

Hausregeln der Grüngürtel-Expedition

(1) Charaktererschaffung und Steigerung

Hier die genaueren Regeln zur Heldenerschaffung und Steigerung.

(1.1) Regelbereich

Optionen des Grundregelwerks und der Expertenregeln sind frei wählbar. Weitere Klassen, Talente, Ausrüstungsgegenstände etc. bedürfen der Erlaubnis des Spielleiters.

(1.2) Attributswerte

Attributswerte werden mittels Punktekauf erstellt. Es stehen 20 Punkte (High-Fantasy) zur Verfügung.

(1.3) Trefferpunkte

Trefferpunkte werden nicht gewürfelt. Statt dessen wird immer der aufgerundete Durchschnitt eines Trefferpunktwurfs angenommen. Für den ersten Trefferwürfel gilt wie immer das maximale Würfelergbnis. Demnach besitzt ein vierstufiger Kleriker (Trefferwürfel: W8) beispielsweise $8+5+5+5=23$ und ein gleichfahrener Magier (Trefferwürfel: W6) $6+4+4+4=18$ Trefferpunkte +/- den jeweiligen vierfachen Konstitutionsmodifikator.

(1.4) Hintergründe/Traits

Jeder Spieler darf für seinen Charakter zwei Hintergründe wählen. Dabei muss mindestens ein Hintergrund aus dem [Kingmaker Player's Guide](#) stammen, der andere ist frei wählbar. Es dürfen auch gerne eigene Hintergründe gestaltet werden, so lange sie mit den bestehenden in der Wirkung vergleichbar bleiben und sollten Vorzugsweise mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

(1.5) Götter und Sprachen

Götter und Sprachen der Kampagnenwelt sind die der Pathfinder-Welt Golarion, wie sie auch im Grundregelbuch präsentiert werden.

(1.6) Retraining

Charaktere können verschiedene ihrer Fähigkeiten und sogar ganze Klassenstufen nachträglich austauschen. Das kostet Zeit und Geld wie in der Tabelle unten angegeben. Ein Tag "Retraining" bedeutet analog zur Herstellung magischer Gegenstände 8 Stunden konzentrierte Arbeit. Der Held kann die Arbeitszeit auch auf mehr Tage verteilen, nur mehr als 8 Stunden Retraining/Herstellung pro Tag geht nicht. Der ausgetauschte Charakteraspekt gilt mit Absolvieren der ersten Stunde der Trainingszeit als verloren und der eingetauschte Aspekt wird mit Absolvieren der letzten Stunde des Trainings einsatzbereit.

Tauschoptionen:

<u>Getauschter Charakteraspekt</u>	<u>Zeitaufwand</u>	<u>Kosten</u>
Lieblingsklasse oder Volksmerkmal	7 Tage	250 GM
Talent	7 Tage	100 GM
Sprache oder Fertigungsran	7 Tage	50 GM
Charakterstufe	$X*4+3$ Tage ¹	$X*250$ GM
Klassenmerkmal	$Y*4+3$ Tage ¹	$Y*250$ GM

¹)Die Zähler X und Y beginnen mit 2 und steigen bei jeder neuen Nutzung dieser Tauschoption um 1. Ein Charakter, der das 3. mal eine Charakterstufe tauscht, benötigt dafür also $3*4+3=15$ Tage und 750 GM.

(2) Karmapunkte

Coole, lustige, aber auch tragische oder schmerzhaft/peinliche Momente und Konflikte, in die ihr eure Charaktere spielt, werden mit Karmapunkten belohnt.

(2.1) Ausschluss

NICHT belohnt werden Aktionen, die eure Gefährten in ernsthafte Schwierigkeiten bringen. Ein gesetzestreuer Paladin hat also mehr davon, dem diebischen Schurken ins Gewissen zu reden als ihn bei der Stadtgarde zu verpetzen.

(2.2) Wirkung

Ein Karmapunkt kann eine beliebige anstehende Probe oder den Schwierigkeitsgrad eines gerade gewirkten Spruches des Charakters um ein +2 Karmabonus verbessern. Auch nach dem Würfelwurf ist eine Verbesserung noch möglich, dann erhöht sich der Schwierigkeitsgrad aber nur um +1 Karmabonus pro eingesetztem Karmapunkt.

(2.3) Obergrenze

Ein Spieler kann zu Beginn eines Spieleabends maximal mit 3 Karmapunkten starten. Hat ein Spieler mit seinem Charakter zum Ende eines Spielabends mehr als 3 Karmapunkte übrig, verfällt der Rest, so er ihn nicht an seine Mitspieler verteilt, die derzeit über keine eigenen Karmapunkte verfügen. Kein Charakter kann auf diese Weise mehr als einen Karmapunkt erhalten.

(3) Zaubereffekt "Befehlswort"

Der Zaubereffekt "Befehlswort" eines Magischen Gegenstands ist auf max. 5 Ladungen pro Tag begrenzt. Abstufung kann mit weniger Ladungen pro Tag vorgenommen werden, wie unter "Speziell" angegeben. Mehr als 5 Ladungen des gleichen Zaubers wird preislich wie ein Gegenstand mit mehreren, unterschiedlichen Zaubereffekten bewertet.

(4) Neues Talent: Hippogryphenreiter

Vorraussetzungen: Klassenmerkmal Bund des Jägers, Reittier oder Tiergefährte

Vorteil: Der Character darf als Alternative zur allgemeinen Auswahl des jeweiligen Klassenmerkmals auch einen [Hippogryph](#) als Begleiter wählen.

(5) Anpassung der Schätzen-Regeln

Preise von Standardausrüstung wie Waffen und Rüstungen wird einfach angegeben. Die Helden könnten ja auch einfach rumlaufen, nach Preisen für den Einkauf bei Händlern fragen und sich dann eine Liste machen, was sie dafür verlangen. Da können wir uns Schätzen wirklich sparen.

Gegenstände, die mit "Wert unbekannt" angegeben werden, können
für 50% des Einkaufspreises verkauft werden, wenn ein Schätzenwurf SG 20 gelingt,
für 40%, wenn ein Schätzenwurf SG 15 gelingt,
für 20%, wenn der Schätzenwurf SG 10 gelingt und
für 10% verkauft werden, wenn der Wurf unter 10 liegt.

Der 10%-Wert wird angegeben, auch wenn die Charaktere ihn noch nicht kennen. Es ist der Verkaufspreis, dem sie zustimmen würden, wenn sie keinen Schätzenwurf SG 10 schaffen oder erst gar keinen versuchen. Alternativ zum Würfeln, kann auch einfach 10 genommen werden.