

### ABKÜRZUNGEN

Im folgenden einige übliche Abkürzungen von Spielbegriffen:

**SL:** Spielleiter – der Geschichtenerzähler, Schiedsrichter und Regisseur des Spieles.

**SC:** Spielercharakter – ein Charakter, der unter der Kontrolle eines Spielers steht.

**NSC:** Nichtspielercharakter – ein Charakter unter der Kontrolle des Spielleiters, z.B. Dorfbewohner, Bösewichte, Monster, usw.

**1W4, 1W20, 2W6, usw.:** Welche Würfel benötigt werden und wieviele davon: 1W20 bedeutet ein Zwanzigseiter, 2W6 zwei Sechseiter.

**SG:** Schwierigkeitsgrad – der Wert, welcher mit einem Wurf erreicht oder überboten werden muss.

### CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter verfügt die folgenden Eigenschaften, die sich auf seine Fähigkeiten im Kampf und bei sozialer Interaktion beziehen

**Attribute:** Die sechs Eigenschaften, welche einen Charakter definieren:

Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Je höher der Wert ist, umso ausgeprägter ist das Attribut. Jedes Attribut ist mit einem Modifikator verbunden, der sich auf viele Arten von Würfeln auswirkt.

**Initiative:** Deine Fähigkeit, auf Gefahren zu reagieren. Initiative ist ein Wurf auf 1W20 + Geschicklichkeits-Modifikator + weitere Modifikatoren. Je höher das Ergebnis ausfällt, umso früher kannst du handeln.

**Bewegungsrate:** Bestimmt, wieviele Meter du in einer Runde mit einer einzelnen Bewegungshandlung zurücklegen kannst. Jedes Feld auf einem Bodenplan entspricht 1,50 Meter.

**Rettungswurf:** Deine Fähigkeit, negative Effekte zu vermeiden wie z.B. Vergiftungen, mentale Angriffe oder Effekte, welche die einen Bereich betreffen. Unterteilt sich in drei Kategorien: Reflex, Willenskraft und Zähigkeit. Ein Rettungswurf besteht aus einem Wurf auf 1W20 + der Bonus des entsprechenden Rettungswurfes + der Modifikator der entsprechenden Eigenschaft (Geschicklichkeit, Weisheit oder Konstitution).

**Fertigkeitswurf:** Deine Fähigkeit, etwas zu tun, vom Erzählen einer Lüge bis zum Erklettern von Wänden oder dem Heilen von Verletzungen. Besteht aus einem Wurf auf 1W20 + der Fertigkeitmodifikator (falls vorhanden) der entsprechenden Fertigkeit gegen den SG.

### KAMPFGRUNDBEGRIFFE

Diese Begriffe werden normalerweise im Kampf benutzt:

**RK:** Rüstungsklasse – der SG um dich zu treffen. Deine Grund-RK berechnet sich aus 10 + Geschicklichkeits-Modifikator + Rüstungsbonus + Schildbonus + Boni durch Gegenstände und Zauber, die einen RK-Bonus geben.

**TP:** Trefferpunkte – diese repräsentieren die Gesundheit deines Charakters und basieren auf Trefferwürfeln und dem Konstitutions-Modifikator. Schaden reduziert deine Trefferpunkte, während Heilung sie wieder ergänzt.

**Nahkampfangriff:** Ein Angriff mit einer Nahkampfwaffe. Ein gewöhnlicher Nahkampfangriff besteht aus einem Wurf auf 1W20 + Grundangriffsbonus + Stärke-Modifikator + alle weiteren magischen oder entsprechenden Boni gegen die RK des Zieles.

**Fernkampfangriff:** Ein Angriff mit einer Schuss- oder Wurfwaffe, z.B. mit Pfeil und Bogen. Ein gewöhnlicher Fernkampfangriff besteht aus einem Wurf auf 1W20 + Grundangriffsbonus + Geschicklichkeits-Modifikator + alle weiteren magischen oder entsprechenden Boni gegen die RK des Zieles.

**Schaden:** Der Schaden bestimmt sich mittels der Würfel, die bei der verwendeten Waffe aufgelistet sind. Nahkampfwaffen verursachen ihren Schaden + Stärke-Modifikator, Fernkampfwaffen nur den aufgeführten Schaden. Einige Waffen erhalten einen zusätzlichen Bonus durch Magie oder andere Effekte. Zauber verursachen den aufgeführten Schaden.

## REGELÜBERSICHT

Die folgenden Begriffe und Handlungen sind die üblicherweise am häufigsten benutzten Bezeichnungen am Spieltisch.

### HANDLUNGEN IM KAMPF

Es folgen die grundsätzlich verfügbaren Arten von Handlungen in einem Kampf. Eine normale Kampfrunde enthält eine Standard-Aktion und eine Bewegungsaktion von jedem Beteiligten. Eine vollständige Auflistung der möglichen Aktionen findet du im *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* im Kampfkapitel auf Seite 183.

**Standard-Aktion:** ein Angriffswurf, ein Zauber mit einer Zauberdauer von einer Standard-Aktion, einen Zaubertrank trinken, der Einsatz der meisten Besonderer Fähigkeiten.

**Bewegungsaktion:** das Zurücklegen deiner Bewegungsrate, eine Waffe ziehen, eine Tür öffnen, von einem Reittier absteigen, eine leichte oder Handarmbrust laden, etwas aus einem Rucksack holen.

**Volle Aktion:** mehr als einen Angriff ausführen, einen Sturmangriff gegen einen Feind durchführen, eine schwere oder Repetierarmbrust laden, rennen.

**Freie Aktion:** kann jederzeit während deines Zuges ausgeführt werden, z.B. sprechen oder einen Gegenstand fallenlassen.

### KAMPFHANDLUNGEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Dir stehen während eines Kampfes noch andere Aktionen offen, als eine Waffe zu schwingen oder abzufeuern – wenn du an der Reihe bist, kannst du jede der folgenden Aktionen ausführen, um deine Gegner zu behindern oder deinen Verbündeten zu helfen:

**Jemand Anderem helfen:** Manchmal ist der beste Weg zum Sieg über einen Gegner einem Freund zu helfen. Hierzu musst du imstande sein, den Gegner anzugreifen und einen Angriffswurf gegen RK 10 machen. Bei Erfolg kannst du wählen, ob dein Verbündeter auf seinen nächsten Angriffswurf oder seine RK gegen den nächsten Angriff des Gegners einen Bonus von +2 erhält.

**In die Zange nehmen:** Wenn ein Charakter oder NSC sich im Kampf mit Gegnern befinden, die auf direkt entgegengesetzten Seiten von ihm stehen (z.B. direkt vor und hinter ihm), gilt er als „in die Zange genommen“. Jemand, der einen Gegner in die Zange nimmt und dann angreift, erhält einen Bonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe gegen diesen Gegner.

**Kampfmanöver:** Du musst nicht immer nur mit einer Waffe zuschlagen, es gibt noch andere Manöver, die dein Charakter ausführen kann: Der Kampfmanöverbonus (KMB) beeinflusst dein Vermögen, solche Angriffe auszuführen, während deine Kampfmanöververteidigung (KMV) bestimmt, wie gut du dich selbst gegen solche Angriffe verteidigen kann (siehe auch Seite 198-201 des *Grundregelwerkes* für Einzelheiten).

**Ansturm:** Ein Ansturm, der den Gegner zusätzlich wegstoßt.

**Entwaffnen:** Ein Schlag, der einen Gegenstand aus der Hand des Gegners schlägt.

**Gegenstand Zerschmettern:** Ein Angriff, der einen vom Gegner gehaltenen oder getragenen Gegenstand zerbricht.

**Ringkampf:** Ein Versuch, einen Gegner zu ergreifen und festzuhalten.

**Überrennen:** Du rennst durch vom Gegner besetzten Raum.

**Zu Fall bringen:** Ein Schlag, der den Gegner zu Boden wirft.

**Kampfmanöverbonus (KMB):** Jedem Kampfmanöver liegt der Kampfmanöverbonus (oder KMB) zugrunde. Dein KMB setzt sich aus Grundangriffsbonus + Stärke-Modifikator + besonderem Größe-Modifikator zusammen; der KMB wird auf den Wurf von 1W20 addiert, wenn du einen Kampfmanöver versuchst.

**Kampfmanöververteidigung (KMV):** Um ein erfolgreiches Kampfmanöver durchzuführen (oder damit einem Gegner ein Kampfmanöver gegen dich gelingt), muss der Kampfmanöverwurf dem Wert für die Kampfmanöververteidigung des Ziels entsprechen oder diesen übertreffen. Deine KMV errechnet sich aus 10 + Grundangriffsbonus + Stärke-Modifikator + Geschicklichkeits-Modifikator + besonderem Größe-Modifikator.

**Sturmangriff:** Du stürmst auf den Gegner zu und vernachlässigst dabei deine Deckung. Hierzu musst du wenigstens 3 Meter in gerader Linie auf deinen Gegner zurücklegen, um einen Bonus von +2 auf einen Angriffswurf zu erhalten; allerdings erleidest du auch einen Malus von -2 auf deine RK bis zum Beginn deiner nächsten Runde.