils um 2.
- Erhöhe den Schaden der Angriffe und anderen Offensivfähigkeiten um 2. Sollte eine Kreatur eine Fähigkeit nur eingeschränkt oft nutzen können (z. B. im Falle von Zaubern oder einer Odemwaffe), erhöhe den Schaden stattdessen um 4.
- Erhöhe die TP basierend auf der Ausgangsstufe (siehe folgende Tabelle).

Ausgangsstufe	Zusätzliche TP
1 oder niedriger	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

Schwächere Versionen

Manchmal willst du eine schwächere Version einer Kreatur erstellen, weil die Normalversion zu herausfordernd ist oder du einen Gegner einsetzen willst, der schwächer ist als die anderen seiner Art. Du kannst hierfür schnell und einfach die folgenden Anpassungen vornehmen:

- Reduziere die Stufe der Kreatur um 1; falls es sich um eine Kreatur der Stufe 1 handelt, reduziere sie stattdessen um 2.
- Reduziere die RK, die Angriffsmodifikatoren, die SG, Rettungswürfe, Wahrnehmungs- und Fertigungsmodifikatoren jeweils um 2.
- Reduziere den Schaden der Angriffe und anderen Offensivfähigkeiten um 2. Sollte eine Kreatur eine Fähigkeit nur uneingeschränkt oft nutzen können (z. B. im Falle von Zaubern oder einer Odemwaffe), reduziere den Schaden stattdessen um 4.
- Reduziere die TP basierend auf der Ausgangsstufe (siehe folgende Tabelle).

Ausgangsstufe	Reduzierte TP
1-2	-10
3-5	-15
6-20	-20
21+	-30

Sprachen

Du kannst in den Spielwerten beliebig Sprachen hinzufügen oder streichen! Die häufigsten Sprachen findest du auf Seite 89 der *Kernregeln: Spieler*.

Ausrüstung

Die meisten NSC nutzen Ausrüstung wie Rüstungen und Waffen. Wenn ein NSC wesentliche Ausrüstung verliert, halte dich an die Ratschläge auf Seite 7 der *Kernregeln: Monster*.

Fertigkeiten, Wahrnehmung und Kompetenzgrade

Kreaturen haben für die in ihren Spielwerten genannten Fertigkeiten den Kompetenzgrad Geübt und für alle anderen Fertigkeiten den Kompetenzgrad Ungeübt. Der Kompetenzgrad in den aufgelisteten Fertigkeiten steigt etwa mit Stufe 5 auf den Kompetenzgrad Experte, mit etwa Stufe 9 auf den Kompetenzgrad Meister und mit etwa Stufe 17 den Kompetenzgrad Legende. Viele Kreaturen haben den Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung und erlangen um Stufe 7 den Kompetenzgrad Meister und um Stufe 13 den Kompetenzgrad Legende. Du kannst einer Kreatur einen höheren Kompetenzgrad für eine Fertigkeit oder Wahrnehmung geben, wenn sie eine erstklassige Eignung dafür zeigt.

SYMBOLE IN DEN RANDSPALTEN

Randspalten in den Einträgen zu den Kreaturen enthalten weiterführende Informationen, welche mittels der folgenden Symbole ausgezeichnet sind:



Zusätzliche Informationen



Tipps und Regeln



Orte



Assoziierte Kreaturen



Schätze

Einleitung

NSC-Galerie

Abstammungs-
spezifische NSC

Anhang

Glossar & Index

