

Charaktererschaffung

- Stufe 1
- 20 Punkte Point Buy nach den Regeln des Grundregelwerks
 - o Planer: <https://www.gletschernadel.de/spielhilfen/pathfinder-point-buy/>
- Normale oder Verbesserte Standard-Völker
- Eigene Völker möglich (siehe unten)
- [Hintergrundfertigkeiten](#)
 - o 2 Punkte / Stufe
 - o Auftreten, Beruf, Fingerfertigkeit, Handwerk, Mit Tieren umgehen, Schätzen, Sprachkunde, Wissen (Adel), Wissen (Baukunst), Wissen (Geografie), Wissen (Geschichte)
- Gesinnung: nicht böse
- Ausrüstung nach den Regeln des Grundregelwerks bzw. der gewählten Klasse
- die persönliche Geschichte (keine Romane erforderlich) sollte Euch gut bekannt sein und vor Spielstart vorliegen. Ein kurzer Abriss vorab an den SL wäre wünschenswert

Völkerbaukasten (optional)

- 12 Volkspunkte
- Normale oder Verbesserte Eigenschaften
- Einschränkungen:
 - o Attributswertanpassung „Verbessert“ ist nicht zugelassen

Neue Völker

- Volk muss rollenspielerisch ausgearbeitet sein und mindestens 2 Wochen vor Spielstart vollständig vorliegen. Beispiele:
 - o Name, Größe, Besonderheiten, Eigenschaften
 - o Herkunft, Aussehen, Verbreitung in der Welt
 - o Freunde, Feinde, Beziehungen zu anderen Völkern
 - o typischer Lebensraum, Sprachen, Organisation

Untervölker

- Abgeänderte Standardvölker (Untervolk) sind zulässig, solange die Grundzüge des Volkes weiterhin erkennbar sind
- Volk wird in Hinblick auf Zauber und Effekte wie das Hauptvolk behandelt (z.B. als Zwerg)
- die rollenspielerischen Unterschiede zum Hauptvolk sollten kurz beschrieben werden (Name, Aussehen, Verbreitung, Größe, ...)

Wichtig: Völker und Untervölker werden vorab zusammen mit dem Spielleiter besprochen und dann offiziell für die Kampagne zugelassen! Ab diesem Zeitpunkt kann jeder dieses Volk nutzen.

Talente, Fertigkeiten und Zauber

- (3.5) Talente und Zauber aus 3.5 können nicht genutzt werden, um Voraussetzungen für Prestigeklassen, Talente oder ähnliches in Pathfinder zu erfüllen und umgekehrt
- (3.5) Talente- und Zauberbeschreibungen beziehen sich immer auf 3.5er-Regeln
- (3.5) Alle Zauber des Zauberkompandiums sind zugelassen, sofern es kein Äquivalent in Pathfinder gibt. Sollte dies der Fall sein, gilt immer der Pathfinder-Zauber
- (3.5) Klassen, die in 3.5 nicht existieren, erhalten keine neuen Zauber für ihre Zauberlisten
- (3.5) Zugelassene Talente:
 - o Zusätzlicher Zauber (Buch des Arkanen, 84)
 - o Innewohnende Reflexe (Buch der Abenteuer, 100)
 - o Außergewöhnliche Konzentration (Buch der Abenteuer, 98)
 - o Geübter Zauberwirker (Buch des Glaubens, 74)
 - o Arkaner Jünger (Buch des Glaubens, 73)
 - o Rasch zaubern (Buch des Glaubens, 76)
 - o Geteilter Strahl (Buch des Arkanen, 77)
 - o Kettenzauber (Buch des Arkanen, 78)
 - o Wiederkehrender Zauber (Buch des Arkanen, 80)
 - o Zauber umformen (Buch des Arkanen, 80f)
 - o Zwillingszauber (Buch des Arkanen, 84)
 - o Arkane Meisterschaft (Buch des Arkanen, 74)

- (Pathfinder) Schmutzige Tricks sind zugelassen (Gossentaktiken, 14ff.)

Die Welt

Wir befinden uns in Faerûn, der größte Kontinent Torils. Das Wort „Faerûn“ entstammt vermutlich der Sprache der Elfen und bedeutet so viel wie „Erde“.

Das Jahr 1372 DR, auch als das Jahr der wilden Magie bekannt, hat bereits einige Monate hinter sich gelassen. Vier Jahre nach der Eisenknappheit an der Schwertküste hat sich die Region um Baldurs Gate, ja ganz Faerûn wieder einigermaßen erholt. Denn die Eisenkrise war weitreichender, als zunächst angenommen. Auch die Gerüchte um das Auftauchen und den anschließenden Untergang von Amelyssan und der Bhaalbrut werden nach und nach zur Legende.

Link zur Weltkarte: <https://maps.gletschernadel.de/faerun>

Abenteuereinstieg

dunkel, mysteriös, schatten, untote, gift, flüche, dungeons, unwegsames gelände, orientierungslos, geheimnisse, artefakte, rätsel, spuk, geister

Die Bekanntschaft zu anderen SC ist frei wählbar. Ihr solltet das Ende Eurer bisherigen persönlichen Geschichte grob an folgenden Einstiegspunkt anknüpfen:

Die Höhle ist dunkel und feucht. Die spärlich flackernde Fackel in Eurer Hand bietet nur wenig Licht, aber doch genug, um die Spinnweben zu erkennen, die Euch schon seit einer Stunde an allen Teilen Eurer Rüstung zu kleben scheinen. Erneut streift ihr sie von der Ausrüstung ab und setzt euren Weg fort.

Der enge, kaum 2m breite Gang macht einen Knick nach rechts und urplötzlich steht ihr vor einem großen Portal. Es ist großflächig mit Ranken überwuchert und scheint sehr alt zu sein. Seid ihr endlich da? Ihr schaut Euch an. Mutig drückt ihr gemeinsam gegen das steinerne Tor, doch als ihr viel zu spät die Inschrift lest, die in die Tür eingraviert ist, erkennt ihr, dass es bereits zu spät ist...

„Nichts ist tot, was ewig liegt, bis dass die Zeit den Tod besiegt“

(Tipps: Warum bist Du in der Höhle? Suchst Du etwas / jemanden? Habt ihr Euch dort getroffen oder seid gemeinsam losgezogen? Oder bist Du nur zufällig an diesem Ort? Keine großen Romane.)

Regeln am Spieltisch

- Aufgrund der Platzsituation werden alle nicht zum Spiel gehörenden Gegenstände vom Tisch genommen. Im Normalfall liegen nur die Charakterbögen, Würfel, Figuren und Notizzettel vor Euch (sowie evtl. Deko vom Dungeonmaster)
- Für einen guten Spielfluss werden Regelwerke nur bei Bedarf hervorgeholt. Bitte informiert Euch vor dem Spiel über die Funktionsweise sämtlicher Fähigkeiten Eurer Charaktere
- (!) Handys, Laptops oder andere digitale Medien sind nicht erlaubt und während des Spielens auf lautlos zu stellen
- Es wird regelmäßige Pausen geben, bei zusätzlichem Bedarf bitte kurze Info
- Getränke und Essen sind in Ordnung, solange dadurch keine Sauerei entsteht oder der Platz am Tisch stark eingeschränkt wird
- Mittelalterliche / RPG Kleidung ist gerne gesehen :o)
- Off-Topic-Gespräche sind in Maßen ok