

Weberweiterung Charaktererschaffung

Einleitung

Warum diese Weberweiterung?

Das *Pathfinder Rollenspiel* ist ein Spiel, das dir enorm viel Wahlfreiheit für die Gestaltung und Entwicklung deines Spielercharakters (SC) lässt. Gepaart mit dieser Wahlfreiheit ist aber auch eine Optionsvielfalt und eine enge Verwebung der Regeln, die auf manche Neueinsteiger einschüchternd wirken kann. Das *Grundregelwerk* enthält bereits klare Erklärungen zur Erschaffung von SC. Diese Weberweiterung ersetzt die Anleitung des Grundregelwerks nicht, sie ergänzt sie lediglich um Hinweise und erläutert einige Regelzusammenhänge, die es dir erlauben, noch schneller deinen Wunschcharakter zu erstellen.

Diese Weberweiterung ist ein Geschenk von Fans für Fans, vom Pathfinder-Übersetzungsteam für all die anderen Spieler der deutschsprachigen Ausgabe des *Pathfinder Rollenspiels*.

Vorbereitung

Benötigte Unterlagen

Für die Erstellung deines Charakters benötigst du folgende Unterlagen:

- Das *Pathfinder Grundregelwerk*
- Einen Charakterbogen
Eine Kopiervorlage befindet sich auf S. 570 f. des Grundregelwerks. Auf www.pathfinder-rpg.de befinden sich auch herunterladbare PDF-Versionen des Charakterbogens.
- Ein Blatt für Notizen bei der Charaktererstellung
- 3W6 und einen Stift

Rollen- oder würfeloptimierter Charakter?

Die Vielseitigkeit des Pathfinder Rollenspiels beruht unter anderem darauf, dass es viele unterschiedliche Spielstile unterstützt. Während manche Spieler sich gerne tief in die Rolle ihres Charakters versenken, legen andere Spieler Wert darauf, einen im wörtlichen Sinne schlagfertigen Charakter zu erschaffen, der jedem Konflikt im Spiel gewachsen ist. Weitere Informationen zu verschiedenen Spielertypen, ihren Vorlieben und Tipps über den Umgang mit diesen sind auch im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* zu finden.

Diese unterschiedlichen Vorlieben haben maßgebliche Auswirkungen auf die Charaktererschaffung: Es kann dem rollenspielerisch orientierten Charakterkonzept des Spielers entsprechen, einen zwergischen Hexenmeister zu spielen, der so gar nicht dem zwergischen „Magieverächter“-Cliché folgt und stattdessen durch die Welt streift, um dem Geheimnis der ihm im Blut liegenden magischen Kräfte auf die Spur zu kommen.

Würfeloptimiert wäre dies eine schlechte Wahl: Das Hauptattribut des Hexenmeister ist Charisma, ein Zwerg besitzt jedoch gleich zu Beginn schon einen Malus von -2 auf Charisma. Würfel-Optimierer hätten daher eher einen menschlichen oder gnomischen Hexenmeister bevorzugt.

Charakterkonzept

Es ist wichtig, schon vor Erstellung des Charakters eine Vorstellung davon zu haben, welchen Charakter man erschaffen möchte. Neben der eben genannten grundsätzlichen Vorliebe für die rollenspielerische oder würfeloptimierte Anlage des Charakters ist wichtig, welche Rolle der Charakter innerhalb der Abenteurergruppe übernehmen soll.

Dem Spieler werden im *Grundregelwerk* die sieben Spielvölker Elf, Halbling, Halb-Elf, Halb-Ork, Gnom, Mensch und Zwerg geboten. Die rollenspielerischen und spieltechnischen Eigenschaften der Völker werden im Grundregel-

werk ab S. 20 erläutert. Tabelle 14-7 auf S. 453 stellt die Attributboni und -mali der Völker vergleichend dar.

Neben dem Spielvolk gilt es die passende Klasse auszuwählen. Hier bietet das Grundregelwerk 11 Grundklassen, zwischen denen es zu wählen gilt. Für den Einstieg in das *Pathfinder Rollenspiel* eignen sich besonders Kämpfer, Schurke, Kleriker und Hexenmeister, die zusammen eine typische Abenteurergruppe ergeben.

Jede dieser Klassen verfügt über unterschiedliche Eigenschaften, die maßgeblich durch hohe Werte bestimmter Attribute mitbestimmt werden. Vgl. im Zweifelsfall den Exkurs im Seitenkasten *Kurzabriss der Klassen*, der die wichtigsten Attribute der Klassen nennt.

Regeltechnisch gibt es füreinander „bestimmte“ Kombinationen aus Spielvolk und Klasse. Kämpfer profitieren z.B. von hohen Stärkewerten, was Gnome und Halblinge mit ihrem Malus von -2 auf ST regeltechnisch weniger geeignet

Exkurs: Kurzabriss der Klassen

Kämpfer – Sein Hauptattribut ist Stärke, ein hoher Konstitutionswert verleiht ihm mehr Trefferpunkte. Diese erlauben ihm, im Kampf an seinem angestammten Platz in der ersten Reihe länger durchzuhalten. Spieltechnisch zeichnet er sich durch die große Zahl von Talenten und sein Beharrungsvermögen im Kampf aus.

Schurke – Sein Hauptattribut ist Geschicklichkeit, sein Hauptmerkmal die große Zahl von Fertigkeiten, die er im Laufe seines Abenteuerlebens erwirbt. Schurkische Tricks eröffnen ihm darüber hinaus weitere Möglichkeiten bis hin zum Erlernen einfacher arkaner Zauber. Im Kampf versucht er meist, in den Rücken der Gegner zu gelangen, um den sehr gefährlichen *Hinterhältigen Angriff* auszuführen. Frontaler Kampf liegt ihm aufgrund der geringeren Trefferpunktezah und leichter Rüstung weniger.

Hexenmeister – Sein Hauptattribut ist Charisma. Dem Hexenmeister liegt arkane Magie wörtlich im Blut. Er hat Zugriff auf ein sehr vielfältiges Arsenal von Zaubern, das von Stufe zu Stufe immer weiter anwächst. Je nach Auswahl der Zauber kann er sehr offensiv in der Gruppe wirken oder sich auf das Unterstützen seiner Gefährten konzentrieren.

Kleriker – Sein Hauptattribut ist Weisheit. Der Kleriker wird zu Unrecht oft nur als „Trefferpunkt-Tankstelle“ seiner Gruppe gesehen. Gerade gegenüber Untoten verfügt er über beachtliche Fähigkeiten, seine göttliche Magie enthält neben den obligatorischen Heilzaubern zahlreiche andere Zauber.

Die anderen Klassen stellen gewissermaßen Varianten dieser vier grundlegenden Klassen oder Mischformen von ihnen dar:

Andere kämpferische Klassen:

- **Barbar** – Hauptattribute: Stärke, Konstitution. Noch offensiver als der Kämpfer. Verzicht auf schwere Rüstungen, dafür die höchste Trefferpunktezah im Spiel, wächst beim Entfalten seiner Kampfrausch-Kräfte über sich selbst hinaus. Gegenüber dem Kämpfer weniger Talente.
- **Mönch** – Hauptattribut: Weisheit. Anders als Barbar und Kämpfer setzt der Mönch nahezu ausschließlich auf den waffenlosen Kampf und verfügt in diesem Bereich über Eigenschaften, die in dieser Form keine andere Klasse bietet.

Andere Arkane-Magie-Klasse:

- **Magier** – Hauptattribut: IN (Zauber). Der prototypische Magiekundige mit Spitzhut, Rauschebart, Zauberbuch und Tiervertrauten z.B. in Form eines Raben. Verfügt gegenüber dem Hexenmeister über eine größere Auswahl von Zaubern, muss sich aber an jedem Tag darauf festlegen, welche dieser Zauber er wirken will.

Andere Göttliche-Magie-Klasse:

- **Druide** – Druiden sind mit der Natur verbunden. Die Zauberfähigkeiten ähneln denen des Klerikers, allerdings verfügt der Druide über einen Tiergefährten und mächtige Verwandlungszauber, mit denen er seine Gestalt nahezu jeder Situation anpassen kann.

Mischformen:

- **Barde** – Hauptattribute: CH (Zauber), GE (Fertigkeiten). Grob charakterisiert: Eine Mischung aus Schurke und Hexenmeister. Er verfügt fast über die Fertigkeitenauswahl eines Schurken, über arkane Zauberfähigkeiten und zusätzlich über seine bardischen Fähigkeiten.
- **Paladin** – Hauptattribute: CH (Zauber), ST (Kampf). Grob charakterisiert: Eine Mischung aus Kämpfer und Kleriker, der sprichwörtliche Glaubensstreiter in glänzender Rüstung. Befolgt einen sehr strikten Verhaltenscodex, kann fast wie ein Kämpfer zulangen, kann sich dabei auf sein getreues Reittier verlassen und verfügt ab der 4. Stufe auch über göttliche Zauber.
- **Waldläufer** – Hauptattribute: ST/GE (Kampf), WE (Zauber). Grob charakterisiert: Eine Mischung aus Kämpfer und Druide. Besitzt ebenfalls einen Tiergefährten. Entscheidet sich auf der zweiten Stufe, ob er sich auf Nah- (Attribut ST) oder Fernkampf (Attribut GE) spezialisiert. Erlernt aber der 4. Stufe auch göttliche Zauber.

erscheinen lässt. Wie eingangs geschrieben könnten allerdings rollenspielerische Überlegungen gerade diese Kombination erstrebenswert machen. Eine Sonderrolle bilden Half-Elf, Halb-Ork und Mensch, die keinerlei Attribut-Mali besitzen und im Gegenzug einen Bonus von +2 auf ein Attribut nach Wahl des Spielers erhalten.

Schritt 1 – Ermittle die Attributswerte

Würfle zunächst die sechs Attributswerte nach der in deiner Spielgruppe vereinbarten Methode aus. Die verschiedenen zur Auswahl stehenden Methoden werden im *Grundregelwerk* auf S. 15 vorgestellt. Es ist wichtig, dass alle Charaktere einer Gruppe nach der gleichen Methode ausgewürfelt werden, da die Ergebnisse je nach Methode insgesamt höher oder niedriger ausfallen können.

Ordne diese Werte nun den sechs Attributen zu. Notiere sie aber zunächst nur auf dem Notizblatt. Beachte dabei, in welchen Attributen eine Klasse nach hohen Werten verlangt (vgl. oben: *Exkurs: Kurzaufsicht der Klassen*) oder lege deinen Charakter bewusst ein wenig gegen den Strich an (z.B. Kämpfer mit hohem Charisma). Übertreibe weder in die eine noch in die andere Richtung! Deine Mitspieler werden weder mit einem überoptimierten, noch mit einem allzu exzentrischen Mit-SC viel Freude haben.

Die Attributswerte sind nicht in Stein gemeißelt und können in regelmäßigen Abständen erhöht werden. Tabelle 3-1 auf S. 30 zeigt, dass auf der 4. Stufe und auf jeder vierten Stufe danach ein Attributswert um einen Punkt gesteigert werden kann.

Unabhängig von deiner Klassenwahl bieten hohe Attributswerte Vorteile, die jeder Klasse bestimmte Aktionen erleichtern. Ein hoher ST-Wert wirkt sich z.B. positiv sowohl auf den Angriffswurf, als auch auf die Schadenshöhe von Nahkampfangriffen aus. Ebenso gilt das für Fertigkeiten: Tabelle 4-3 auf S. 89 und die Attributswerte in der Fertigkeiten-Spalte des Charakterbogens informieren darüber, welche Fer-

tigkeiten von welchen hohen Attributswerten profitieren.

Schritt 2 – Suche dir dein Volk aus

Schlage im Grundregelwerk das Völker-Kapitel auf (S. 21 ff.) und notiere die Volksmerkmale aus dem hellgelben Kasten im unteren Teil der Volksbeschreibung:

- **Modifikatoren auf Attribute:**
Verrechne diese Boni/ Mali mit den Attributswerten, die du im vorigen Schritt auf dem Notizblatt festgehalten hast. Trage die so ermittelten Attributswerte in die gleichnamige Spalte oben links auf dem Charakterbogen ein. Konsultiere nun Tabelle 1-3 auf S. 17. Dort ist zu lesen, welchem Attributsmodifikator die jeweiligen Attributswerte entsprechen (z.B. Attributswert 14 = Attributsmodifikator +2). Übertrage den Attributsmodifikator jedes Attributs ebenfalls auf den Charakterbogen in die Spalte „Attributsmod.“.
- **Körpergröße, Bewegungsrate:**
Diese Werte werden ganz oben auf dem Charakterbogen unter Größenkategorie und Bewegungsrate eingetragen. Bei nicht mittelgroßen Völkern ergeben sich aus der Körpergröße Boni/ Mali auf verschiedene Spielwerte. Trage diese Modifikatoren ebenfalls in den Charakterbogen ein (z.B. als Größenmodifikator bei der Rüstungsklasse).
- **Andere Volksmerkmale:**
Viele Volksmerkmale führen zu Modifikatoren auf bestimmte Fertigkeitwürfe. Trage diese Modifikatoren in der Fertigkeitenspalte des Charakterbogens bei den passenden Fertigkeiten ein. Einige Volksmerkmale wie z.B. die Verteidigungsschulung bei Gnomen und Zwergen wirken sich nur unter bestimmten Voraussetzungen (in diesem Beispiel gegen Riesen) aus. Notiere diese Aus-

wirkungen in einem Kommentarfeld des Charakterbogens.

Schritt 3 – Suche dir deine Klasse aus

Schlage nun im Klassenkapitel die Beschreibung deiner ausgewählten Klasse auf (S. 31 ff.).

- **Trefferpunkte:**
 1. Stufe: Verwende den vollen Trefferwürfel (also z.B. 12 Punkte bei 1W12) und addiere den Wert des im vorigen Schritt ermittelten Attributsmodifikators bei KO.
 2. und spätere Stufen: Würfle für jede Stufe mit dem angegebenen Trefferwürfel und addiere bei jeder Stufe den KO-Attributsmodifikator.
Trage das Gesamtergebnis auf dem Charakterbogen unter „TP“ ein.
- **Klassenfertigkeiten**
Versehe die Fertigkeiten, die in der Klassenbeschreibung und in Tabelle 4-3 auf S. 89 als Klassenfertigkeiten genannt werden, auf dem Charakterbogen mit einem Häkchen gleich neben dem Fertigkeitenamen.
- **GAB, RW, Klassenfähigkeiten**
Jede Klassenbeschreibung enthält eine Tabelle, die die wichtigsten spielwert-technischen Informationen zur Klasse enthält. Übertrage aus dieser Tabelle folgende Informationen auf den Charakterbogen:
 - **GAB (Grund-Angriffsbonus):** Trage den GAB in das gleichnamige Feld auf dem Charakterbogen.
 - **RW (Rettungswürfe):** Übertrage die Werte für REF, WIL und ZÄH in die passenden Felder auf dem Charakterbogen.
 - **Klassenfähigkeiten:** In der rechten Spalte der Tabelle und genauer im dazugehörigen Text der Klassenmerkmalbeschreibung werden die

besonderen Klassenfähigkeiten beschrieben, die dein Charakter auf jeder Stufe seiner Klasse erhält. Übertrage diese Fähigkeiten auf die zweite Seite des Charakterbogens unter „Besondere Fähigkeiten“.

Schritt 4 – Kaufe Fertigkeiten und suche dir Talente aus

Fertigkeiten:

Im vorigen Schritt markierten wir schon die Klassenfertigkeiten, die dein Charakter aufgrund seiner Klassenzugehörigkeit verwenden kann.

Nun gilt es zu ermitteln, wieviele Fertigkeitenränge dein Charakter besitzt, die er Fertigkeiten zuordnen kann. Auch dies ist klassen- und IN-Modifikator-abhängig. Verwende Tabelle 4-1 auf S. 86, die die Werte aller Klassen enthält oder die jeweilige Angabe in der Klassenbeschreibung.

Ordne auf dem Charakterbogen die Fertigkeitenränge den Fertigkeiten zu. Beachte, dass du nie mehr Fertigkeitenränge in einer Fertigkeit besitzen kannst, als du Klassenstufen hast (also z.B. max. 1 Fertigkeitenrang je Fertigkeit bei einem SC der 1. Stufe). Beim Einsatz von Fertigkeiten, in denen dein Charakter mindestens einen Fertigkeitenrang eingetragen hat, erhält er im Spiel einen Fertigkeitenbonus von +3.

Talente:

Für Charaktere aller Klassen gibt Tabelle 3-1 auf S. 30 Auskunft darüber, wann dein Charakter neue Talente erhält (auf der ersten und jeder zweiten Stufe danach). Einige Klassen erhalten außerdem zusätzliche Talente. Entnimm diese Information den Tabellen mit der Beschreibung der Stufenanstiege im Klassenkapitel.

Schritt 5 – Kaufe Ausrüstung

Das Anfangsvermögen, mit dem ein Charakter das Spiel beginnt, ist in Tabelle 6-1 auf S. 140 angegeben.

Das Vermögen in den nachfolgenden Stufen ist in Tabelle 12-4 auf S. 399 zu finden.

Dieses Vermögen dient gleichzeitig dem Erwerb der Startausrüstung des Charakters. Ausrüstungsgegenstände sind Kapitel 6 ab S. 140 zu entnehmen.

gemein, deinen Charakter seinen Platz in der Spielwelt finden zu lassen.

Glückwunsch! Mit diesen Informationen ist dein Charakter nun bereit für sein erstes Abenteuer.

Schritt 6 – Die letzten Details

- Vervollständige die spieltechnischen Werte:
Attributsmodifikatoren und Größenmodifikatoren wirken sich auch auf andere Werte des Charakterbogens wie z.B. die INI (Initiative), KMB (Kampfmanöver-Bonus) und KMV (Kampfmanöver-Verteidigung) aus. Nach Ergänzen dieser Modifikatoren können die Werte ermittelt werden.
- Wähle die Gesinnung deines Charakters und lege sein Aussehen (Größe, Haar-, Augenfarbe usw.) fest.
- Und natürlich: Falls dein Charakter Zauberkundiger ist, wähle seine Zauber aus und trage sie auf der zweiten Seite des Charakterbogens ein.
- Lasse den Charakter aus rollenspielerischer Sicht auf dich wirken: Wie mag die Kindheit deines zwergischen Hexenmeisters gewesen sein? Ist er ein anerkanntes Mitglied seines Clans oder wurde er gezwungen, seine Heimat zu verlassen? Wie ist seine Persönlichkeit, wie seine Weltsicht? Wie kann sich seine Gesinnung in Verbindung mit seiner Vorgeschichte im Spiel auswirken?
Es wird kein vollständiger Lebenslauf benötigt, aber ein paar Informationen dieser Art erleichtern es dir im Spiel un-