

PATHFINDER

ABENTEUERPFAD™



DIE RÜCKKEHR DER
RUNENHERRSCHER

SPIELEBLEITPÄDÉ

Development Leads · James Jacobs und Ron Lundein
Author · James Jacobs
Cover Artists · Valeria Lutfullina und Will O'Brien
Interior Artists · Ekaterina Burmak, Nikolai Ostertag, und Maichol Quinto
Cartographers · Emily Crowell, Sonja Morris, und Robert Lazzaretti

Creative Directors · James Jacobs, Robert G. McCreary, und Sarah E. Robinson
Director of Game Design · Jason Bulmahn
Managing Developers · Adam Daigle und Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer · John Compton
Developers · Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris S. Sims, und Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead · Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer · Thurston Hillman
Senior Designer · Stephen Radney-MacFarland
Designers · Logan Bonner und Mark Seifter
Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Christopher Carey
Editors · James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, und Jason Tondro
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell und Adam Vick
Production Artist · Tony Barnett
Franchise Manager · Mark Moreland
Project Manager · Gabriel Waluconis

Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer · John Parrish
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing · Jim Butler
Marketing Manager · Dan Tharp
Licensing Manager · Glenn Elliott
Public Relations Manager · Aaron Shanks
Organized Play Manager · Tonya Wolridge
Human Resources Generalist · Megan Gilchrist
Accountant · Christopher Caldwell
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Web Production Manager · Chris Lambertz
Senior Software Developer · Gary Teter
Webstore Coordinator · Rick Kunz

Customer Service Team · Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan, und Diego Valdez
Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team · Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, und Andrew White
Deutsche Ausgabe · Ulisses-Spiele
Originaltitel · Pathfinder Return of the Runelords Player's Guide
Übersetzung · Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrekturat · Thorsten Naujoks, Klaus Singvogel
Layout · Nadine Hoffmann



SPIELERLEITFÄDEN

DIE SIHEDRONHELDEN

3

ZUSAMMENFINDEN

4

KAMPAGENWESENSZÜGE

8

SCHNÄPPCHENJAGD

10

KARTEN

VARISIA	4
MAGNIMAR	7
KAER MAGA	9
RÄTSELHAFEN	10
KORVOSA	11

QUELLENVERWEISE

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

Abenteurer-Kompendium	AKO	Ausbauregeln X: Wildnis	ABR X
Almanach der Kampfkünste	AKAK	Buch der Verdammten	BdV
Almanach der Magie Golarions	AMAG	Expertenregeln	EXP
Ausbauregeln: Magie	ABR	Götter von Golarion	GvG
Ausbauregeln II: Kampf	ABR II		

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Return of the Runelords Player's Guide © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Return of the Runelords, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestra. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



Paizo Inc.
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Das Grenzland Varisia musste in den letzten Jahren vieles ertragen – Aufstände von Goblins und Riesen, natürliche und künstlich herbeigeführte Katastrophen, tyrannischer Thronraub, verzweifelte Rebellionen und die stets präsente Gefahr, die von dem uralten Vermächtnis Thassilons ausgeht. Drei Abenteuerpfade spielen bereits in Varisia und zwei weitere hatten hier ihren Ausgangspunkt. Zahlreiche Abenteuer berichten von anderen Ereignissen an der wilden Grenze und Comics und Romane erzählen von noch mehr. All diese Dinge führen zu einem letzten Ereignis: der Rückkehr der Runenherrscher!

Von all den vorherigen Ereignissen sind die Geschehnisse der Abenteuerpfad *Das Erwachen der Runenherrscher* und *Der Zerbrochene Stern* für das Kommende am bedeutsamsten. Diese Kampagne geht davon aus, dass diese beiden Abenteuerpfade im Vorfeld stattgefunden haben und dass die Helden den Runenherrscher Karzoug besiegt, später ein uraltes Artefakt namens *Sihedron* entdeckt und wieder zusammengesetzt haben. Die in diesen Kampagnen in Gang gesetzten Ereignisse führen zur Rückkehr der Runenherrscher. Nun übernehmen die Spieler die Rollen von neuen Helden, welche sich gegen die neueste Gefahr für Varisia und ganz Golarion stellen müssen.

DIE SIHEDRONHELDEN

Die Rückkehr der Runenherrscher ist zwar für eine Gruppe neuer Abenteurer der 1. Stufe geschrieben, existiert aber nicht in einem Vakuum. Dieser Abenteuerpfad geht davon aus, dass bereits zuvor

zwei Heldengruppen sich Karzoug entgegengestellt und das *Sihedron* wiederhergestellt haben. Die Namen und Taten dieser Helden sind den Bewohnern Varisiens als jüngste Legenden wohl bekannt und Teil der jüngeren Landesgeschichte. Möglicherweise haben deine Spieler sogar diese Charaktere an deinem Tisch dargestellt!

Wie viele Helden insgesamt an den Abenteuerpfaden Das Erwachen der Runenherrscher und Der Zerbrochene Stern teilgenommen haben, ist völlig variabel. Unabhängig von ihrer Anzahl geht der vorliegende Abenteuerpfad davon aus, dass ein paar sich entschieden haben, in Varisia zu bleiben und weiterhin als Verteidiger des Landes zu fungieren. Die Helden werden im Folgenden und im Abenteuerpfad *Die Rückkehr der Runenherrscher* als die „Sihedronhelden“ bezeichnet.

Solltest du *Die Rückkehr der Runenherrscher* mit einer Gruppe spielen, welche weder *Das Erwachen der Runenherrscher* noch *Der Zerbrochene Stern* gespielt hat, muss der SL als Teil seiner Vorbereitungen bestimmen, um wen es sich bei den Sihedronhelden handelt. Tipps hierfür sind im 2. Kapitel des Abenteuerpfades enthalten (für das 1. Kapitel ist es noch nicht relevant, da die Handlung an einem überschaubaren Ort spielt).

Solltest du aber bereits *Das Erwachen der Runenherrscher* und/oder *Der Zerbrochene Stern* gespielt haben, dann ist einer der Sihedronhelden einer deiner früheren SC!

DIE RÜCKKEHR DER RUNENHERRSCHER



DIE AUSWAHL DER SIHEDRONHELDEN

Ihr solltet als Gruppe mit dem SL bestimmen, wer in eurer Kampagne die Sihedronhelden sind. Die Gesamtzahl dieser in Varisia zu Beginn der Handlung berühmten Helden sollte der Anzahl der Spieler entsprechen. Jeder Spieler, der einen Charakter in Das Erwachen der Runenherrscher oder Der Zerbrochene Stern gespielt hat, sollte bestimmen, ob dieser zu den Sihedronhelden zählt, und dies dem SL mitteilen. Sollte nicht derselbe SL damals geleitet haben, so muss der fragliche Spieler ihm die Spielwerte und Informationen zum früheren Charakter zur Verfügung stellen.

Möglicherweise haben nicht alle Spieler in deiner Runde einen der aufgeführten Abenteuerpfade gespielt. In diesem Fall sollten sie den SL mit dem Namen, der Klasse und der Persönlichkeit eines der Sihedronhelden versorgen und könnten auch bereits einen Charakter der 17. oder 18. Stufe ausarbeiten, so dass der Held an Macht einem Charakter gleichkommt, der Das Erwachen der Runenherrscher oder Der Zerbrochene Stern bis zum Ende erlebt hat. Da diese SC allesamt bei Die Rückkehr der Runenherrscher keine direkte Rolle spielen werden, solltet ihr auch jeweils einen Grund bestimmen, warum das so ist. Vielleicht ist der SC im Ruhestand oder ist weitergezogen – vielleicht sogar auf eine andere Ebene. Vielleicht ist er tot oder wird vermisst. Ihr trefft diese Entscheidungen. Außer der SL hat kein Problem damit, mit weiteren Helden innerhalb der Storyline zu arbeiten, sollte sich auch jeder Spieler auf einen solchen Sihedronhelden beschränken.

Wenn Die Rückkehr der Runenherrscher beginnt, ist es unbekannt, wo sich die Sihedronhelden aufhalten – dies ist nicht ungewöhnlich, da Abenteurer oft dazu neigen, recht impulsiv zu ungewöhnlichen Reisen aufzubrechen. Falls du möchtest, dass dein aktueller Charakter eine direktere Verbindung zu einem früheren Charakter besitzt, so besprich dies mit deinem SL und wähle den Kampagnenwesenszug Legendenabkömmling (siehe Seite 11) für deinen SC – doch beachte, dass weder du noch dein SC wissen, wo sich dein früherer SC aufhält und wie es ihm geht. Dies hat zwei Gründe: Erstens bewahrt es verschiedene Handlungselemente, welche im Verlauf des Abenteuerpfades enthüllt werden, zweitens hält es den Fokus des Spieles auf deinem aktuellen Charakter, statt einen ehemaligen (und sehr mächtigen) SC in der Hinterhand zu haben, um die Helden aus Schwierigkeiten herauszuholen.

Die einzelnen Kapitel des Abenteuerpfades Die Rückkehr der Runenherrscher enthält hinreichend weitere Informationen für den SL, welche Rolle die Sihedronhelden in der neuen Kampagne spielen.

ZUSAMMENFINDEN

Der Abenteuerpfad beginnt im kleinen Ort Rodericksbucht im nordöstlichsten Winkel des Varisienschen Golfes. Das erste Kapitel spielt hauptsächlich in diesem Ort, allerdings hat der Abenteuerpfad einen epischen Umfang und deine SC werden an zahlreiche Örtlichkeiten reisen, ohne nach Rodericksbucht zurückzukehren. Bei der Erschaffung deines Charakters solltest du daher einen an ganz Varisia interessierten Charakter bauen, anstelle eines SC,

der nie seinen Heimatort verlassen möchte. Ansonsten ist die Erschaffung eines Bewohners von Rodericksbucht eine großartige Möglichkeit, um deinem Charakter einen Grund zu geben, sich um das Wohl der Ortschaft und seiner Bürger zu sorgen – die anderen SC eingeschlossen.

Die Rückkehr der Runenherrscher geht davon aus, dass die SC sich bereits untereinander kennen, so dass ihr gleich mit der Handlung beginnen können. Beachte, dass die in diesem Leitfaden vorgestellten Kampagnenwesenszüge davon ausgehen, dass die SC alleamt Bekannte sind, welche schon wenigstens einen Monat lang in Rodericksbucht sind – sie müssen nicht die besten Freunde sein, aber zumindest als Gruppe miteinander arbeiten.

TIPPS

Unabhängig davon, ob dein Charakter ein in Rodericksbucht geborener Einheimischer, ein vor Monaten oder gar Jahren aus einer Nachbarstadt hinzugezogener Neuling oder ein Reisender ist, der erst kürzlich auf der Suche nach seinem Glück in den Ort gekommen ist, sollte er bereit und willig sein, sich auf eine Abenteuerkarriere zu begeben. Dieser Abenteuerpfad verlässt sich zu einem bestimmten Grad darauf, dass eine Gruppe aktiv nach einem Abenteuer sucht, statt darauf zu warten, dass sich NSC mit Aufträgen an sie wenden. Die ersten beiden Abenteurer gehen noch ein wenig in diese Richtung, allerdings legen die von den SC aufgedeckten Intrigen und Verschwörungen nahe, dass die SC selbst die nächsten Schritte unternehmen und nicht auf jemanden warten sollten, der ihnen sagt, was sie machen sollen. – Sollte deine Gruppe allerdings bevorzugen, im Auftrag zu handeln und feste Vorgaben zu erhalten, kann dein SL sich immer noch darauf einstellen, schließlich gibt es genug potentielle Auftraggeber, denen die SC im Verlauf der Handlung begegnen können.

Die Rückkehr der Runenherrscher enthält eine klassische Mischung aus Abenteuerthemen. Wir treffen aber im Vorfeld keine Annahmen zu den Zielen der Charaktere, die ihr erschafft – sie sollten nur begierig sein, Ruhm und Reichtümer zu suchen, und sich zugleich wünschen, Varisia vor den Gefahren der alten Zeiten zu bewahren.

Die vorliegende Kampagne richtet sich auch an Spieler, welche am epischen Abschluss der „Runenherrscher-Trilogie“ Anteil haben wollen, die mehr über Varisias uralte Geschichte erfahren möchten und die so machtvoll werden wollen, wie ihnen möglich ist – wenn alles nach Plan verläuft, werden eure Charaktere vor Abschluss der Kampagne die 20. Stufe erreicht haben!

GESINNUNG

Solange die SC zusammenarbeiten, ist die Gesinnung kein zentrales Thema in diesem Abenteuerpfad. Selbst böse Charaktere können – theoretisch – im Rahmen der Rückkehr der Runenherrscher funktionieren. Allerdings solltest du, wie stets bei bösen Charakteren, mit deinem SL und den anderen Spielern zusammenwirken, um sicherzustellen, dass solch ein Charakter den Zusammenhalt der Gruppe nicht unterminiert. Beachte auch, dass die einzelnen Handlungsfäden der Kampagne eher auf Altruismus und Hilfsbereitschaft abstellen, so dass ein böser Charakter weniger motiviert sein könnte, an manchen Handlungselementen teilzunehmen.

KLASSEN

Charaktere aller möglichen Klassen erhalten im Rahmen des Abenteuerpfades Die Rückkehr der Runenherrscher hinreichend Gelegenheit zum Glänzen. Die wichtigsten Kampagnenelemente sind aber immer noch Kämpfe und das Erkunden uralter Stätten. Es gibt natürlich Möglichkeiten zur Wildniserkundung, städtischen

DIE KARTEN

Dieser Spielerleitfaden enthält die Nachdrucke mehrerer Karten – der Region Varisia (wo die Kampagne spielt) und der vier größten Städte dort. Die Charaktere werden alle vier Städte im Laufe der Kampagne besuchen; die Karten sind aber im eigentlichen Abenteuerpfad nicht nachgedruckt. Sollte ein Spieler oder SL weitere Informationen zu diesen vier Städten benötigen, sind diese in den folgenden Bänden zu finden:

Kaer Maga: *Almanach zu Kaer Maga*

Korvosa: *Der Fluch des Scharlachroten Thrones*

Magnimar: *Almanach zu Magnimar*

Rätselhafen: *Die Rückkehr der Runenherrscher-Sonderband*

Intrigen, Teilnahme an gesellschaftlichen Herausforderungen und Rollenspielgelegenheiten, allerdings stehen diese Elemente nicht bei jedem Abenteuer an vorderster Front. Es wird hinreichend Gelegenheit für Aktivitäten zwischen den Abenteuern, Erholung und anderes geben, allerdings verändern sich die Schwerpunkte der Abenteuer, während die Handlung voranschreitet. Die SC werden sich nie lange an einem Ort niederlassen.

Ein wichtiges Thema des Abenteuerpfades ist das Finden uralten Wissen und Aufdecken vergessener Geheimnisse, von denen die meisten Bezug zur uralten Nation Thassilon haben. Ein Charakter mit auch nur minimalem Interesse an den verborgenen Geheimnissen der Welt sollte genügend Gründe haben, um sich an diesem Abenteuerpfad zu beteiligen.

Der Großteil dieser Kampagne konzentriert sich auf Varisia, eine Grenzregion, welche für ihre Vielseitigkeit bekannt ist. Die Region besitzt starke Traditionen zu den verbreiteten Klassen (Kämpfer, Kleriker, Magier und Schurke), doch auch obskure Klassen wie Samurai, Arkanisten, Kinetiker und Schützen sind in diesem Land nicht unbekannt. Du findest auf den folgenden Seiten Vorschläge zu verschiedenen KlassenoPTIONEN, wirst aber feststellen, dass diese Hinweise kürzer ausfallen als bei anderen Spielerleitfäden – dies ist beabsichtigt, da der Abenteuerpfad über relativ weit gefasste Themen verfügt, die für nahezu alle Charaktertypen zugänglich sein sollen.

ARCHETYPEN

Es gibt eine große Anzahl an Archetypen, um deinen Charakter zu spezialisieren. Unabhängig von deiner Wahl werden es die klassischen Themen des Abenteuerpfades Die Rückkehr der Runenherrscher den meisten Archetypen ermöglichen zu glänzen. Insbesondere Archetypen mit Fokus auf dem Erkunden uralter Ruinen oder untergegangener Königreiche (wie der Bardenarchetyp des Archäologen^{ABR II} oder der Okkultistenarchetyp des Okkulten Historikers^{ABR X}) oder solche, die einen Charakter zum Verteidiger einer Region (in diesem Fall Varisia) machen, sollten besonders passende Wahlen sein.

Zu den Archetypen, die mit der Region Varisia besonders assoziiert sind, zählen u.a. die Folgenden:

- Maskierte Jungfer (Vigilant)^{AKO}
- Runenweiser (Magier)^{AKO}
- Schoantflammenreiter (Barbar)^{AKAK}
- Sigilus (Kampfmagus)^{AKO}
- Tätowierter Hexenmeister (Hexenmeister)^{AMAG}
- Varisischer Pilger (Kleriker)^{AMAG}
- Waffenschwester (Ritter)^{AKO}

DIE RÜCKKEHR DER RUNENHERRSCHER

ARKANE TRADITIONEN

Seitdem thassilonisches Wissen und Traditionen in der Jetzzeit wieder kursieren, wählen immer mehr Magier Thassilonische Spezialisierungen als Fokus ihrer Studien. Vollständige Regeln zu Thassilonischen Spezialisten findest du im *Abenteurer-Kompendium*. Diese Traditionen wurden zwar vor Jahrhunderten von den Runenherrschen entwickelt, enthalten aber keine innenwohnenden ethischen oder moralischen Elemente, welche ihnen anhängenden Magiern weder Vorteile verleihen, noch sie kompromittieren.

Blutlinien: Die folgenden Blutlinien eignen sich speziell für diese Kampagne: Arkane und Schicksalhafte Bluthlinie.

Schutzherrnen: Die folgenden Hexenschutzherrnen eignen sich besonders für den Abenteuerpfad *Die Rückkehr der Runenherrscher*: Ahnen^{ABR} und Zeit^{ABR}.

GEFÄHRDEN

Charakterklassen, die mit Gefährten unterwegs sind, sollten die folgenden, für Varisia passenden Hinweise beachten. Aquatische Tiergefährten stellen keine gute Wahl für diesen Abenteuerpfad dar.

Phantome: Da Die Rückkehr der Runenherrscher eine Fortsetzung anderer Kampagnen ist, steht ein Spiritist vor einer einzigartigen Gelegenheit – sein Phantom könnte ein NSC oder sogar ein SC sein, der während des Erwachens der Runenherrscher, zerbrochenen Sterns oder eines anderen Abenteuers in Varisia verstorben ist.

Tiergefährten: Die folgenden Tiere sind in Varisia heimisch und stellen somit thematisch passende Tiergefährten dar. Aus dem *Grundregelwerk*: Alligator, Bär, Dachs (und Vielfraß), Eber, Giftschlange, Hund, Kleine Raubkatze (insbesondere Feuerfallpuma), Pferd, Pony, Vogel, Wolf und Würgeschlange (insbesondere Nachtabuchboa). Gute Optionen aus den *Ausbauregeln X: Wildnis* wären: Falke, Grauelch, Grizzlybär, Riesenkragechse, Riesen-salamander, Riesenstachelschwein, Riesenstinktier, Rind und Säbelzahnkatze. Auch die Pflanzen- oder Ungeziefergefährten in den ABR X könnten sich gut eignen.

Vertraute: Mit Ausnahme von Affen sind alle im *Grundregelwerk* aufgeführten Vertrauten in Varisia heimisch. Die erweiterte Liste der Vertrauten in den ABR X enthält die folgenden thematisch passenden Optionen: Eichhörnchen, Feuersalamander, Fischadler, Gefräßiges Salzkraut, Glitzerflügellibelle, Hase, Huhn, Klingenfarn, Kriechfeu, Krötenechse, Leopardschnecke, Maulwurf, Pfau, Schabe oder Schmetterling/Motte. Gute Optionen in den ABR: *Magie* sind u.a. Drossel, Eselsratte, Fuchs, Grünstachelskorpion, Igel, Scharlachspinne, Schildkröte, Schwein, (gemeiner) Tausendfüßler und Ziege

WALDLÄUFOPTIONEN

Deine SC werden im Rahmen des Abenteuerpfades unterschiedlichen Gegnern begegnen und eine Vielfalt an Geländearten bereisen.

Erzfeinde: Da Varisia hauptsächlich von Menschen besiedelt ist, wäre Humanoider (Mensch) eine gute Wahl, aber auch die folgenden Optionen werden im Verlauf des Abenteuerpfades hinreichend bedient: Aberrationen, Externare (Böse), Externare (Chaotisch), Externare (Rechtschaffen), Humanoide (Goblinide), Konstrukte, Magische Bestien, Monströse Humanoide, Ungeziefer und Untote.

Bevorzugte Geländearten: Die besten Optionen für Bevorzugte Gelände sind Städtisch, Unterirdisch und Wald. Später kämen noch Berge und Kalte Regionen dazu, sowie Ebenen (besprich mit deinem SL, ob er verrät, welche Ebenen eine gute Wahl wären).

SPRACHEN

Da Die Rückkehr der Runenherrscher hauptsächlich in Varisia spielt, ist es eine exzellente Wahl, die Regionalsprache – Varisisch – zu erlernen. Da ein Gutteil der Kampagne sich mit dem Vermächtnis des Alten Thassilons befasst, ist auch Thassilonisch eine weise Wahl. Davon abgesehen sind die folgenden Sprachen zwar nicht lebenswichtig, finden im Rahmen des Abenteuerpfades aber hier und da Anwendung: Abyssisch, Azlanti, Goblinisch, Infernalisch, Nekril und Riesisch. Auch andere Sprachen können ihren Nutzen haben, werden im Laufe der Kampagne aber eher am Rande gebraucht.

VOLKSZUGEHÖRIGKEIT

Alle Völker des *Grundregelwerkes* eignen sich als Charaktere für den vorliegenden Abenteuerpfad. In Varisia leben aber Angehörige aller möglichen Völker – du kannst einen Angehörigen jedes der in *Völker von Golarion* vorgestellten Völker spielen, wobei die folgenden in Varisia eine einheimische Population oder traditionelle Präsenz vorweisen können: Asimare, Drow, Goblins, Halb-Vampire, Tieflinge und Wechselbälger. Im Falle eines Goblin-SC solltest du zuerst die Genehmigung deines SL einholen, da es manche Elemente dieses Abenteuerpfades problematisch machen könnte – gerade in der Anfangsphase.

RELIGION

Alle nichtbösen Gottheiten des *Grundregelwerkes* eignen sich als Schutzgottheiten. Solltest du eine böse Gottheit verehren wollen, so sprich zuerst mit deinem SL. Neben diesen Gottheiten sind noch zahlreiche weitere in Varisia wohlbekannt und stellen daher eine gute Wahl dar. Zu diesen Göttern gehören Brigh, Milani, die Götter des elfischen, zwergischen und Halblingpantheons, Himmlische Herrscher (insbesondere Aschava, Schwarzer Schmetterling, Soralyon, and Ylimancha) und Nivi Rautenblender – siehe auch *Götter von Golarion* und den *Almanach der Himmlischen Herrscher*. Es folgen ein paar weitere Informationen zu drei Gottheiten, deren Präsenz in dieser Kampagne ungewöhnlich ist; entsprechend könnten sie eine interessante Herausforderung darstellen, dem folgen einige Hinweise zu den Religionen des untergegangenen Thassilons und Optionen für Mystiker und Schamanen.

Aschava: Zu den ersten Verbündeten, die euch im Verlauf des Abenteuerpfades begegnen werden, gehört eine Frau namens Audrahni, welche den Friedhof von Rodericksbucht pflegt und angeblich die Himmlische Herrscherin Aschava verehrt. Ein SC, der Aschava verehrt, könnte weitere Verbindungen zu Audrahni besitzen und so im ersten Drittel der Kampagne zusätzliche thematische Elemente genießen.

Nocticula: Die Geschehnisse des Abenteuerpfades *Der Zorn der Gerechten* haben keine direkten Auswirkungen auf die Rückkehr der Runenherrscher, allerdings wurden damals einige Dinge in Bewegung gesetzt, die sich in diesem Abenteuerpfad weiterbewegen. Gerüchte in gewissen Gelehrtenkreisen deuten an, dass die Dämonenherrscherin Nocticula, lange die Schutzherrin der Assassinen, der Dunkelheit und der Lust, ihr abyssales Reich der Mitternachtsinseln verlassen habe. Gegenwärtig erhalten ihre Kleriker weiterhin Zugang zu Zaubern und Domänenfähigkeiten, allerdings gibt es auch eine stetig wachsende Sekte von Kettern. Dieser sogenannte Kult der Geläuterten Königin behauptet, Nocticula stünde unmittelbar davor, ihre dämonische Vergangenheit abzustreifen und zu einer wahren Göttin der Künstler, der Ausgestoßenen und der Mitternacht aufzusteigen. Mit Zustimmung deines SL könntest du einer dieser Ketzer sein. Gegenwärtig sind alle diese Anhänger von Chaotisch Neutraler Gesinnung. Ketzerische Kleriker Nocticulas erhalten Zugang zu den



Domänen des Chaos, der Dunkelheit, des Handwerkes, der Leere^{BdV} und des Reisens und zu den Unterdomänen der Erforschung^{EXP}, der Isolation^{BdV}, der Launenhautigkeit^{GrG}, des Mondes^{BdV}, der Nacht^{EXP} und der Schwelgerei^{BdV}. Das Symbol des Kultes der Geläuterten Königin ist ein Mond mit einem Paar Lippen im Zentrum und einer siebenzackigen Krone hinter sich; die bevorzugte Waffe des Kultes ist der Dolch.

Yog-Sothoth/Tawil at'Umr: Da der vorliegende Abenteuerpfad die Zeit, ihren Verlauf und Gefahren aus ferner Vergangenheit thematisiert, ist die Verehrung einer mit der Zeit assoziierten Gottheit besonders thematisch. Die Verehrung des Äuferen Gottes Yog-Sothoth oder seines Avatars Tawil at'Umr muss dabei gesondert angesprochen werden, gehört der sogenannte Schlüssel und das Tor doch zu den obskuren und mächtigsten Gottheiten des Großen Jenseits. Egal ob sein Kult ihn als Yog-Sothoth oder in seiner menschenähnlicheren, aber immer noch völlig fremdartigen Inkarnation als Tawil at'Umr verehrt, handelt es sich nicht um eine organisierte Religion. Vielmehr sind die Anhänger des Äuferen Gottes eher Einzelgänger, die untereinander ebenso streiten und kämpfen wie mit allen anderen auch. Anhänger Yog-Soothots oder Tawil at'Umr können von Chaotisch Guter, Chaotisch Neutraler oder Chaotisch Böser Gesinnung sein (siehe „Gesinnung“ auf Seite 5 zu weiteren Tipps hinsichtlich böser SC). Wenn dein Charakter ein Anhänger Yog-Soothots oder Tawil at'Umr sein soll, so besprich dies zuerst mit deinem SL. Anhänger des Äuferen Gottes sollten

im Rahmen des Abenteuerpfades sicherlich einige interessante Momente erleben können...

Alte Thassilonische Religionen: Die Verehrung der mit dem untergegangenen Thassilon verbundenen Religionen und Philosophien wie der Göttin Lissala oder dem Glauben an den Pfauengeist sind keine geeigneten Optionen für SC in dieser Kampagne.

Mysterien und Totems: Die Mystiker-Mysterien und Schamanen-Totems mit den stärksten Verbindungen zu den Themen des Abenteuerpfades Die Rückkehr der Runenherrscher sind Ahnen^{ABR}, Wissen^{EXP} und Zeit^{ABR}.

FERTIGKEITEN UND TALENTEN

Eine abgerundete Mischung an Fertigkeiten und Talenten ist stets empfehlenswert. Beim vorliegenden Abenteuerpfad gibt es keine Fertigkeiten oder Talente, welche deutlich wichtiger sind als andere. Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Lokales und Religion) wird häufig gebraucht werden, aber auch für die übrigen Wissensfertigkeiten werden hier und da Würfe anfallen. Da die Gruppe viel unterwegs sein und sich nirgends lange aufhalten wird, werden Fertigkeiten für die Zeit zwischen den Abenteuern wie z.B. Berufe und Handwerke, kaum glänzen können. Es wird Möglichkeiten geben, insbesondere zwischen den Abenteuern, magische Gegenstände herzustellen. Sollte dein Charakter aber gänzlich auf die Schaffung magischer Gegenstände ausgelegt sein, solltest du mit deinem SL besprechen, ob er dies bei seiner Planung der Kampagne berücksichtigen kann.

DIE RÜCKKEHR DER RUNENHERRSCHER

AUDRAHNI

Die verdrießliche, schlackige Elfe Audrahni lebt seit einigen Jahren in Rodericksbucht, fügt sich aber immer noch nicht ein. Das letzte Jahr hat sie sich um den Friedhof des Ortes gekümmert und als Totengräberin gearbeitet, dabei aber keine tieferen Freundschaften geschlossen, sieht man vom lokalen Pharasmapriester Desil Marphan und den SC ab. – Nicht alle Spielercharaktere müssen am Anfang mit ihr befreundet sein, da sie aber zu den ersten Verbündeten der SC gehört, sollten alle sie kennen und ihr Vertrauen genießen. Sie ist dazu vorgesehen, dass sie einer der ersten Verbündeten der Gruppe sein wird, und daher ist es nicht verkehrt, wenn sie die SCs von Anfang an kennt und ihnen vertraut.



KAMPANENWESENSZÜGE

Die SC beginnen den Abenteuerpfad *Die Rückkehr der Runenherrscher* in einfachen Verhältnissen im heimgesuchten Örtchen Rodericksbucht. Doch am Ende steht eine epische Konfrontation bevor, bei der es um nicht weniger als die Zukunft Varisias selbst geht. Die SC sollten einander kennen und zum selben Zeitpunkt in Rodericksbucht sein – alles Weitere zum Hintergrund deines Charakters unterliegt ganz deiner Entscheidung.

Die Kampagne geht davon aus, dass jeder SC zu Spielbeginn über einen der folgenden Kampagnenwesenszüge verfügt. Diese verleihen den SC nicht nur jeweils einen kleineren Vorteil, sondern helfen auch zu erklären, warum es seinem SC vorherbestimmt ist, zu einem der neuesten Helden Varisias zu werden. Diese Wesenszüge stellen zudem Verbindungen zu weiteren Ereignissen im Verlauf des Abenteuerpfades dar und könnten den SC später weitere und ungeahnte Möglichkeiten eröffnen. Dein SL wird über diese Chancen informiert, wenn sie sich im Lauf der Kampagne bieten.

AUS DER ZEIT GERISSEN

Du hastest stets den Eindruck, nicht ganz in diese Zeit zu passen. Vielleicht glaubst du, zu spät geboren worden zu sein und besser in ein früheres Zeitalter gepasst zu haben. Vielleicht bist du auch davon überzeugt, zu früh geboren worden zu sein und dass dein wahres Schicksal in der fernen Zukunft liegt. Dir könnte die Erinnerung an ein paar Stunden, Wochen oder sogar Monaten fehlen. Stattdessen erhältst du kurze Visionen von Freunden oder Feinden, in denen sie viel jünger oder älter sind. Du hast dich daran gewöhnt, aber noch nicht den Grund erkunden können. Im dritten Kapitel wird dein SL dir weitere Informationen zu diesem Wesenszug liefern.

Du hast eine Gabe, künftige Ereignisse vorauszuhahnen, und erlangst einen Wesenszugbonus von +2 auf Initiative-Würfe.

Ein Mal pro Kapitel kannst du als Augenblickliche Aktion deine seltsame Verbindung zum Zeitstrom nutzen, um den SL zu zwingen, einen Wurf mit einem W20 zu wiederholen. Du musst die Nutzung dieser Fähigkeit augenblicklich nach dem Wurf des SL erklären, aber ehe das Ergebnis verkündet wird.

ENGE VERBÜNDETE

Du und ein anderer SC seid enge Verbündete – Freunde, Liebespaar, Geschwister oder vielleicht sogar Zwillinge. Arbeitet mit einem anderen Spieler, der ebenfalls diesen Kampagnenwesenszug besitzen

muss, eine gemeinsame Hintergrundgeschichte aus. Der SL kann auch gestatten, dass mehrere SC auf diese Weise verbunden sind. Ihr habt euch stets unterstützt und könnetet dazu neigen, die Sätze des anderen zu beenden, euch ähnlich zu kleiden, denselben Religion oder Glauben zu folgen oder vielleicht hattet ihr auch dieselben gefährlichen Erfahrungen. Sollten der andere Spieler mit diesem Wesenszug und du euch einig sein und die Option Geschwister oder Zwillinge wählen, müsst ihr euch nicht einmal sonderlich mögen, aber zumindest respektiert ihr euch.

Sollte deine Beziehung zu deinem Engen Verbündeten enden, z.B. durch Tod, Streit oder andere Katastrophe, verlierst du diesen Wesenszug und ersetzt ihn durch den Kampagnenwesenszug Von Geistern berührt aufgrund deiner emotionalen Unruhe.

Wenn du und der andere SC diesen gemeinsamen Wesenszug wählen, müsst ihr euch auf die Art eurer Verbindung einigen: Freunde, Liebende, Geschwister oder Zwillinge. Im Falle von Zwillingen müssen beide SC demselben Volk angehören. Im Falle von Geschwistern, die nicht demselben Volk angehören, ist einer von euch adoptiert.

Wenn du zu deinem Engen Verbündeten angrenzend bist, erlangst du einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Du kannst deinem Engen Verbündeten ein Mal pro Kapitel als Augenblickliche Aktion einen Bonus in Höhe von +1W6 auf einen einzelnen Wurf mit einem W20 verleihen. Hierzu musst du über Sichtlinie zu deinem Verbündeten verfügen. Du kannst deinem Verbündeten diesen Bonus verleihen, nachdem er gewürfelt hat, allerdings ehe das Ergebnis feststeht.

LEGENDENABKÖMMLING

Dein Charakter besitzt eine persönliche Verbindung zu einem der bekannten Helden Varisias. Dieser Held sollte ein Charakter aus einer früheren Kampagne sein und kann durchaus zu den Sihedronhelden gehören. Dein Charakter könnte ein jüngeres Geschwister, jüngerer Cousin oder auch ein Lehrling des Helden sein. Sollte genug Zeit verstrichen sein, könnte er auch ein Kind oder sogar die Wiedergeburt des fraglichen Helden sein, sollte dieser vor seiner Geburt gestorben sein.

Wähle zwei Fertigkeiten, in denen dein assoziierter Held über Fertigkeitsränge verfügt. Du erlangst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für beide Fertigkeiten; zudem sind beide Fertigkeiten für dich Klassenfertigkeiten.

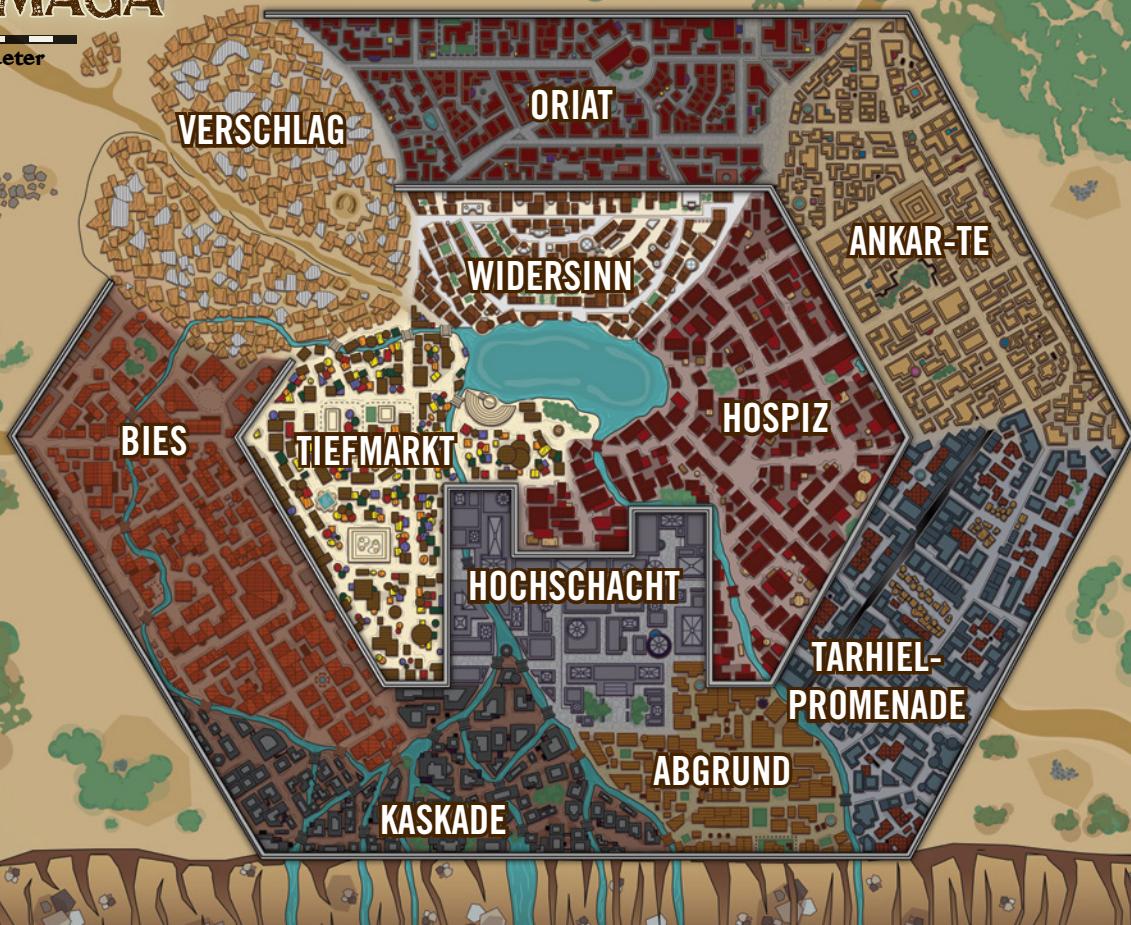
Als Freie Aktion kannst du dich ein Mal pro Kapitel an einen vergessenen Rat des Helden erinnern, um einen Verständnisbonus in Höhe deiner Klassenstufe (Minimum +10) auf einen Fertigkeitswurf zu erhalten. Du kannst dich entscheiden, diesen Bonus nach dem Würfeln zu nutzen, solange das Ergebnis noch nicht feststeht.

MIT AUDRAHNI BEFREUNDET

Jeder SC sollte zumindest ansatzweise mit der elfischen Totengräberin Audrahni vertraut sein. Du dagegen gehörst zu ihren wenigen echten Freunden im Ort. Arbeitet mit dem SL aus, was du und Audrahni gemeinsam haben. Vielleicht verehrst du eine Gottheit, die zu ihrem Beruf passt (z.B. Aschava oder Pharsma). Vielleicht bist du ein Verlassener Elf und siehst in ihr eine verwandte Seele. Der SL könnte gestatten, dass ihr euch aus Magnimar kennt und in Rodericksbucht wiedergetroffen habt. Vielleicht teilt ihr aber auch nur dieselbe Leidenschaft für Arkanes, Geschichte, Magie, Religion oder Tanz. Im Rahmen der Kampagne werden

KAER MAGA

150 Meter



weitere Informationen zu Audrahni mitgeteilt. Allerdings ist sie eine mysteriöse Frau und verschlossen hinsichtlich ihrer Vergangenheit. Daher musst du deine Beziehung zu ihr mit dem SL ausarbeiten.

Audrahni vertraut dir und hat dir ein Element ihrer Vergangenheit anvertraut. Wähle eine der folgenden Fragen zu ihrer Vergangenheit aus; zu Beginn der Kampagne wird der SL dir eine kurze Antwort mitteilen. Du solltest ein dazu passendes Ereignis in der Hintergrundgeschichte deines Charakters unterbringen, so dass ihr ein Unglück oder eine Erinnerung teilt. Der Umstand, dass du jemanden mit ähnlichen Erfahrungen getroffen hast, stärkt deine Entschlusskraft; dies verleiht dir einen Wesenzugsbonus auf Rettungswürfe der zur Frage passenden Kategorie.

„Wo bist du aufgewachsen?“: Verleiht einen Wesenzugbonus von +1 auf Reflexwürfe.

„Welche historische Gestalt hat dich am meisten inspiriert?“: Verleiht einen Wesenzugbonus von +1 auf Willenswürfe.

„Was ist mit deinen Eltern passiert?“: Verleiht einen Wesenzugbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.

Du kannst dich ein Mal pro Kapitel als Standard-Aktion auf die Bindung zwischen dir und Audrahni konzentrieren. Die dabei hervorgerufenen starken Gefühle stärken deinen Selbsterhaltungstrieb und verleihen dir die Effekte eines der folgenden Zauber mit einer effektiven Zauberstufe gleich deiner Charakterstufe: *Gefühle besänftigen*, *Mittelschwere Wunden heilen* oder *Teilweise Genesung*.

UNGEWOLLTER KLON

Solange du dich zurückerinnern kannst, hast du den Ruf des Abenteuers verspürt. Schließlich hast du dem Drang nachgegeben und recht unüberlegt entschieden, eine alte thassilonische Ruine

nahe deinem Heimatort zu erkunden. Das Abenteuer endete in einer Tragödie, als du bei der näheren Betrachtung der Statue einer wunderschönen Frau – möglicherweise eine der Runenherrscher des untergegangenen Thassilons – eine Falle ausgelöst hast. Diese Falle schlachtete deine ganze Gruppe ab – dich eingeschlossen!

Du erwachtest einige Zeit später mit intakten Erinnerungen, aber in einem anderen Körper. Nun siehst du aus wie dieselbe Frau, die von der Statue dargestellt wurde. Trotz des tragischen Ausganges deines ersten Versuches als Gewölbeforscher hast du dich einer neuen Abenteurergruppe angeschlossen, ist dein Abenteuerdurst doch stärker als je zuvor. Du bist dir sicher, dass du deine Mitabenteurer dieses Mal am Leben erhalten hast. Die seltsamen Träume, welche du hast, seit du in deinem neuen Körper erwacht bist, unterstreichen für dich nur den Umstand, dass dir und deinen Gefährten Großes bestimmt sein muss. Zudem hast du Nachforschungen zu deinem neuen Körper angestellt, die dich davon überzeugt haben, dass ihr zu Großem bestimmt seid, wurde dein Bewusstsein doch in einen Klonkörper Sorschens, der Runenherrscherin der Wollust, versetzt!

Wenn du diesen Wesenzug wählst, muss dein Charakter ein Mensch sein (du bist bei der Wahl des Geschlechts nicht eingeschränkt, im Zweifel hat sich der Klonkörper angepasst). Von der Ethnizität her bist du ein Azlanti, aber nicht reinblütig, weshalb du die üblichen Volksmerkmale für Menschen besitzt. Deine Ähnlichkeit mit Sorschens könnte im Verlauf der Kampagne unerwartete positive oder negative Nebeneffekte entfalten. Du erlangst einen Wesenzugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie und beide Fertigkeiten sind für dich stets Klassenfertigkeiten.

Du kannst ein Mal pro Kapitel der Kampagne einen Wesenzugbonus von +20 rückwirkend auf einen Rettungswurf gegen einen

DIE RÜCKKEHR DER RUNENHERRSCHER

RÄTSELHÄFEN

90 Meter



Geistesbeeinflussenden Effekt addieren, nachdem du erfahren hast, ob der Wurf ein Erfolg oder Fehlschlag wäre. Eine Natürliche 1 wäre aber auch mit diesem reaktiven Bonus immer noch ein Fehlschlag.

Außer der SL entscheidet anders, kann nur ein SC in der Gruppe über diesen Kampagnenwesenszug verfügen.

VON GEISTERN BERÜHRT

Als Kind hast du ein überwältigendes emotionales Trauma erfahren, das mit dem Tod oder Untod in Verbindung gestanden hat. Diese Erfahrung hat dich für den Rest deines Lebens gezeichnet. Möglicherweise warst du von einem Geist besessen, hattest in einem Spukhaus seltsame Träume oder hast unter einem Leiden gelitten, welches von einer untoten Quelle verursacht wurde. Möglicherweise hattest du eine Nahtoderfahrung oder bist tatsächlich gestorben und wurdest ins Leben zurückgeholt. Arbeitet die Einzelheiten mit deinem SL aus, da er eventuell Informationen beisteuern kann, wie dein Charakter besser in den Kampagnenhintergrund eingebunden werden kann.

Du erhältst einen Wesenzugbonus von +2 auf alle Rettungswurfboni gegen übernatürliche Angriffe, Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten untoter Kreaturen.

Du kannst ein Mal pro Kapitel dich automatisch stabilisieren oder bei dir eine Negative Stufe entfernen, statt dafür würfeln zu müssen.

VON THASSILON FASZINIERT

Die Wiederentdeckung des thassilonischen Vermächtnisses vor einigen Jahren war für viele, dich eingeschlossen, ein Augen-

öffner. Nachdem du so lange im Schatten dieser gewaltigen Ruinen gelebt hast, warst du fasziniert zu erfahren, dass sie weitaus älter sind, als alle gedacht hatten, und dass die Runenherrscher noch immer existieren könnten, die sie erschaffen hatten. Du hast dir geschworen, alles über Thassilon, die Runenherrscher und die mysteriöse Geschichte, dieser uralten Zivilisation in Erfahrung zu bringen, das du finden kannst.

Du erlangst Thassilonisch als Bonussprache und mit jeder ungeraden Charakterstufe (die 1. Stufe eingeschlossen) einen Bonusfertigkeitsrang, der in Magischen Gegenstand benutzen, Sprachenkunde, Wissen (Arkanes) oder Wissen (Geschichte) investiert werden kann.

Du kannst ein Mal pro Kapitel bei einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen entweder 20 nehmen oder einen magischen Gegenstand mit Ladungen aktivieren, ohne dabei Ladungen zu verbrauchen.

SCHNÄPPCHENJAGD

Der Abenteuerpfad *Die Rückkehr der Runenherrscher* geht davon aus, dass sich alle SC bereits seit ein paar Wochen in Rodericksbucht aufhalten. Die SC haben alle von einem unerwarteten Gewaltausbruch gehört, der vor kurzem auf dem Kreis stattgefunden hat, einem Platz im Zentrum des Ortes. Dabei sind vor einigen Wochen spät in der Nacht rivalisierende Banden aufeinandergestoßen und einige Leichen zurückgeblieben. Entsprechend starke Spannungen herrschen im Ort und viele Gerüchte kursieren – manche davon behaupten, dass Provokateure aus Rätselhafen die Wirtschaft von Rodericksbucht



DIE RÜCKKEHR DER RUNENHERRSCHER

destabilisieren wollen, andere geben dem rastlosen Geist des Edlen Roderick selbst die Schuld, der die Dorfbewohner beeinflusste.

Egal worin der Grund für die Gewalt liegt, hält dies die Bewohner nicht vom allwöchentlichen Kreismarkt ab, eine Zusammenkunft von Händlern und Familien auf dem Marktplatz des Ortes, wo Einheimische mit Haushaltswaren handeln, reisende Händler ihre Waren anbieten und glückliche Einkäufer zuweilen unerwartete Schnäppchen machen können. Und genau diesem Markt will deine Gruppe zu Beginn des Abenteuerpfades besuchen. Zum Spielbeginn gibt der SL jedem Spieler die Gelegenheit, ein Mal auf der folgenden Tabelle zu würfeln, welche Schnäppchen zu finden sind. Sollten die SC sich länger in Rodericksbucht aufhalten, kann es durchaus sein, dass sie den jede Woche stattfindenden Markt wiederholt besuchen (und mit Maßgabe des SL würfeln können).

SCHNÄPPCHEN AUF DEM KREISMARKT

W20 Ergebnis

1–6	Ein Stück Abenteurerausrüstung, Kleidung, Essen oder Trinken oder Handelsgut deiner Wahl aus dem <i>Ausrüstungskompendium</i> mit 10% Rabatt.
7–12	Ein Alchemistischer Gegenstand deiner Wahl aus dem <i>Ausrüstungskompendium</i> mit 10% Rabatt.
13–16	Eine Waffe aus dem <i>Ausrüstungskompendium</i> mit 10% Rabatt.
17–19	Eine Schriftrolle oder ein Trank aus dem <i>Ausrüstungskompendium</i> mit 10% Rabatt.
20	Ein magischer Gegenstand aus dem <i>Ausrüstungskompendium</i> mit 10% Rabatt.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

WILLST DU MEHR LESESTOFF?

Eine Reihe weiterer Bücher liefern Informationen passend zum Abenteuerpfad Die Rückkehr der Runenherrscher. Diese Quellen sind zum Spielen der Kampagne nicht erforderlich, können sie aber vertiefen:

FÜR SPIELLEITER

Abenteuerpfad: Das Erwachen der Runenherrscher
Abenteuerpfad: Der Zerbrochene Stern
Almanach der Artefakte
Almanach zu Kaer Maga
Almanach zu Magnimar
Almanach der Versunkenen Reiche

FÜR SPIELER

Handbuch: Varisia – Wiege der Legenden

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Return of the Runelords Player's Guide © 2018, Paizo Inc.; Author: James Jacobs.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Die Rückkehr der Runenherrscher Spielerleitfaden** © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.