

# Hausregeln / Abstimmungen / Regelerkenntnisse

---

## Inhaltsverzeichnis

Literaturverzeichnis 2 .....	2
Kampf.....	2
Aufstehen (Hausregel) .....	2
Ausweich- und Ablenkboni .....	2
Böses niederstrecken .....	2
Gelegenheitsangriffe .....	2
Lähmung / gelähmt .....	3
Ringen.....	3
Zauber .....	4
Beschwörungen .....	4
Böses entdecken (Paladin) .....	4
Böses entdecken (generell) .....	4
Fliegen .....	4
Hypnotisches Muster.....	4
Magie entdecken .....	4
Schwebende Scheibe.....	5
Waffe des Glaubens.....	5
Wolken .....	5
Sonstiges .....	5
Bewegung (Weg / Straße / Hellweg) .....	5
Todeseffekte.....	5
Fertigkeiten .....	6
Demoralisieren .....	6
Diplomatie .....	6
Heilkunde.....	6
Heimlichkeit.....	6
Mechanismus ausschalten.....	6
Motiv erkennen .....	6
Schätzen .....	6
Wahrnehmung.....	6
Wissen und Zauberkunde (,10 nehmen‘ und ,20 nehmen‘) .....	6
Wissen .....	6
Zauberkunde .....	6
Anhang.....	7
Ringkampf-Diagramm 1.....	7

## Literaturverzeichnis

Ulisses Spiele GmbH. (2014). *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen*.

Ulisses Spiele GmbH. (2015). *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* (Sechste, überarbeitete Ausg.).

## Kampf

### Aufstehen (Hausregel)

Anstatt einen Gelegenheitsangriff provozierend aus dem Liegen aufzustehen, oder einen Gelegenheitsangriff provozierend weg zu kriechen, gewähre ich folgende Vorgehensweise: 2 Bewegungsaktionen aufwenden, auf zwei Kampfunden verteilt, und ohne in der ersten Runde die Regel nutzend dürfen „Wenn du dich in einer Runde über keine echte Distanz fortbewegst ... darfst du vor, während oder nach deiner Aktion einen 1,50 m Schritt machen.“, darfst Du:  
In der 1. Runde, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren, von dem Status „liegt“ in den Status „kniert“ wechseln. (S. 199 Tabelle 8-6)  
In der 2. Runde, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren, von dem Status „kniert“ in den Status „steht“ wechseln.

### Ausweich- und Ablenkboni

**Bonus generell:** Boni ein und derselben Art sind nicht kumulativ. Der höhere Bonus wird benutzt. (Ausnahmen: Ausweichboni, den meisten Situationsboni und Volksboni) (Grundregelwerk, S. 208)

- Ablenkboni: Magische Ablenkungseffekte wehren Angriffe ab und verbessern so die RK.
- Ausweichboni: Repräsentieren die Fähigkeit, aktiv Schlägen auszuweichen. Solange du deine GE nicht verlierst, verlierst du auch keine Ausweichboni. Anders als die anderen Boni, dürfen Ausweichboni addiert werden.

Schutz vor Bösem/Chaos/... und Schutzringe geben beide Ablenkboni und sind nicht kumulativ. Anders dagegen das Talent Ausweichen, Defensiv kämpfen und Hast (Zauber), welche Ausweichboni verleihen.

### Böses niederstrecken

Der Bonus von ‚Böses niederstrecken‘ wirkt sich auch auf den KMB aus.

Bei Kampfmanövern wird ein Angriffswurf ausgeführt, bei dem der KMB anstelle des normalen Angriffsbonus verwendet wird.

### Gelegenheitsangriffe

- **Ein Gelegenheitsangriff ist ein einzelner Nahkampfangriff.** ( (Grundregelwerk, S. 180) Gelegenheitsangriffe)  
(mit dem höchsten GAB)
- Ein „Nahkampfangriffe“ ist eigentlich eine Standard Aktion. (siehe „Ein Angriff ist eine Standard Aktion“ unter „Angriff“ ( (Grundregelwerk, S. 182) Standard-Aktionen))
- Der Gelegenheitsangriff ist also eine Standard Aktion mit Einschränkung: „ein einzelner Nahkampfangriff“.
- Laufende Boni und Mali müssen mit eingerechnet werden, z.B. das Talent „*Heftiger Angriff*“ in dem steht: „*Seine Wirkung dauert bis zu deinem nächsten Zug an.*“

Deshalb ist das Talent „*Doppelschlag*“ als Gelegenheitsangriff z.B. nicht möglich (weil es kein einzelner Nahkampfangriff ist)!

Die Talente „*Betäubender Schlag*“ oder „*Stoßangriff*“ z.B. gehen als Gelegenheitsangriff, da es sich um jeweils einen einzelnen Nahkampfangriff handelt.

**Kampfmanöver** (*Die meisten Kampfmanöver können als Teil einer Angriffsaktion, eines Vollen Angriffs oder eines Gelegenheitsangriffs (anstelle eines Nahkampfangriffs) ausgeführt werden, andere benötigen allerdings spezielle Aktionen.* (Grundregelwerk, S. 198) „Kampfmanöver“):

**Ansturm: Nein**, das ist eine Standard Aktion, kein Nahkampfangriff

**Entwaffnen: Ja**, kann „anstelle eines Nahkampfangriffs“ gemacht werden

**Gegenstand Zerschmettern: Ja**, „Anstelle eines Nahkampfangriffs“

**Ringkampf: Nein**, das ist eine Standard Aktion.

**Überrennen: Nein**, Standard Aktion.

**Zu Fall bringen: Ja**, „Anstelle eines Nahkampfangriffs“ (es zählt aber trotzdem: ein am Boden liegender Gegner (der gerade aufstehen will) kann nicht Zu Fall gebracht werden!!)

**Finte: Nein**, „Standard Aktion“

**Entreißen: Nein**, „Standard Aktion“

**Schmutziger Trick: Nein**, „Standard Aktion“

**Versetzen: Nein**, „Standard Aktion“

**Zerren: Nein**, „Standard Aktion“

## Lähmung / gelähmt

Lähmung (Grundregelwerk, S. 562): Er ist an der Stelle festgewurzelt – eingefroren und hilflos. Seine Freunde können noch nicht einmal seine Gliedmaßen bewegen. Der Charakter kann aber noch geistige Aktionen ausführen, also auch Zauber ohne Komponenten wirken...

Zustand „gelähmt“ (Grundregelwerk, S. 566): ...Er hat effektive Stärke- und Geschicklichkeitswerte von 0... ..bedeutet: wird behandelt wie null (also RK -5 und kann kein Gewicht heben), dass Attribut ist aber nicht bei null, so das er nicht das Bewusstsein verliert!

## Ringen

Noch mal zum Verdeutlichung/ Erinnerung:

Es gibt im Ringkampf den, der den Ringkampf eröffnet, und den, der der im Ringkampf umklammert wurde.

Der, der den Ringkampf eröffnet hat muss den Ringkampf (als Standartaktion) aufrechterhalten und als zusätzliche Aktionen kann er die Ringkampf- Optionen „Bewegung“, „Schaden zufügen“, „Haltegriff“, „Fesseln“ ausführen.

Dazu muss er aber in Jeder Runde die „Umklammerung aufrechterhalten“ (mit +5 auf den Ringkampfwurf). Aber auch derjenige, der im Ringkampf umklammert wurde ist nicht hilflos:

Neben den Optionen: „Umklammerung durchbrechen“ und „selbst eine Umklammerung ansetzen“ kann man noch „jede Aktion ausführen, für die du keine zwei Hände benötigst“ z.B. einen Zauber wirken oder einen Angriff oder einen vollen Angriff mit einer leichten oder einhändig geführten Waffe gegen jede Kreatur in deiner Reichweite ausführen, also auch gegen die Kreatur, die dich umklammert. (alles nach den Regeln Status „Ringend“).

Und nicht vergessen: Kreaturen, die einen Gegner zu umklammern versuchen, ohne dazu beide Hände freizuhaben, erhalten einen Malus von – 4 auf ihren Wurf für das Kampfmanöver.

Siehe im Anhang: [Ringkampf-Diagramm 1](#)

Regeln siehe:

Ringkampf (Grundregelwerk, S. 200)

Zustand Ringend (Grundregelwerk, S. 567); Zustand im Haltegriff (Grundregelwerk, S. 566)

## Zauber

### Beschwörungen

#### **Herbeigezaubert** (Monster herbeizaubern)

- Herbeigezauberte Monster können keine weitere Monster herbeizaubern
- Sie können keine Zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen, wenn der Zauber eine Materialkomponente benötigt, welche teurer als 1 GM ist, es sei denn eine Materialkomponente wird zur Verfügung gestellt.
- Sie zu besiegen bringt keine Erfahrungspunkte
- Der Herbeizauberungszauber kann gebannt werden
- Sie verschwinden wenn sie sterben

#### **Herbeigerufen** (Bindender Ruf)

- Gerufene Kreaturen können auf ihre Ebene zurück wenn ihr Auftrag erledigt ist
- Wenn sie sterben, bleiben ihre Körper wo sie gefallen sind
- Sie können weitere Monster herbeizaubern

### Böses entdecken (Paladin)

Der Paladin kann als beiläufige Aktion Böses entdecken (wie der Zauber) nur kann er im Rahmen einer Bewegungsaktion nur ein Individuum analysieren, anstatt pauschal die Anwesenheit von Bösem zu sehen. Hierfür werden keine Worte oder Gesten benötigt.

### Böses entdecken (generell)

Entdeckt in einem Bereich Auren von Kreaturen und Gegenständen mit böser Gesinnung.  
(Informationsmenge steigt bei bis zu 3 Runden Konzentration)

### Fliegen

Die Bewegung durch den Zauber Fliegen ist rein mental und „kostet ungefähr soviel Konzentration wie zu laufen“.

Dies bedeutet, dass ein Charakter, der gefesselt ist (und nicht festgehalten wird) noch davon fliegen kann. Aber Achtung bei dem Zustand „gelähmt“: Da die Stärke und Geschicklichkeit effektiv bei null sind (aber nicht „echt bei null, weshalb man nicht das Bewusstsein verliert), kann man auch kein Gewicht tragen. Da man bei Fliegen nur seine „maximale Traglast plus einer etwaig vorhandenen Rüstung, die er anhat“ mitnehmen kann, wird man sehr wahrscheinlich nicht mehr fliegen können. Im Fall von „Überladung“ sinkt man zu Boden, als wenn der Zauber geendet wäre.

### Hypnotisches Muster

- Überzählige Trefferwürfel verfallen
- Wenn sich Opfer von dem Muster befreien, fängt dieses keine neuen TW ein
- Die betroffenen TW an Kreaturen erhalten einen RW und sind nicht betroffen, wenn dieser gelingt
- Bei potentiellen Gefahren hat die Kreatur einen neuen RW
- Bei offensichtlichen Gefahren (Zauber wirken, Waffe ziehen, mit Fernwaffe zielen) ist die Faszination automatisch gebrochen

### Magie entdecken

Die Schule der Magie zu erkennen, erfordert einen Wurf auf Wissen(Arkanes) und kann nur erfolgen bei Auren deren Quelle sichtbar ist.

Magische Gegenstände am Grunde eines Sees gehen z.B. nicht.

## Schwebende Scheibe

Der Abstand in dem die Scheibe dem Zauberwirker folgt, lässt sich verändern

Sie passt dabei ihre Geschwindigkeit an die des Zauberwirkers an

Sie kann auch über einer Wasseroberfläche schweben, wird jedoch von der Bewegung des Wassers mit bewegt.

Die Scheibe kann nicht ferngesteuert werden. Sie hat keine eigene BR sondern ist wie mit einer unsichtbaren Leine am Zauberwirker befestigt.

## Waffe des Glaubens

Die Waffe übernimmt keinerlei Talente von dem der den Zauber spricht.

Der Zaubernde benötigt eine Sichtlinie zum Ziel. Er "steuert" den Zauber.

Wird die Sichtlinie unterbrochen oder steuert er nicht, kehrt die Waffe zu ihm zurück.

Die Waffe kann nicht besser oder schlechter "sehen" kann als der, der sie beschwört.

Die Waffe auch die gleiche Fehlschlags Chance wie sie der Zaubernde selbst hätte.

Jemand mit Dunkelsicht kann die Waffe auch im Dunkeln innerhalb seiner Sichtweite einsetzen.

## Wolken

(Fall: wandernde Wolke wie „Todeswolke“)

Effekt: Ausbreitung: (Grundregelwerk, S. 241)

Einige Zauber, vor allem Wolken und Nebel, breiten sich von einem Ausgangspunkt ausgehend aus. Bei diesem Ausgangspunkt muss es sich um einen Knotenpunkt der Linien auf dem Bodenplan handeln. Der Effekt kann sich um Ecken herum und in Bereiche ausbreiten, die du nicht sehen kannst. Ermittle die Entfernung, indem du die tatsächlich zurückgelegte Strecke berechnest, also den Weg um Wände herum und nicht durch sie hindurch. Wie auch bei der normalen Bewegung werden bei Bewegungen um Ecken herum keine Diagonalen verwendet. Du musst den Ausgangspunkt eines solchen Effekts festlegen, aber keine Schusslinie zu allen Bereichen des Effekts haben.

**Entscheidung zu dem Fall:** Es entsteht eine Wolke am Ursprungsort. „Die Magie“ bewegt den Ausgangspunkt des Zaubers gerade vom Ursprungsort fort. Sollte die Wolke auf Hindernisse Stoßen, verringert sich ihre Ausbreitung, erweitert sich aber während der Wirkungsdauer wieder, wenn Platz da ist. Sollte „die Magie“ den Ausgangspunkt des Zaubers in eine Wand hinein bewegen, Endet der Zauber.

## Sonstiges

### Bewegung (Weg / Straße / Hellweg)

(Unstimmigkeiten zwischen Grundregelwerk und Ausbauregeln IV: Kampagnen)

Im Grundwerk gibt es die „Tabelle: 7-8 Gelände und Überlandreise (Grundregelwerk, S. 171)“. Darin wird beschrieben, welchen Einfluss die Zustände „Unerschlossen“ / „Weg oder Pfad“ / „Straße“ auf die Reisegeschwindigkeit haben.

Im (Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen) ist im Bereich Geländeverbesserungen (ab Seite 210) die Rede von „Unerschlossen“ / „Straße“ / „Hellweg“.

Um in einer einheitlichen Sprache zu bleiben müssen wir nur in den „Königsmacherregeln“ (Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen) den Namen „Straße“ in „Weg“ und den Namen „Hellweg“ in „Straße“ ändern!

### Todeseffekte

Die Beschreibung, was Todeseffekte sind, findet man unter „Todesangriff“ (Grundregelwerk, S. 563).

## Fertigkeiten

### Demoralisieren

kann Gegner maximal erschüttern. Der hierdurch produzierte Furchteffekt addiert sich nicht zu „verängstigt“ oder „panisch“ auf!

Gegner müssen eingeschüchtert werden, also gesehen und gehört werden, damit dies funktioniert

### Diplomatie

In der Regel kann man die Haltung eines NSC nur 1 Mal / 24 h beeinflussen. (Dauert 1 Minute; Veränderung um max. 2 Stufen). (Grundregelwerk, S. 91)

(hält 1W4 Runden und ab „Gleichgültig“ können dann „Forderungen“ (neuer Wurf) gestellt werden)

Informationen sammeln dauert 1W4 Stunden.

### Heilkunde

„Tödliche Wunden“: Mit zwei Anwendungen einer Heilertasche, einer Stunde Zeit und einen Wurf auf SG 20 kann man 1TP/Stufe des Wesens heilen. Ab dem Würfelwert 25 darf der Heiler seinen WE-Mod auf die geheilten Trefferpunkte addieren.

Für jede Anwendung der Heilertasche, die dir weniger zur Verfügung steht, erleidest du einen Malus von – 2 auf deinen Wurf auf Heilkunde.

### Heimlichkeit

Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt musst du sofort wieder Heimlichkeit mit -20 auf den Wurf anwenden, um nicht entdeckt zu werden.

Unsichtbare bekommen übrigens +20 auf Heimlichkeit.

### Mechanismus ausschalten

Das Öffnen eines einfachen Schlosses dauert eine volle Runde. Andere Aktionen dauern mitunter länger.

### Motiv erkennen

Um ein Gefühl für die Vertrauenswürdigkeit einer Person zu bekommen liegt ein Wurf gegen SG20 an.

Sein Gegenüber zu studieren dauert mindestens 1 Minute.

### Schätzen

Mit einem Wurf gegen SG20 ermittelt man den Wert.

Mit einem Wurf gegen SG25 kann man auch erkennen ob ein Gegenstand magisch ist.

### Wahrnehmung

SG steigt mit +1 / 3m.

Aktiv nach etwas zu suchen (merke ich irgendwas?) ist eine Bewegungsaktion.

### Wissen und Zauberkunde (,10 nehmen‘ und ,20 nehmen‘)

Solange es kein Stress gibt, also „ganz in Ruhe, außerhalb vom Kampf“ spricht sowohl bei ‚Zauberkunde‘ als auch bei ‚Wissen‘ nichts dagegen eine Zehn zu nehmen. (Barden mit der Fähigkeit „Gelehrter“ können das sogar im Kampf)

Da beim ‚20 nehmen‘ davon ausgegangen wird, das (incl. Fehlschläge) so lange probiert wird, bis es klappt, und bei ‚Wissen‘ und ‚Zauberkunde‘ Fehlschläge einen weiteren Wurf nicht erlauben, bzw. ein neuer Wurf erst nach Tagen/ Wochen möglich ist, ist ‚20 nehmen‘ nicht möglich!

#### Wissen

‚10 nehmen‘: möglich; ‚20 nehmen‘: nicht möglich!

#### Zauberkunde

‚10 nehmen‘: möglich; ‚20 nehmen‘: nicht möglich!

