

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™

ALMANACH DER MACHTGRUPPEN GOLARIONS

Joshua J. Frost, Jason Nelson und Sean K Reynolds



Machtzentren



Varisische Wanderer
Magnimar

Mendevische Kreuzfahrer
Mendev

Der Wispernde Pfad
Galgenkopf

Alte Kulte
Aashügel

Kirche Razmirs
Razmiran

Blutsteinschwerter
Blutsteinturm

Lichtträger
Avennara

Propheten von Kalistrade
Druma

Das Neunte Bataillon
Weltenachse

Grüner Claube
Verdurawald

Glockenblumennetzwerk
Chelifax

Höllennitter
Chelifax

Aspis-Konsortium
Chelifax

Adlerritter
Andoran

**Löwenklingen/
Ulffenwache**
Taldor

Kithara-Akademie
Oppara

**Arkanamirium/
Gesellschaft der Kundschafter**
Absalom

Garde der Auferstandenen
Sothis

Rote Mantis
Mediogalti

Fesselpiraten
Die Fesseln

ALMANACH DER MACHTGRUPPEN GOLARIONS

Ein Quellenband für die *Pathfinder*® Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt auf die *Pathfinder* Kampagnenwelt, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden. Dieses Buch verwendet das *Pathfinder* Grundregelwerk und das *Pathfinder* Monsterhandbuch.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2	Kirche Razmirs	30
Adleritter	6	Kithara-Akademie	32
Alte Kulte	8	Kusari-Gama	34
Arkanamirium	10	Lichtträger	36
Aspis-Konsortium	12	Löwenklingen	38
Assassinen der Roten Mantis	14	Mendevische Kreuzfahrer	40
Blutsteinschwerter	16	Das Neunte Batallion	42
Fesselpiraten	18	Die Propheten von Kalistrade	44
Garde der Auferstandenen	20	Religiöse Machtgruppen	46
Gesellschaft der Kundschafter	22	Ulfenwache	48
Glockenblumennetzwerk	24	Varisische Wanderer	50
Der Grüne Glaube	26	Der Wispernde Pfad	52
Höllennitter	28	Anhänge	54

Impressum

Authors • Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Hal Maclean, Tim Hitchcock, Jonathan H. Keith, Michael Kortes, Jason Nelson, Jeff Quick, Christopher Self, Sean K. Reynolds, and Todd Stewart

Cover Artist • Kerem Beyit

Interior Artists • Christopher Ocampo, MuYoung Kim, Mike Sass, and Kyushik Shin

Creative Director • James Jacobs

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Editorial Assistance • Jason Bulmahn

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant • Dave Erickson

Director of Sales • Pierce Watters

Finance Manager • Christopher Self

Technical Director • Vic Wertz

Events Manager • Joshua J. Frost

Besonderen Dank an • Den Paizo-Kundenservice, die Versand-Teams und das Internet-Team

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Faction Guide

Übersetzung: Jan Enseling

Lektorat und Korrektorat: Oliver Nick, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Michael Mingers

Layout: Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51009PDF
ISBN 978-3-86889-617-



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

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 Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming 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.
Pathfinder Chronicles: *Faction Guide* is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, *Pathfinder*, and *GameMastery* are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; *Pathfinder* Chronicles, *Pathfinder* Module, and the *Pathfinder* Roleplaying Game are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2010, Paizo Publishing, LLC. © 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



BELOHNUNG FÜR GEFOLGSCHAFT

Bereitet eure Charaktere für den Schritt in eine größere Welt vor. In der Tradition klassischer Rollenspiele sind die Spielercharaktere unabhängige Helden. Obwohl sie vielleicht Aufträge für einen Patron übernehmen, ist ihre Partnerschaft normalerweise nur vorübergehend und auf lange Sicht ohne Vorteile.

Das Konzept von Machtgruppen kennt man aus Büchern und Filmen: Es sind mysteriöse Organisationen mit undurchsichtigen Absichten. Einige operieren im Geheimen, andere ganz offen. Für die Figuren in den Geschichten sind ihre Mitglieder Kontakte, Partner und Informanten, die sie mit Informationen versorgen, ihnen Vorteile verschaffen oder sie unterstützen und ihnen im Notfall sogar zur Hilfe eilen können. Die Helden treffen sie ganz zufällig, bitten sie um Hilfe oder werden sogar von ihnen aufgesucht, wenn der Ruf der Charaktere sich weiter festigt.

Dieses Buch handelt aber nicht nur einfach von den Machtgruppen, die in der Welt Golarion beheimatet sind. Viele solcher Gruppen sind bereits in anderen Büchern detailliert behandelt worden. Mehr noch: Es ist ein Ratgeber, wie

ihr und eure Spieler Charaktere erschaffen könnt, die Teil einer solchen Gruppe sind, und wie ihr sie in die Kampagne, die ihr leiten wollt, integrieren könnt. In jedem Gruppeneintrag stehen die Ziele und Ansichten der jeweiligen Gruppe, warum die Spielercharaktere sich ihr eventuell anschließen wollen und welche Vorteile (aus gesellschaftlicher und regeltechnischer Sicht) eine Mitgliedschaft hat.

Der *Almanach der Machtgruppen Golarions* ist Teil eines Spielstils, bei dem die Charaktere sich aktiv mit den Machthabern und Organisationen Golarions auseinandersetzen. Mehr noch: Ihre Verbindungen zu diesen Organisationen sind reich, tief und erlauben es den Charakteren, sowohl von den Vorteilen einer Mitgliedschaft zu profitieren als auch innerhalb der Organisation aufzusteigen. Spieler, die Teil der Pathfinder-Society-Spielerorganisation sind, sind mit diesem Konzept vertraut, darunter auch mit den Machtgruppen (Andoran, Cheliox, Quadira, Osirion und Talador) in der Gesellschaft der Kundschafter als Ganzes.

Zu einer Gruppe von Abenteurern gehören manchmal Mitglieder aus mehreren Machtgruppen, die zusammen auf ein



gemeinsames, größeres Ziel hinarbeiten, wobei jedes einzelne Mitglied besondere Anweisungen in Bezug auf Informationen und Geschehnisse von seiner Machtgruppe erhalten hat, die für ihn und seine Machtgruppe von besonderer Wichtigkeit sind.

Das Einarbeiten von Machtgruppen in eine laufende Kampagne kostet euch (als Spielleiter) etwas mehr Mühe. Entweder passt ihr ein veröffentlichtes Abenteuer an, oder ihr fügt euren eigenen Abenteuern Details hinzu, um die Vorstellung einzuarbeiten, die Charaktere seien Mitglieder von geheimen (oder nicht ganz so geheimen) Gesellschaften, Gemeinschaften und Orden mit Zielen und Vorstellungen, die über den nächsten Zahltag hinausgehen. Ihr müsst eventuell eine Entscheidung darüber treffen, welche Machtgruppe ihr einbauen wollt. Ihr müsst Machtgruppen auswählen, welche die Spieler interessant und aufregend finden. Aber einige Machtgruppen passen nicht in die Kampagne aufgrund der Gesinnung, des Ortes, des Auftrages oder des Zieles. Die Belohnung für diesen zusätzlichen Aufwand ist eine schönere Kampagne; eine, in der sich die Spielercharaktere wirklich als Teil der lebendigen, atmenden Kampagnenwelt Golarion fühlen.

GRUNDLAGEN DER MACHTGRUPPEN

Spielercharaktere verbessern ihren Status innerhalb ihrer Machtgruppe, indem sie erfolgreich Aufträge erfüllen, die mit ihrer Machtgruppe zu tun haben oder durch sie vergeben werden. Innerhalb eines Abenteuers (oder gerade zwischen zwei Abenteuern) solltet ihr immer die Machtgruppen im Auge behalten, welche die Charaktere aus der Gruppe gewählt haben und repräsentieren. Die Machtgruppe könnte den Charakteren den Auftrag erteilen, einen Verbrecherkönig zu ermorden, einen unschuldigen Händler in einem Kreuzfeuer zu schützen, ein entführtes Kind zu retten, einen wichtigen Brief zu überbringen, einen Anschlag zu vereiteln, ein bestimmtes gestohlenen Relikt wiederzubeschaffen oder ein Begnadigungsschreiben zu besorgen. Wie auch immer der Auftrag aussieht, mit der Erfüllung erhöht der Charakter seinen Ruhm und sein Ansehen.

Mit steigendem Ansehen erhöht sich auch die Anzahl der Vergünstigungen, die eine Machtgruppe dem Charakter für seine außerordentlichen Dienste verleiht. Dieser Abschnitt beinhaltet ein erweitertes Regelsystem, das die Entlohnungen und Vorteile beschreibt, die ein Charakter erhält, sobald sein Ruhm steigt, sowie viele verschiedene Vergünstigungen, welche das Ansehen mit sich bringt und die Bereitschaft der Machtgruppe widerspiegelt, dem Charakter in Zeiten der Bedrängnis beizustehen.

GEHEIMHALTUNG

Was die Machtgruppen und ihre Aktivitäten betrifft, so gehen Regierungen und religiöse, politische, kulturelle oder Handelsorganisationen verschieden damit um. Einige Machtgruppen, wie die mendevischen Kreuzfahrer oder die Höllenritter aus Cheliaz, scheren sich bei ihren Handlungen nicht um Geheimhaltung und rekrutieren ganz offen neue Anhänger. Andere gehen eher subtil vor und operieren in den Schatten: Selbst wenn sie von ihrer Anwesenheit weiß, drückt die örtliche Regierung sowohl bei ihrer Existenz, als auch bei ihren Aktivitäten ein Auge zu, solange sie keinen Ärger machen. Die Machtgruppen, die eher auf Geheimhaltung Wert legen, blicken mit Verachtung auf diejenigen, welche ganz offen agieren. Jedoch muss jede Machtgruppe ein Gleichgewicht finden zwischen dem Wert öffentlichen Auftretens und dem dementsprechendem Ruf, sowie der Fähigkeit, ungestört zu Werke zu gehen. Mit Sicherheit haben die Machtgruppen Verbündete und Rivalen, doch normalerweise vermeiden sie den offenen Konflikt mit den Letzteren. Sie tun dies in dem

Interesse, den guten Willen der örtlichen Machthaber aufrecht zu erhalten, wodurch es ihnen gestattet ist, frei in deren Territorium zu agieren.

EINE MACHTGRUPPE AUSWÄHLEN

Jede Machtgruppe hat eine einzigartige Hintergrundgeschichte, Kultur, ihr individuelles Auftreten und ihre Besonderheit. Im ständigen Kampf um Macht und Einfluss auf Golarion hat jede Gruppe ihre eigene Vorgehensweise und gewährt ihren Mitgliedern verschiedene Beweise ihrer Gunst. Die Auswahl einer Machtgruppe kann ebenso wichtig sein wie die Wahl einer Charakterklasse oder eines Volkes: Der Charakter wird dadurch innerhalb der Kampagne definiert und an das Schicksal seiner Machtgruppe gebunden. Bevor ihr eure Spieler eine Machtgruppe auswählen lasst, geht jede von ihnen mit Bedacht durch und bestimmt, welche zur Stimmung eurer Kampagne passen. Wenn ihr zum Beispiel keine Charaktere mit böser Gesinnung zulassen wollt, solltet ihr euch zweimal überlegen, ob ihr Charaktere zu Mitgliedern der Höllenritter oder des Kultes von Razmir werden lasst. Falls eure Kampagne in der Wildnis von Varisia angesiedelt ist, wäre es sinnvoll, die Garde der Auferstandenen von Osirion außen vor zu lassen, da Varisia für sie nicht von Interesse ist und sie dort keinen Einfluss hat. Es geht nicht darum, eure Spieler einzuschränken, sondern darum, einen verständlichen und logischen Kampagnenhintergrund zu schaffen, in dem die Optionen zusammenpassen und in dem die Spieler nicht frustriert sind, wenn sie eine Auswahl treffen, die nicht viel mit der Kampagne zu tun hat. Falls die Spieler ihre großartigen Charakterkonzepte unbedingt in einer Machtgruppe verwenden möchten, die nicht in eure Pläne passt, solltet ihr ihnen darum nahelegen, diese Ideen zu verwerfen. Erklärt ihnen die Gründe dafür, warum die ausgewählte Machtgruppe nur schwer in die Kampagne einzuarbeiten ist. Wenn sie es aber wirklich ausprobieren möchten, lasst sie gewähren.

Vergesst nicht, dass ein Spielercharakter nicht unbedingt aus einem bestimmten Land stammen muss, um Mitglied einer Machtgruppe zu werden, selbst wenn sie stark mit diesem Land verbunden ist. Genauso gut können Charaktere unterschiedlicher Klassen einer Machtgruppe beitreten. So kann zum Beispiel ein Magier, der im Mwangibecken geboren wurde, ein Adlerritter von Andoran werden. Spielercharaktere müssen nicht zwangsläufig mit nur einer Machtgruppe zusammenarbeiten. Obwohl es für die Karriere eines Charakters einfacher ist, bei einer Machtgruppe zu bleiben, gibt es keinen Grund, warum ein Spielercharakter nicht in mehr als einer Gruppe Ruhm erlangen kann (wobei der Versuch, mit zwei rivalisierenden Machtgruppen zusammen zu arbeiten, womöglich nicht gut endet). Zu guter Letzt sollte es keine Pflicht für einen Charakter geben, einer Machtgruppe beizutreten. Wenn die Spieler nicht an der Vorstellung interessiert sind, können sie diese ignorieren. Wenn es den Spielern aber gefällt, haben sie zusätzliche Optionen für die Ausgestaltung ihrer Charaktere und wie diese in die Welt passen.

CHARAKTERKLASSE ODER MACHTGRUPPE

Nach einem kurzen Überblick über die Machtgruppe erklärt jeder Eintrag die Ziele und die allgemeine Gesinnungen der jeweiligen Gruppe. Spielercharaktere, die zu einer Machtgruppe gehören, müssen sich dieser Gesinnung nicht genau anpassen. Sie dient lediglich dazu, ungefähr das Verhalten und die Wertvorstellungen der Machtgruppe zu erläutern. In jeder Beschreibung sind zusätzlich das Machtzentrum und der oder die wichtigsten Anführer aufgeführt. Als Hilfe für die Spieler sind für jede Machtgruppe die Charakterklassen aufgelistet, die am besten oder am wenigsten für die Mitgliedschaft und den Aufstieg geeignet sind.



Beispiele für Aufträge

Während die SC vom nördlichen Molthune aus nach Abenteuern suchen, könnte ein Mitglied der Machtgruppe des Grünen Glaubens mit der Aufgabe betraut werden, dem Schamanen des Echsenvolkes, der das sumpfige Waldgebiet entlang des Flusses Marideth beherrscht, ein Friedensangebot zu unterbreiten. Währenddessen soll ein Mitglied der Adlerritter von Andoran herausfinden, ob die Echsenmenschen diejenigen sind, die schon seit längerem entlang der Flussstraße Gefangene machen und sie in die Sklaverei verkaufen. Ein Mitglied der Kirche Razmirs ist ebenfalls an den Gefangenen interessiert, weil seine Machtgruppe sie eventuell kaufen will (oder herauszufinden versucht, welche anderen Käufer es gibt, denn dann könnte er versuchen die Konkurrenz auszuschalten). Währenddessen könnten einem Mitglied des zwergischen Neunten Bataillons das Echsenvolk und die Sümpfe mehr als egal sein; aber er könnte trotzdem dorthin reisen wollen, weil die Straße durch das Sumpfland zu dem vergessenen Bergwerk am Fuße der Irrsinnsberge führt. Seine Zwergenherrn wollen womöglich, dass er entweder herausfindet, ob sich die rivalisierenden Stämme der Orks und Goblins immer noch bekämpfen, oder er soll ihnen die Köpfe der feindlichen Häuptlinge bringen.

Diese Regeln sind nicht in Stein gemeißelt. Wenn eine Assassinin den mendevischen Kreuzfahrern beitreten will, nur zu. Doch sie wird es schwerer haben als ein Paladin, die Ziele der Machtgruppe zu erreichen. Jede Beschreibung beinhaltet eine Reihe spezieller Vorteile, die eine Machtgruppe bietet: Es sind nicht nur materielle Güter, sondern auch einzigartige Talente, Zauber, Ausrüstungsgegenstände und magische Gegenstände, die nur Mitgliedern zugänglich sind, sowie Titel, Ehren, Privilegien und Aufstiegsmöglichkeiten, auf die man zugreifen kann, indem man in der Machtgruppe Ansehen erwirbt.

RUHM

Der Ruhm eines Charakters ist ein abstrakter Wert für seine wachsende Reputation innerhalb der Machtgruppe.

RUHM UND ANSEHEN

So wie ein Charakter einen maximalen Trefferpunktwert hat, wenn er völlig geheilt ist, und einen aktuellen Trefferpunktwert, wenn er verletzt ist, so besitzt er Ruhm und Ansehen. Beide werden in Punkten gemessen, wobei man Ruhm nur als Ruhm bezeichnet, während Ansehen auch häufig als Ansehenspunkte bezeichnet werden, da es auch eine Art Währung ist. Ruhm stellt den allgemeinen Ruf des Charakters in der Machtgruppe dar. Ansehenspunkte (AP) sind ein Wert dafür, wie viel Einfluss der Charakter derzeit innerhalb der Gruppe hat, das heißt, wie viele Gefallen er einfordern kann, welche Einflussmöglichkeiten er hat und welche Vorteile der Machtgruppe er nutzen kann.

Charaktere können AP einsetzen, um Güter oder Dienstleistungen zu erstehen (siehe **Ansehen einsetzen**). Das heißt, dass die Anzahl der AP eines Charakters normalerweise niedriger liegt als sein Ruhm; genauso wie die aktuellen Trefferpunkte eines Charakters, der ein Abenteuer bestreitet, generell niedriger sind als seine Gesamttrefferpunkte. Man kann nie mehr AP als Ruhm haben.

RUHM ERLANGEN

Charaktere erlangen Ruhm und Ansehen, indem sie Aufträge für eine Machtgruppe erfüllen oder auf anderem Wege deren Ziele vorantreiben. Zum Beispiel: Ein Charakter, der mit den Adlerrittern verbündet ist, erwirbt dadurch Ansehen bei dieser Machtgruppe, dass er einen Sklavenring zerschlägt. Ein Anhänger Razmirs wiederum erlangt seinen Ruhm dadurch, dass er Ungläubige zu seinem Glauben konvertiert und den Zehnten an Razmiran zahlt. Wenn ihr es zulässt, kann ein Charakter auch Ruhm für ein Abenteuer erlangen, selbst wenn es kein Teil des „offiziellen“ Auftrages durch die Machtgruppe darstellt. Ein Paladin der Stufe 7, der viele Sklaven befreit hat, hat bei den Adlerrittern wahrscheinlich Ruhm erlangt, auch wenn er niemals Befehle von einem Mitglied dieser Machtgruppe erhalten hat.

Wenn ein Charakter Ruhm erlangt, steigen sein Ruhm und seine AP um denselben Wert. Zum Beispiel: Jothalia besitzt einen Ruhm von 5 und 2 AP bei der Machtgruppe der Adlerritter. Wenn sie einen Auftrag für diese Gruppe abschließt und sich ihr Ruhm dadurch um 2 erhöht, hat sie dann einen Ruhm von 7 und 4 AP.

Nicht jedes Abenteuer oder jede Begegnung muss etwas mit dem Auftrag einer Machtgruppe zu tun haben. Genauso wenig muss eine Machtgruppe an jedem möglichen Abenteuer Interesse haben. Doch im Allgemeinen solltet ihr allen Charakteren, die einer Machtgruppe beigetreten sind, die gleichen Chancen zum Erwerb von Ansehen einräumen. Wenn ihr innerhalb eines eurer Abenteuer keine Möglichkeit findet, die Interessen der Machtgruppe eines bestimmten SC einzubauen, macht euch eine Notiz, dass ihr diesem Charakter später die Gelegenheit gebt, die Ziele seiner Gruppe wenigstens etwas voranzutreiben.

Der Erwerb von Ansehen sollte Routine sein, aber er muss nicht unbedingt automatisch geschehen. Wenn ein SC bei der ihm gestellten Aufgabe scheitert oder eine Gelegenheit auslässt, die Ziele seiner Machtgruppe weiter voranzutreiben, erwirbt er kein Ansehen, nur weil sein Spieler am Spieltisch erschienen ist. Indem er sich beim Spielen für eine Machtgruppe entscheidet, erklärt sich der Spieler damit einverstanden, die jeweiligen Ziele zu verfolgen, um Machtgruppenansehen zu erwerben. Wenn ein SC seine Verpflichtungen als Mitglied einer Machtgruppe nicht wahrnimmt, sollte er nicht erwarten, dass sich sein Ruf innerhalb der Gruppe verbessert.

Die Geschwindigkeit, mit der das Ansehen des Charakters wächst, hängt davon ab, ob ihr den schnellen, den mittleren oder den langsamen Stufenaufbau bevorzugt (*Pathfinder Grundregelwerk*, Seite 30), aber im Schnitt sollte ein Charakter in der Lage sein, sein Ansehen um 3 bis 5 Punkte pro Erfahrungsstufe zu erhöhen; sei es durch das Erfüllen mehrerer kleiner Aufträge oder Aufgaben bzw. schwieriger oder wichtiger Aufgaben. Im Verlauf einer längeren Kampagne wie einem Pathfinder Abenteuerpfad könnten die Charaktere ihr Ansehen um 40 oder gar mehr Punkte steigern, besonders wenn die Kampagne eng mit der gewählten Machtgruppe der Spieler verwoben ist.

Wenn ihr den Einsatz von Ansehen in eurem Spiel erweitern wollt, könnt ihr das Ansehen eurer Charaktere auch dazu nutzen, die Entlohnung durch Schätze durch Ansehen zu ersetzen oder aufzubessern. In Kampagnen, in denen Leichenfledderer und Grabräuber verpönt sind, könnt ihr mit dem Ansehen die Lücken in den Ressourcen eurer Charaktere schließen, die normalerweise durch Plündern und Rauben gefüllt würden.

VERLUST VON RUHM

In der Regel sollte Ruhm als Anreiz für die SC gesehen werden und nicht als Bestrafung. Dennoch kann ein Charakter



Ruhm einbüßen, indem er die Geheimnisse der Machtgruppe einem Außenstehenden verrät, den Tod eines Mitglieds verschuldet, andere Mitglieder belügt oder sie bestiehlt, sich mit einem Mitglied einer verfeindeten Machtgruppe anfreundet oder mit ihm ein Bündnis schließt usw. Eine typische Strafe wäre der Verlust von 1-3 Ruhm und AP. In Extremsituationen könnte der Charakter einen solch schlechten Ruf in seiner Machtgruppe erwerben, dass sein Ruhm und AP durch eine schwerwiegende Übertretung um 5 oder sogar 10 Punkte fallen, was eventuell den Verlust von Rang und Privilegien zur Folge hätte. Die Charaktere werden dadurch nicht gezwungen, bereits erhaltene Begünstigungen aufzugeben, aber eventuell können sie auf Grund ihres niedrigeren Ruhms keine neuen Begünstigungen oder Vorteile mehr erhalten. Zudem müssen sie hart arbeiten, um sich wieder den Respekt ihrer Gleichgesinnten zu verdienen.

VORTEILE DURCH RUHM

Der Ruhm eines Charakters ist ein Maß für seine Vertrauenswürdigkeit und seinen Status innerhalb der Machtgruppe. Die einfachste Auswirkung von Ruhm ist, dass der Charakter für je 10 Punkte Ruhm einen Bonus von +1 auf Würfe für Diplomatie erhält, wenn er es mit Mitgliedern der eigenen Machtgruppe zu tun hat. Zusätzlich kann er bestimmte Talente oder Zauber erlernen oder einzigartige magische Gegenstände oder andere Waren kaufen, die Mitgliedern, deren Ruhm unter einem bestimmten Wert liegt, verschlossen bleiben. Durch die Kontakte der Machtgruppe ist der Charakter in der Lage, Waren einzukaufen oder zu verkaufen, welche die Höchstgrenze für GM in der Umgebung übersteigen oder von fragwürdiger Legalität sind. Zu guter Letzt kann der Charakter, abhängig von der Organisation, bestimmte Titel oder besondere Vorteile erhalten.

UMGANG MIT VERBÜNDETEN MACHTGRUPPEN

Viele Machtgruppen sind stark mit anderen Gruppen verbunden und verbündet. Der Erwerb von Ansehen innerhalb der eigenen Machtgruppe kann dem Charakter manchmal Vorzüge und Ansehen innerhalb einer verbündeten Machtgruppe einbringen. Ob eine Machtgruppe mit einer anderen verbündet ist, steht in den jeweiligen Abschnitten. Beim Umgang mit Mitgliedern einer verbündeten Machtgruppe kann der Charakter seinen Ruhm so nutzen, als besäße er die Hälfte seines tatsächlichen Wertes bei der verbündeten Gruppe. Damit erhält er auch den Bonus auf Würfe für Diplomatie, außerdem kann er Waren über die Gruppe kaufen und verkaufen. Er kann sogar AP ausgeben, um Vorzüge von der verbündeten Machtgruppe zu erhalten, aber die Kosten erhöhen sich dabei um 1.

UMGANG MIT VERFEINDETEN MACHTGRUPPEN

So wie Machtgruppen Verbündete haben, haben sie auch Feinde. Das gleiche Ansehen, das einen Charakter innerhalb der eigenen Machtgruppe und bei Verbündeten berühmt macht, macht ihn in den Augen einer verfeindeten Gruppe berüchtigt. Dies ist ein Grund, warum einige Charaktere ihre Bündnisse mit Machtgruppen geheim halten. So wollen sie vermeiden, unerwünschte Aufmerksamkeit von verfeindeten Machtgruppen und deren Verbündeten auf sich zu ziehen. Wenn ihm die Gruppenzugehörigkeit des Charakters bekannt ist, wird die anfängliche Einstellung eines NSC einer verfeindeten Machtgruppe als eine Stufe schlechter behandelt (zum Beispiel wird aus gleichgültig unfreundlich, und aus unfreundlich wird feindlich). Darüber hinaus erhält der Charakter für je 10 Punkte Ruhm einen Malus von -1 auf Würfe für Diplomatie, wenn er den eben erwähnten NSC beeinflussen will. Wenn die

Machtgruppe des NSC mehr als einer der Gruppen des SC gegenüber feindlich gesinnt ist, zählt nur die Machtgruppe, bei der der SC den höchsten Ruhm hat.

ANSEHEN EINSETZEN

Die Anzahl der Ansehenspunkte eines Charakters spiegelt das Wohlwollen, das politische Kapital und die persönlichen Gefallen wider, die er durch seine Dienste gegenüber der Organisation erworben hat. Während der Ruhm bestimmte Titel und Vorteile mit sich bringt, erhält der Charakter die meisten greifbaren Vorzüge einer Mitgliedschaft in einer Machtgruppe dadurch, dass er für seine vorübergehenden Begünstigungen, Gefallen, Hilfen, Zauber und andere Dienstleistungen Ansehenspunkte ausgibt (siehe Anhang). Welchen Ehrentitel der Charakter auch immer durch seinen Ruhm erworben hat, die Kosten für den Erhalt von Begünstigungen bleibt immer gleich: Ein Seher der Fünfzehnten Stufe der Kirche der Razmirs muss, ebenso wie ein neuer Initiat, 1 AP ausgeben, damit für ihn *Fluch brechen* oder *Magie bannen* gewirkt wird.

Sobald ein Charakter AP verwendet, gehen die ausgegebenen Punkte permanent verloren. Im Gegensatz zu verlorenen Trefferpunkten oder Attributsschaden, werden sie nicht automatisch wiederhergestellt. Der Charakter kann natürlich mehr Ruhm erlangen, was sowohl zu seinem Ruhm, als auch zu seinen AP addiert wird, aber verwendete Punkte sind weg.

Charaktere dürfen kein Ansehen im Kampf einsetzen. Der Einfachheit halber könnt ihr die Verwendung von AP nur einmal pro Spielsitzung zulassen. (Das hält die Spieler davon ab, ihr Ansehen anzuhäufen und es dann mit einem Schlag auszugeben, wodurch ein Abenteuer zu einfach wird.) Spieler haben sogar die Möglichkeit, das Ansehen ihrer Charaktere zu verwenden, wenn diese tot sind. Im Grunde spiegelt das die Vorbereitungen wider, die ein SC zuvor mit seiner Machtgruppe getroffen hat, damit diese auf sein Geheiß bestimmte Handlungen vollzieht: Zum Beispiel, seinen toten Körper mitzunehmen und ihn an einen bestimmten Ort zu bringen oder ihn wiederzubeleben.

Ihr könnt den Diensten, die in diesem Buch erwähnt werden, neue hinzufügen oder eure eigenen Machtgruppen erstellen. Das monetäre Äquivalent zu 1 Punkt Ansehen entspricht 375 GM, obwohl die Charaktere normalerweise nur Ansehen auf Dienstleistungen und nicht auf greifbare Güter verwenden sollten.

SC dürfen ihr erworbenes Ansehen nicht zusammenlegen, um es für Gegenstände, Dienstleistungen oder irgendeinen anderen Zwecke zu verwenden, selbst wenn sie Mitglieder derselben Machtgruppe sind. Im Allgemeinen ist das Ansehen dazu gedacht, dass die Charaktere es nur für sich selbst verwenden. Die Kosten steigen um 1, wenn die Vergünstigung einem anderen Charakter als dem Mitglied einer Machtgruppe zugutekommt. Jedoch können die SC in einem hauseigenen Spiel letztendlich selbst entscheiden, wie sie ihr Ansehen verwenden.

Wie ein Charakter sein Ansehen verwendet, ist abhängig davon, ob er mit anderen Mitgliedern seiner Machtgruppe Kontakt hat. Wenn nicht anders angegeben, neigen die meisten Machtgruppen dazu, Agenten, Kontakte oder Machtzentren in Siedlungen zu etablieren, die mindestens die Größe einer Großstadt haben. Um die Schwierigkeit widerzuspiegeln, einen Machtgruppenagenten in einer kleinen Siedlung zu kontaktieren, erhöhen sich die Kosten für die Verwendung von Ansehen in Gemeinden mit weniger als 5.000 Einwohnern um 5. Dies kann sich selbstverständlich von Gruppe zu Gruppe unterscheiden. Für den Grünen Glauben, zum Beispiel, ist das Gegenteil der Fall: Die Kosten für die Verwendung von Ansehen erhöhen sich in Gemeinden mit mehr als 5.000 Einwohnern um 5.



ADLERITTER

Die Adleritter sind eine dreigeteilte Machtgruppe, die sich der Freiheit und der Gerechtigkeit verschrieben hat. Sie sind glänzende Beispiele der Wohltätigkeit und setzen sowohl Schwerter als auch Worte als Waffen ein, um Sklavenhändler, Piraten und Tyrannen jeglicher Art zu schwächen und zu stürzen. Innerhalb der Gruppe der Adleritter dienen die Elitekrieger der Goldenen Legion neben der Armee Andorans, während die Stahlfalken als Gesandte ihrer Philosophie überall auf Golarion unterwegs sind und ihr Kredo verbreiten, selbst wenn sie im Verborgenen die Freiheitskämpfer unterstützen. Die geheimen Zwiellichtklauen, deren bloße Existenz vom Orden abgestritten wird, sind Spione, Saboteure und sogar Assassinen, die jene, welche die Freiheit bedrohen, untersuchen, infiltrieren und eliminieren.

ZIEL: FREIHEIT, GLEICHHEIT, EINIGKEIT

Die Adleritter sind Botschafter all dessen, was sich Andoran für die Welt vorstellt. Sie wollen, dass Tyrannen gestürzt, die Sklaverei abgeschafft und Piraterie und Plünderung ausgemerzt werden. Sie hoffen auf eine Welt ohne Furcht, Hass und Unterdrückung, in der das einfache Volk Mystizismus und Teufelsanbetung hinter sich lässt und sich den Herausforderungen der Freiheit stellt. Wenn sie auf dem Schlachtfeld oder bei einem Wettkampf den Sieg errungen haben, schreiben sie ihre Triumphe und Lorbeeren der Stärke ihres Herzens, Verstandes, Körpers und ihrer Seele zu, die nur aus jenen erwachsen kann, die in Freiheit leben und andere willkommen heißen und darin unterstützen, es ihnen gleichzutun.

GESINNUNG: NEUTRAL GUT

Die Adleritter haben sich nicht nur dem Schutz der gewonnenen Freiheit aus der Volksrevolution verschrieben, sondern auch der Verbreitung dieser Freiheit in der ganzen Welt durch Worte und Taten. Jeder Mann muss seine Freiheit finden, jede Frau den Weg zur Befreiung, doch nur durch die Stärkung ihrer selbst als Individuen und durch das Verständnis, dass alle eins sind in einer Gesellschaft. Dies kann nicht durch Zwang geschehen. Stattdessen suchen die Adleritter nach Wegen, die Hindernisse und Fesseln zu beseitigen, welche die Unterdrückten davon abhalten, ihre Möglichkeiten und ihr Potential zu erkennen. Jeder Adleritter strebt danach, ein Licht zu sein, das Hoffnung gibt in dunklen Zeiten und jedem den Weg auf der Suche nach Größe und der Erhebung aller weist.

ANFÜHRER

Der Generalkommandeur der Adleritter, **General Reginald Cormoth** (RG, Mensch, Paladin der Iomedae 12) ist ein sehr erfahrener Krieger, der von einem einfachen Offizier der Marine Andorans, die Schmuggler aufgriff, zu einem hochrangigen Kommandanten des Militärs aufgestiegen ist. Schließlich wurde er zum Vorsitzenden Konsul und sein vom Wetter gegebtes Antlitz wurde zum Gesicht der Adleritter in der Öffentlichkeit. Unter seiner Führung haben die Adleritter die Mitgliedschaft auf Vertreter anderer Nationen und nicht traditioneller Klassen ausgeweitet, die mit Andorans Ruf nach Freiheit sympathisieren.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Kämpfer, Paladin, Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Druide

MACHTZENTREN

Das Machtzentrum der Adleritter ist der Wachturm des Goldenen Hortes, der stolz über das Feld der Eintracht außerhalb von Almas wacht. Gekrönt von einer vergoldeten Statue Talmandors, des geflügelten Schutzpatrons Andorans, wurde die weiße Säule, die den eigentlichen Turm bildet, von einer uralten Ruine hierher gebracht und für den Gebrauch des Ordens ausgehöhlt. General Cormoth hält dort Rat mit den Untermarschallen der drei Orden der Adleritter, außerdem herrscht um den Turm herum ein ständiges Kommen und Gehen von Kurieren, Kundschaftern und Boten.

BEITRITT

Durch ihren Schutz von Andoran, ihre Jagd auf Sklavenhändler außerhalb ihres Heimatlandes und die geheimen Operationen der Zwiellichtklauen sind die Adleritter für jeden offen, der die Ideal ihrer Organisation unterstützt; darunter auch vertrauenswürdige Leute, die bereit sind, sich als Geheimagenten in bösen Ländern wie Cheliox umzutun.

RUHM ERLANGEN

Die genaue Natur passender Aufträge für jeden der drei Zweige der Organisation ist je nach Ziel des Zweiges verschieden. Mitglieder der Goldenen Legion erwerben Ansehen, indem sie militärische Aktionen gegen ihr Heimatland vereiteln. Mitglieder der Stahlfalken erwerben Ansehen, indem sie Sklaven befreien, Schiffe von Sklavenjägern versenken und ausländische Vertreter davon überzeugen, die Sklaverei abzuschaffen. Die Zwiellichtklauen erwerben Ansehen, indem sie Schlüsselfiguren des Sklavenhandels aus dem Weg schaffen, wichtige Informationen für die Sicherheit Andorans sammeln und die Bemühungen feindlicher Kräfte sabotieren.

VORTEILE

Die Adleritter von Andoran bilden als Repräsentanten von Nation, Volk und Ideologie Andorans eine hervorragende Organisation auf Golarion. Ihre Stärke liegt nicht nur beim Militär, obwohl dieses beträchtlich ist, sondern auch in ihrer Rhetorik. Wo immer sie hinkommen, werden sie von den einfachen Leuten mit Freude empfangen, aber sie sind nicht überall gleich willkommen oder haben sich gleich gut etabliert. In Cheliox, Taldor und in jeder anderen Nation, die nicht an die Innere See oder den Encarthansee grenzt, liegt der Einsatz von Ansehen um 5 höher. Einige dieser Vorteile sind militärische Ränge innerhalb der Organisation, die es einem Adleritter ermöglichen, bestimmte magische Gegenstände zu ermäßigten Preisen zu kaufen. Die unten aufgelisteten Kosten in AP für diese Vorzüge beziehen sich nur auf den Erwerb eines Ranges (das heißt, der Charakter muss nicht jedes Mal AP einsetzen, um einen Gegenstand zu kaufen, der mit diesem Rang in Zusammenhang steht).

5 Ruhm, AP variabel: Der SC kann magische Dienste aus der folgenden Liste erwerben: *Befreiung* (9 AP), *Bezauberung entdecken** (1 AP), *Bezauberung und Zwang unterdrücken** (1 AP), *Geisterross* (1 AP), *Heldenmahl* (4 AP), *Windwandeln* (4 AP), *Zuflucht* (10 AP), *Zutritt verwehren* (4 AP pro Würfel mit 18 m Kantenlänge).

5 Ruhm, 1 AP: Der SC kann die Hilfe von Machtgruppenmitgliedern in Anspruch nehmen, um eine Person, ein Gebäude oder einen Ort ausfindig zu machen und erhält einen Bonus von +10 auf alle Fertigkeitwürfe zum Entdecken von verborgenen Gegenständen, Verkleidungen, Fälschungen, Fallen, Geheimtüren oder Verstecken. Dies ist normalerweise nur in zivilisierten Umgebungen nutzbar (nicht in Gewölben) und hält 1 Tag an.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält den Rang eines Hauptgefreiten der Adlerritter und Diplomatie als Klassenfertigkeit. Ein Charakter mit diesem Rang kann *Federn* mit 10 % Ermäßigung kaufen.

5 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält diplomatische Privilegien, die ihm einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Auftreten (Redekunst), Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Wissen (Adel und Königshäuser), Wissen (Lokales) und Motiv erkennen bei Bürgern eines Landes geben. Dieser Bonus erhöht sich auf +4 bei Würfeln, um rechtliche Probleme zu vermeiden.

10 Ruhm, 2 AP: Der SC erhält die zeitweilige Unterstützung eines celestischen Riesenadlers, als würde er den Zauber *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* einsetzen. Das Machtgruppenmitglied muss mit dem Adler um dessen Dienste verhandeln und dafür bezahlen, kann aber auch AP einsetzen, damit die Adlerritter für den Dienst zahlen. Wenn das Gruppenmitglied schlecht im Verhandeln ist, kann es 1 AP einsetzen, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der an seiner statt die Verhandlungen führt.

10 Ruhm, 2 AP, Hauptgefreiter: Der SC erhält den Rang eines Hauptmannes der Adlerritter und Auftreten (Redekunst) als Klassenfertigkeit. Hauptleute können für 10 % Ermäßigung die *Schulterstücke des Goldenen Adlers* erstehen.

20 Ruhm, 5 AP, Hauptmann: Der SC erhält den Rang eines Majors, Wissen (Adel) und Wissen (Geschichte) als Klassenfertigkeiten sowie eine loyale Gruppe von 4-6 Hauptgefreiten (Kämpfer der Stufe 2). Majore können für 10 % Ermäßigung eine *Zauberstatuette (Serpentineule)* oder eine *Zauberstatuette (Serpentinadler)** erstehen.

20 Ruhm, 15 AP: Der SC wird zum Ritter von Andoran geschlagen. Er darf ein Wappen entwickeln lassen und den Ehrentitel Ritter tragen. Der Charakter darf „Ritter“ seinem Rang hinzufügen (zum Beispiel für den Hauptmann Ritter von Kronenberg wird der Adelstitel mit einem von nach seinem Dienstrang eingefügt) und andere zum Ritter schlagen (obwohl der Missbrauch dieses Rechts zu Ruhmesverlust führen kann). Er erhält einen Bonus von +2 auf Diplomatie und Wissen (Adel und Königshäuser) innerhalb von Andoran und ein Paar *Schulterstücke des Goldenen Adlers**.

20 Ruhm: Der SC kann mit einer Ermäßigung von 10 % magische Rüstungen mit folgenden Eigenschaften kaufen oder verbessern: *Energieresistenz* (nach Wahl), *Geschosse anziehend*, *Schattenwandeln*, *Unscheinbarkeit*.

20 Ruhm: Der SC kann mit einer Ermäßigung von 10 % magische Waffen mit folgenden Eigenschaften kaufen oder verbessern: *Blitz*, *Heilig*, *Schärfe*, *Schutz*, *Mächtiger Doppelschlag*.

20 Ruhm: Der SC kann mit einer Ermäßigung von 10 % folgende magische Gegenstände kaufen: *Adleraugen*, *Freundschaftsarmband*, *Nachtbrille*, *Öffnungsglocke*, *Ring des Freundesschutzes*, *Schwimmerring*, *Sieben-Meilen-Stiefel*, *Verkleidungshut*.

20 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält zeitweilig den Dienst eines Avorals*, als würde er den Zauber *Verbündeter aus den Ebenen* anwenden. Das Gruppenmitglied muss mit dem Avoral um dessen Dienste verhandeln und dafür bezahlen, kann aber auch AP einsetzen, damit die Adlerritter für den Dienst zahlen. Wenn das Gruppenmitglied schlecht im Verhandeln ist, kann es 1 AP einsetzen, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der an seiner statt die Verhandlungen führt.

30 Ruhm, 10 AP, Major: Der SC erhält den Rang eines Kommandanten, Wissen (Geographie) als Klassenfertigkeit und eine loyale Truppe aus einem Hauptmann (Kämpfer der Stufe 5) und 5-8 Hauptgefreiten (Kämpfer der Stufe 3). Einer der Hauptgefreiten kann stattdessen ein Hexenmeister, Kleriker oder Magier der Stufe 3 sein. Kommandanten können ein Krallenschwert mit einer Ermäßigung von 10 % erwerben. Wenn der Kommandant zu einer Festung (zum Beispiel einer Burg, einem Fort oder einem anderen Außenposten der Adlerritter) abkommandiert wird, erhält er zusätzlich 10-20 Wächter (Kämpfer der Stufe 1) und einen Betreuerstab (5-10 Zivilisten aus Bürgerlichen und Experten der Stufe 1), der sich um die Bedürfnisse seiner Untergebenen kümmert. Wenn er auf ein Militärschiff Andorans versetzt wird, erhält er stattdessen 10-20 Marinesoldaten (Kämpfer der Stufe 1) und einen Betreuerstab für das Schiff. Die meisten Kommandanten führen eine Brigade von Bodentruppen an oder übernehmen das Kommando über ein Schiff. Charaktere, die diese besonderen Pflichten nicht ausüben wollen, werden wie Reserveoffiziere des Militärs behandelt.

*Aus dem *Pathfinder-Handbuch: Andoran* – Geist der Freiheit.





ALTE KULTE

Die Alten Kulte haben viele Jahrhunderte überdauert; ihre überirdischen Meister, bekannt als die Großen Alten, sind geduldig, mächtig und können Aonen lang darauf warten, dass die Sterne richtig stehen. Die Anhänger der Alten Kulte sehen sich selbst als Auserwählte an, die von Alpträumen und Visionen, den abschweifenden Gedanken abnormaler Gottheiten, sowie Dingen jenseits aller vernünftigen Erklärungen geführt werden. Diese Kultisten leben im Verborgenen, geleitet von den Stimmen aus der Leere, andere von Ihresgleichen zu finden.

ZIEL: EMPFANG DER GROSSEN ALTEN

Die Anhänger der Alten Kulte wollen die Welt auf die Endzeit vorbereiten; Golarion muss bereit für die Rückkehr ihrer fremdartigen Herren sein, damit die Anhänger Gefallen von ihren Göttern erbitten können, so dass sie, wenn die Welt leergefegt worden ist, vielleicht einen Platz in der neuen Ordnung erhalten werden. Um diese Ziele zu erreichen, suchen die Kultisten nach Wissen; vergessene Magie (besonders solche, mit der man fremdartige Kreaturen herbeizubern kann), sowie Wissen über das Dunkle Firmament und die mächtigen Siegel, die verwendet wurden, um die Urgötter, denen sie dienen, zu besiegen und einzusperren. Andere versuchen, das schreckliche Schicksal herbeizuführen, das die Menschen ihrer Meinung nach verdienen: Ihr Hauptziel beinhaltet, dass die Sterblichen sich durch brutale chirurgische Eingriffe dem Wahnsinn „bewusst werden“ und auch dadurch, dass sie als Brüder für das Gezucht der fremden Wesen missbraucht werden. Den meisten Anhängern der Alten Kulte entgeht allerdings, dass die Großen Alten auch ihre eigenen Anhänger ohne zu zögern vernichten würden, wenn die Welt leergefegt wird.

GESINNUNG: CHAOTISCH BÖSE

In ihrem Kern dienen die Alten Kulte jenen Urwesen, deren Vorstellungen über den Verstand von Sterblichen hinausgehen. Dennoch bleibt das Verhalten ihrer verrückten Kultisten zerstörerisch und gewalttätig und hat wenig Struktur oder Zweck jenseits von der Eroberung und der Beherrschung der Unwürdigen. Für die Kultisten sind alle, die dem Ruf der Großen Alten nicht folgen, nur Futter oder Werkzeuge, die sie versklaven oder manipulieren können. Sie glauben, dass der bevorstehende Weltuntergang eine Zeit der Initiation oder des Übergangs in einen neuen Zyklus darstellt. Die Kultisten verspüren ein tiefsitzendes Gefühl des Anspruchs, das sich sogar auf andere Mitglieder ausweitet. Welche Gesinnung sie ursprünglich gehabt haben mögen, die meisten Mitglieder weichen immer mehr davon ab und vergessen jegliches Moralempfinden bei der Jagd nach der Erfüllung ihrer Ziele.

ANFÜHRER

Die Alten Kulte sind eine Ansammlung von unterschiedlichen und größtenteils unzusammenhängenden Kulturen, die keine formelle Organisationsstruktur oder allgemein gültige Hierarchie aufweisen, so dass es keinen Einzelanführer gibt. Jeder Kult operiert unter der eigenständigen Kontrolle der eigenen Anführer; typischerweise jene Individuen, die zuerst die anderen Kultisten erweckt haben.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Hexenmeister, Kleriker, Magier

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Druide, Mönch, Paladin

MACHTZENTREN

Die geheimen Treffpunkte der zahllosen Alten Kulte sind über ganz Golarion verstreut. Die hervorstechendsten sind die, welche überall in Ustlav im Landkreis von Versex (besonders in den Städten Aashügel, Argmoor und des Drosselmoor) liegen, in Vergessenheit geratene, seltsame Ruinen im Mwangibecken, kleine Küstenstädte entlang den Küstenlinien von Varisia und Chelixa und bestimmte, abseits gelegene Enklaven tief in den Wüsten von Osirion. Besonders die Finsterlande werden häufig von den Alten Kulturen und den geheimnisvollen Monstren, die sie verehren, heimgesucht.

BEITRITT

Für eine Geheimgesellschaft, die Wesen von jenseits der Sterne anbetet, die alles Leben auf dieser Welt so einfach auslöschen würden, so wie ein Mann eine Ameise zertritt, sind die Alten Kulte sehr vorsichtig bei der Rekrutierung, damit sie nicht die Aufmerksamkeit der Gesetzesvertreter oder der guten Religionen auf sich ziehen. Die Rekrutierung findet meist in der Familie statt, obschon viele dekadente Kreise von Adligen sich stümperhaft an den Ritualen der Großen Alten versuchen. Schüler der Magie, die nach verbotenen Büchern fragen, könnten die Aufmerksamkeit der Kultisten erregen und ein Treffen beschleunigen.

RUHM ERLANGEN

Alles, was die mysteriösen Vorhaben der Großen Alten voranbringt, bringt Ansehen innerhalb der Alten Kulte. Unterschiedliche Zellen haben unterschiedliche Absichten. Manche brauchen Sklaven, Opfer oder neue Anhänger, die sie durch Gehirnwäsche in die Lehren des Kultes einbinden wollen. Andere wollen sterbliche Frauen, mit denen sie unirdische Schrecken züchten können. Wieder andere suchen nach magischen Schriften, die sich mit den Älteren Göttern befassen (siehe Kasten).

VORTEILE

Aller Unterschiede zum Trotz hat jeder Alte Kult Zugang zu ähnlichen Vorteilen. Obwohl viele dieser Kulte aufgrund geographischer Beschränkungen seit Jahrhunderten isoliert sind, erkennen die Kultisten doch bereitwillig jene an, die ihren Glauben teilen und ihrer Sache treu bleiben. Mitglieder der Machtgruppe haben Zugriff auf Wissen, Geheimnisse und Artefakte aus uralter Zeit, die mit den Großen Alten in Verbindung stehen, sowie auf Materialien und Informationen, die unabdingbar sind, um ihr Erwachen einzuleiten.

5 Ruhm, 2 AP: Der SC lernt Aklo, eine merkwürdige Sprache, die gewöhnlich von Wesen benutzt wird, die mit dem Kult in Zusammenhang stehen, und mit den fremden Sprachen der Wesen von jenseits der Sterne verwandt ist. Um diesen Vorzug zu nutzen, muss der Charakter keine Ränge für Sprachkunde verwenden.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC leiht sich ein seltenes Zauberbuch oder ein anderes magisches Dokument aus (siehe Kasten), um einen Zauber zu erlernen oder nach einem zu forschen. Für diesen Vorteil sind kein Fertigkeitswurf auf Zauberkunde oder andere Kosten für die Übertragung nötig. Typische

Zauber der alten Kulte beinhalten das Beschwören und Verbannen seltsamer Kreaturen (*Bindender Ruf*, *Monster herbeizaubern*, *Tor*, *Verbannung*, *Verbündeter aus den Ebenen*), physische und mentale Projektionen (*Alptraum*, *Astrale Projektion*, *Ätherische Gestalten*, *Ätherischer Ausflug*, *Magisches Gefäß*, *Traum*) und das Sehen von Unsichtbarem (*Alptraum*, *Heiliges Gespräch*, *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit aufheben*, *Verwirrung*, *Wahnsinn*, *Wahrer Blick*). Manche dieser Schriften enthalten Versionen von Zaubern, die 1-3 Grade niedriger sind als ihre normalen Versionen (wie die Grad-3-Version von *Kontakt zu anderen Ebenen*), oder arkane Versionen von göttlichen Zaubern (oder umgekehrt). Solche Versionen schaden jedoch dem Geist und haben einen permanenten Weisheitsentzug zur Folge; einige glauben jedoch, dass dies nur ein kleiner Preis für das Wissen ist.

10 AP: Ein Hexenmeister kann seine Blutlinie in eine abnormale oder schicksalhafte ändern. Für diesen Wechsel ist ein achtstündiges Ritual nötig.

15 Ruhm, 1 AP: Der SC durchlebt einen prophetischen Traum. Die Mitglieder eines Kultes stellen ein geistiges Band mit einer uralten, außerirdischen Macht her, die den Geist des Charakter mit wahnsinnigen Träumen erfüllt, welche eine Vision hervorrufen. Die Vision ist rein symbolisch, doch ihr Zweck wird dem Charakter in dem Moment klar, in dem er sie braucht. Der Charakter erhält einen Verständnisbonus von +10 auf einen beliebigen Wurf mit einem W20. Der Charakter muss diese Fähigkeit einsetzen, bevor er weiß, ob der Wurf erfolgreich ist oder nicht. Der Einsatz der Fähigkeit verbraucht die Kraft der Vision und entzieht 1 Punkt Weisheit. Ein Charakter kann nur die Macht einer solchen Vision auf einmal in sich tragen.

20 Ruhm, 1 AP: Der SC bereitet die Beschwörung einer Kreatur vor, die mit den Alten Kulturen in Verbindung steht, als würde er *Bindender Ruf* anwenden. Oftmals sind diese Beschwörungen jedoch fehlerhaft, und die beschworene Kreatur ist häufig ungebunden oder ambivalent gegenüber den Wünschen des sterblichen Beschwörers. Wenn sie nicht durch zusätzliche Magie in Schach gehalten wird, geht sie ihren eigenen Launen und Wünschen nach; typischerweise frisst sie das erste Wesen, das sie sieht, oder paart sich mit ihm. Häufig handelt es sich dabei um den Beschwörer, wenn kein passendes Opfer dargebracht wird. Oftmals treibt sich die gerufene Kreatur Jahre oder sogar Jahrhunderte lang in dieser Gegend herum, um zum Stoff für lokale Mythen zu werden. Andere beschworene Kreaturen sind etwas folgsamer und gewillt, um ihre Dienste zu verhandeln.

20 Ruhm, 8 AP: Der SC kann ein Portal öffnen. Auf Wunsch des Charakters fungiert das Portal entweder als *Kreis der Teleportation* und schickt ihn an einen isolierten, fast mystischen oder verlorenen magischen Ort auf Golarion (oder sogar auf einem anderen Planeten), oder als *Tor* zu einem alptraumhaften, außerweltlichen Reich wie Leng. Die Kontrolle der Kultisten über solche Dinge hängt von der Stellung der Sterne und der Genauigkeit der benutzten Zauber ab. Es gibt niemals eine Garantie für Sicherheit oder eine Rückkehr.

Bücher der Alten Kulte

Die Mitglieder der Alten Kulte sind stolz darauf, verbotenes Wissen zu sammeln und zu bewahren. Sie hüten diese Quellen des Wissens in geheimen Bibliotheken, und niemandem ist es erlaubt, sie von ihrem angestammten Platz zu entfernen. Unverfälschte Abschriften sind normalerweise in Aklo, Alt-Osiri-ani oder Alt-Azlanti verfasst. Schlechtere Übersetzungen gibt es in anderen gelehrten Sprachen, doch die Zauber, die man aus diesen Quellen lernt, können entweder versagen oder sie sind fehlerhaft. Einige dieser Bücher sind das *Azlanti Neris* (das drei vorazlantische, versunkene Städte beschreibt, in denen, Legenden zufolge, obskure Große Alte eingesperrt sind), *Das Buch von Leng* (das Leng, Sarkomand und Beschwörungsriten beschreibt), *Der König in Gelb*, *Das Nekronomikon*, *Die Pnakotischen Manuskripte*, *Prekikins Buch der Kulte* (siehe *Almanach der Götter und Magie*), *Die Sarkoris-Splitter* (mit Runen beschriftete Kristallsplitter aus dem uralten Sarkoris, die von mysteriösen Hexen, schlangengleichen Wesen und kannibalistischen Ritualen erzählen), *Mysterii Tenebrae Somnariae* (das Geheimnisse des Dunklen Firmaments enthält) und *Die Xanthuun-Tafeln* (worin verbotenes Wissen über Urkräfte und die Erschaffung der alten Welt enthüllt wird).





ARKANAMIRIUM

Das Arkanamirium ist die führende Magierakademie in Absalom. Pragmatismus und Vielseitigkeit werden auf Kosten von Oberflächlichkeit, Abstraktion und Spezialisierung hervorgehoben. Gesellen werden ermutigt, mit der industriellen und kommerziellen Nutzung der Magie zu experimentieren, und viele von Absaloms Exportgütern verdanken ihre höhere Qualität den Innovationen der Verwandlungen durch die Experten des Arkanamiriums. Das Arkanamirium strebt danach, die Welt mit Magiern zu bevölkern, die durch die Verwendung von Magie den Leuten in ihrem Umfeld helfen können; nicht nur in Krisenzeiten, sondern auch bei alltäglichen Bedürfnissen.

ZIEL: DIE VORHERRSCHAFT ANGEWANDTER MAGIE

Die Magier des Arkanamiriums glauben, dass die Magie existiert, um eingesetzt zu werden. Die Akademiker haben erkannt: Je hilfreicher die Magie auf das Leben normaler Leute wirkt, desto mehr verbessert sich ihr Ruf bei den Massen. Dass sich ein wütender Mob mit Fackeln und Mistgabeln zusammenrottet, ist weniger wahrscheinlich, wenn die Bürger wissen, dass sie ihren Lebensstandard den kleinen magischen Verbesserungen verdanken, die ihnen das Arkanamirium zur Verfügung stellt.

GESINNUNG: NEUTRAL

Das Arkanamirium ist eine pragmatische Organisation und hat, abgesehen von ihrem Grundsatz, dass Magie die Welt zu einem besseren Ort machen kann, nichts für komplexe Ideologien übrig. Sowohl Professoren als auch Studenten handeln nach der Philosophie, dass nichts umsonst ist und dass alles, was es zu haben lohnt, es wert ist, dass man dafür bezahlt. Diese Einstellung hat zu einer Rangordnung geführt, in welcher die mittellosen Schüler sich ihren Weg durch die Schule erarbeiten müssen, während ihre begüterten Zeitgenossen ihre Zeit mit Studieren zubringen. Absalom profitiert sehr von den Forschungen des Arkanamiriums, doch immer gegen Bezahlung, niemals umsonst.

ANFÜHRER

Erzdekanin **Lady Darchana vom Hause Madinani** (Neutral, Mensch, Magier 14) ist zudem Zweite Zauberin von Absalom. Natürlich ist in einem akademischen Umfeld das Anführen leichter gesagt als getan, außerdem sorgen Einmischungen durch den Primarchen von Absalom ständig für Komplikationen. Lady Darchana erfüllt ihre Aufgabe, den Dozenten ungefähr die gleiche Richtung anzugeben, mit einer Mischung aus Gönnerschaft, Überredungskunst und Charisma. Ihre Stellvertreterin, die Metadame **Vannessir vom Hause Tevineg** (Neutral, Mensch, Magier 9), ist eine Kraft, mit der man rechnen muss, da sie ihre Position durch komplizierte Prozeduren erhalten hat, die sie vor Einmischungen durch Lady Darchana schützen. Als Disziplinarin übt Vannessir ein wenig Einfluss auf den Lehrplan aus, wodurch sie zu einem Hindernis oder einer Verbündeten werden kann.

EMPFOHLENE KLASSEN

Alchemist, Barde, Hexenmeister, Magier

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Kämpfer, Schurke

MACHTZENTREN

Das Arkanamirium ist ein riesiger Komplex, der mehrere Straßenzüge im Weisenviertel von Absalom einnimmt. In seinen Mauern befindet sich eine ganze Stadt aus Schlafsälen, Klassenräumen, Büros, Parks und Denkmälern. Die Gebäude neigen zu gotischer Architektur. Die meisten der Gebäude grenzen an- und greifen ineinander, so dass ihre gelehrten Bewohner die gesamte Akademie durchqueren können, ohne hinausgehen zu müssen.

BEITRITT

Jedes Jahr findet eine öffentliche Aufnahmeprüfung im Arkanamirium statt. Alle Prüfungen werden individuell abgehalten und sind an die einzelnen Bewerber angepasst. Es werden magische Fähigkeiten, Neigung zur Magie und Gelehrsamkeit geprüft, sowie der Wille, Anweisungen zu folgen. Während jeder Dozent die Prüfung etwas anders gestaltet, haben alle etwas gemeinsam, nämlich dass jeder Anwärter zumindest eine geringe Neigung zur Magie aufweisen muss. Wer besteht, wird ins Arkanamirium aufgenommen und somit zu einem Studenten.

Die magischen Fähigkeiten eines arkanen Zauberkundigen bestimmen seinen Rang innerhalb der Lehranstalt: Auf der 1. Stufe ist er ein Schüler, auf den Stufen 2 und 3 ein Geselle, auf Stufe 4 und 5 ein Experte und auf der 6. Stufe ein Arkanscenti. Diese Rangfolge bestimmt den Status eines Studenten auf dem Campus des Arkanamiriums. Obgleich alle von ihnen Studenten sind, wird ein Experte von weniger erfahrenen Schülern eher als Lehrassistent angesehen, und einem Arkanscenti wird der gleiche Respekt entgegengebracht wie einem Gastprofessor. Erfahrene Zauberer können dem Arkanamirium als Mitarbeiter (weniger als Studenten) beitreten und erhalten annähernd den Status eines Studenten ihrer Stufe.

RUHM ERLANGEN

Der Erwerb von Ansehen innerhalb der Akademie kann oft so einfach sein wie das Beistuern neuer Sachverhalte. Dazu gehört auch ein neuer Zauber oder ein magischer Gegenstand, der nirgendwo sonst in der Schule zu finden ist. Ein kniffliges Problem so zu lösen, dass es den Wert praktischer Magie erhöht, bringt ebenfalls Ansehen ein; erst recht, wenn es öffentlich geschieht. Zusätzlich zu bestimmten Aufgaben, welche die Ziele des Arkanamiriums vorantreiben, erhält ein Mitglied 1 Punkt Ansehen für jede Stufe, die es in einer Klasse, die arkane Zauber wirkt, erreicht.

VORTEILE

Das Arkanamirium unterhält eine der größten Bibliotheken magischen Wissens im westlichen Golarion. Studenten können nach Belieben den Hauptbestand durchblättern, der jedes gelehrte Werk darüber enthält, wie man Magie mit beinahe jedem menschlichen Bestreben verbindet.



Abteilungen mit beschränktem Zugang enthalten Bände, die für zu gefährlich für Studenten gehalten werden oder streng gehütete Geheimnisse des Arkanamiriums enthalten. Die meisten dunklen und gefährlichen Zauber (und all jene der Kategorie Böses) befinden sich in dieser besonderen Abteilung.

Über die Zauber und gelehrten Werke hinaus, ist das Arkanamirium erfüllt von Gelehrten, die gewillt sind, magische Techniken entweder einzutauschen oder gar zu verschenken. Es gibt eine informelle Informationskette, und Fragen über ein bestimmtes Thema kommen irgendwann einem Experten in dem fraglichen Fachgebiet zu Ohren.

1 Ruhm, +5 auf Wissen (Arkane) in der Bibliothek des Arkanamiriums. Der Fertigkeitswurf repräsentiert 1 Stunde Arbeit und die Notwendigkeit, das passende Material zu sichten. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf auf Seite 55.

1 Ruhm: Studium in der Bibliothek, ob aufgrund von Allgemeinwissen oder allgemeiner Spruchtheorie. SL, die von ihren Charakteren erwarten, dass sie Recherche betreiben, bevor sie einen Zauber in ihr Zauberbuch oder in das Formelbuch eines Alchemisten eintragen, können die Bibliotheksnutzung für diesen Zweck verwenden.

1 AP: +5 auf Beruf oder Handwerk. Der Fertigkeitswurf repräsentiert eine Woche Arbeit. Für diesen Vorzug muss man die Bibliothek jeden Tag in der Woche, in welcher der Wurf ausgeführt wird, für 1 Stunde aufsuchen.

1 AP: Einen verbreiteten Zauber (jeder Zauber aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* oder jeder Zauber, der nach Meinung des SL in der Welt verbreitet ist) in das Zauberbuch eines Magiers oder das Formelbuch eines Alchemisten übertragen. Für diesen Vorzug sind kein Fertigkeitswurf auf Zauberkunde oder zusätzliche Übertragungskosten nötig.

5 Ruhm, 1 AP: Sich vertraut machen mit einem ungewöhnlichen oder seltenen Zauber (nach Entscheidung des SL). Dadurch kann ein Barde, Hexenmeister oder ähnlicher Zauberkundiger bestimmen, dass der Zauber bei der nächstmöglichen Gelegenheit als gelernt gilt. (Dieser Vorzug erlaubt einem Zauberkundigen den Zugriff auf Barden- oder Hexenmeisterzauber, die nicht aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* stammen, ohne dass er magische Forschung betreiben oder bei einem Abenteuer eine Abschrift des Zaubers finden muss.)

5 Ruhm, 1+ AP: Einen magischen Gegenstand aus der Sammlung der Schule für 1 Woche ausleihen. Die Kosten belaufen sich auf 1 Punkt AP pro 1.000 GM des Marktwertes des Gegenstandes. Erhöht die Kosten um 1 AP, wenn der Gegenstand eine weite Strecken von Absalom zurücklegen muss, um 1 AP, wenn die Benutzung des Gegenstandes für die Akademie nicht weiter von Interesse ist, und um 1 AP, wenn ein hohes Risiko besteht, dass der Gegenstand verlorengeht oder zerstört wird. Die meisten der Gegenstände im Besitz der Schule sind eher nützlich (wie die *Erbauungsleier*) als zerstörerisch oder protzig (wie das *Schmetterhorn*). Die Schule verleiht keine Gegenstände mit Ladungen oder Gegenstände, die durch Benutzung zerstört werden.

15 Ruhm, 2+ AP: Unabhängige magische Forschung für die Erschaffung eines neuen Zaubers durchführen. Diese Forschung nimmt 1 Woche in Anspruch und die Kosten belaufen sich auf 2 AP pro Grad des neuen Zaubers. Diese Kosten ersetzen die üblichen 1.000 GM pro Woche und Grad des Zaubers, wie sie auf Seite 219 des *Pathfinder Grundregelwerks* zu finden sind.

15 Ruhm, 2 AP: Zugang zu der besonderen Abteilung der Bibliothek für 1 Woche und einen Bonus von +10 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf auf Seite 55.

15 Ruhm, 2 AP: Einen ungewöhnlichen oder seltenen Zauber (Entscheidung des SL) aus der Schulbibliothek in das Zauberbuch eines Magiers oder das Formelbuch eines Alchemisten übertragen. Für diesen Vorzug sind kein Fertigkeitswurf auf Zauberkunde oder zusätzliche Übertragungskosten nötig.





ASPIS-KONSORTIUM

Der Großteil der Bewohner von Avistan und dem nördlichen Garund sieht im Aspis-Konsortium nur einen weiteren Handelsverband, wenn auch einen der möglicherweise größten, der weder von irgendeinem Staatengebilde kontrolliert wird, noch an die Grenzen einer einzelnen Nation gebunden ist. Aspis beschäftigt eine große Bandbreite von Söldnern und örtlichen Arbeitskräften, die nur zu gerne Geld im Konsortium verdienen, und mit Sicherheit werden viele durch seine Geschäfte reich. Sowohl Klienten als auch Angestellte sind Marionetten in den Händen der Konsortiumsagenten und Handelsherren, was ihnen ein beträchtliches Wohlbefinden und oftmals verschlossene Augen gegenüber weiteren, dunkleren Gerüchten einbringt.

ZIEL: PROFIT ÜBER ALLES

Moralvorstellungen, Gesetze, Verbindlichkeiten und nationale Grenzen sind alles Nebensächlichkeiten, wenn es um Profit geht. Das Aspis-Konsortium handelt nach außen hin genauso wie viele andere Händler und Handelsverbände, doch im Gegensatz zu diesen manipuliert es gezielt den Markt und seine Kunden, um ein gigantisches Vermögen anzuhäufen. Von dem niedersten Dockarbeiter, den nichts anderes interessiert, als dass er seinen versprochenen Lohn erhält, bis hin zum Glücksritter, der bereit ist, Blut für Geld zu vergießen, verlassen sich die Herren des Konsortiums auf die überwältigende Macht der menschlichen Gier, um ihre weitaus dunkleren Ziele voranzutreiben.

GESINNUNG: NEUTRAL BÖSE

Die Mitglieder des Aspis-Konsortiums sind nur auf sich selbst und ihren Profit bedacht. Dennoch verstehen sie, dass sie sich durch die Mitarbeit innerhalb der losen Grenzen des Konsortiums und durch Vermehrung seines Profits selbst bereichern. Selbst wenn sie zeitweilig zu Werkzeugen ihrer Vorgesetzten werden müssen, so setzen sie ihre Untergebenen ebenfalls als unwissende Marionetten ein. Die Mitglieder werden alles im Namen des Profits tun: von Sklavenhandel und Schmuggel bis hin zur Manipulationen des Marktes mit extremen Mitteln; beabsichtigte Ernteaussfälle, die Verbreitung der Pest, das Versenken von Schiffen, um die Verfügbarkeit von Waren einzuschränken, und die Sicherung von Entwicklungs- und Importrechten mit allen Mitteln (inklusive der Auslöschung von Eingeborenen, die sich als unkooperativ erweisen).

ANFÜHRER

Die Aspis-Patrone verfolgen ihre ganz eigenen Ziele, die sie vor ihren Partnern geheim halten wollen. Natürlich arbeiten sie alle letztlich auf ein unbekanntes Ziel hin. Die drei Patrone, die in Westkrone leben und die am ehesten in direktem Kontakt mit ihren Untergebenen stehen, sind **Arvemis der Unwissende** (NB, Halbscheusal, Mensch, Hexenmeister 8), **Muriel Azphitra** (RB, Mensch, Klerikerin des Zon-Kuthon 7) und **Kara Disteltopf** (NB, Gnom (Bleichling), Alchemistin 8).

EMPFOHLENE KLASSEN

Hexenmeister, Kämpfer, Magier, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Druide, Kleriker (einer guten Gottheit), Paladin

MACHTZENTREN

Das Aspis-Konsortium unterhält regional einflussreiche Machtzentren in Gegenden, die für es von Interesse sind und die es ausbeuten kann (so wie die Mwangi-Hafenstadt von Blutbucht und Magnimar in Varisia). Das stärkste dieser Machtzentren findet sich jedoch in jener Stadt, in der das Aspis-Konsortium ursprünglich gegründet wurde, in Westkrone, der alten Hauptstadt von Cheliax. Dieser Zweig verlegt seine Treffpunkte häufiger als jeder andere: Der Ort kann ein schwer bewachtes Herrschaftshaus, eine Gruft oder ein Einzelzimmer in einem Gasthaus sein.

BEITRITT

Das Konsortium beschäftigt viele Mietlinge, aber um tatsächlich ein Mitarbeiter oder ein Mitglied der Organisation zu werden, muss man Hingabe und Talent beweisen; ein einfacher Arbeiter dieser Machtgruppe verdient nicht mehr als das tägliche Lohnsilber. Ungewöhnliche Leute (zum Beispiel Abenteurer) können beitreten, nachdem sie sich bei spezialisierten Aufgaben bewährt haben.

RUHM ERLANGEN

Das Erreichen von Zielen, die den Profit vermehren, Zugang zu Ressourcen oder die Beseitigung eines Konkurrenten sind die Schlüsselemente zum Erreichen von Status im Konsortium.

VORTEILE

Das Aspis-Konsortium hat Geld, und da seine Mitglieder größtenteils über Avistan und Garund verteilt sind, kann man selbst in den abgelegensten Gegenden mit Unterstützung rechnen, sei es von offiziellen Mitgliedern oder angeheuerten Schlägern aus der entsprechenden Region. Das Konsortium hat auch Zugriff auf unverarbeitete und fertige Güter aus diesen fernen Orten, häufig für viel niedrigere Kosten und mit reichhaltigerem Nachschub, als der Markt normalerweise unterstützt. Da Agenten von Aspis in Teile der Welt gelangen, von denen die meisten Nationen kaum etwas ahnen, und die nur zaghaft von Gruppen wie den Kundschaftern erforscht werden, haben sie oft exklusiven Zugang zu den dortigen Ressourcen.

1 AP: Einen Überland- oder Überseetransport von Avistan zur Mwangihafenstadt Blutbucht oder nach Eleder in Sargava organisieren.

10 Ruhm: Erreichen des Bronze-Ranges und des bronzenen Konsortiumsabzeichens.

10 Ruhm, 1 AP: Eine Karawane (bzw. einen anderen profanen Bodentransport) oder ein Frachtschiff an einer bestimmten Stelle abfangen, die Waren in Besitz nehmen und in der Nähe verstecken. Das Leben der Opfer zu verschonen, kostet 1 AP zusätzlich. Wenn mehrere Agenten an der gleichen Ladung interessiert sind, gewinnt derjenige die Kontrolle, der das meiste Aktuelle Ansehen verwendet.



10 Ruhm, 3 AP: Teleportieren von drei Personen nach Blutbucht, Corentyn, Egorian, Eleder oder Westkrone (+1 AP für jede zusätzliche Person). Die Vorbereitungen können 1-2 Tage dauern, da der NSC-Zauberer nicht unbedingt sofort verfügbar ist. Für Teleportationen am selben Tag erhöhen sich die Kosten um 3 AP.

10 Ruhm, 3 AP: Einen Spezialisten (NSC mit einer Stufe gleich der halben Stufe des SC) für 1 Woche anheuern. Die meisten Agenten des Konsortiums setzen ihre Spezialisten als Leibwächter, als Gruppenführer oder zum Einschüchtern von Leuten ein, die nicht auf die einfachen Drohungen von Schlägern reagieren. In vielen Fällen bleiben diese Spezialisten als Gefolgsleute oder Angestellte bei dem Agenten, der sie bezahlt. (Tatsächlich sind manche von ihnen Stellvertreter von Silberagenten, die sich nebenbei als Söldner verdingen.)

10 Ruhm, 3+ AP: Dafür sorgen, dass ein magischer Gegenstand zerlegt und sicher an einen vom Konsortium kontrollierten Ort gebracht wird. Es kostet mehr AP, wenn ein mächtiger Gegenstand zerlegt werden soll. Der neuerliche Zusammenbau eines magischen Gegenstandes ist nicht immer erfolgreich (siehe Talent Magischen Gegenstand zerlegen im Anhang), so dass diese Vorgehensweise gewöhnlich zum Schmuggeln benutzt wird, um verbotene Waren an einen anderen Ort zu schaffen.

4 AP: Vorbereitung für eine Überland- oder Flusspassage ins Mwangibecken treffen: Eine Karte (mit schwankender Qualität), passende Überlebensausrüstung für die Umgebung und genügend Wasser und Vorräte für 4 Wochen organisieren.

10 Ruhm, 10 AP: Einen Meisterspezialisten (NSC mit der gleichen Stufe wie der SC) für 1 Woche anheuern. Viele Konsortiumsagenten setzen diese Meisterspezialisten als Leibwächter, Gruppenführer bei besonders gefährlichen Missionen oder als Attentäter gegen lästige Beamte usw. ein.

15 Ruhm, 5 AP: Verursachen einer Störung des lokalen Marktes, zum Beispiel Lebensmittelknappheit oder Überflutung durch eine bestimmte Handelsware, wodurch eine Siedlung beeinträchtigt wird, die nicht größer ist als ein großes Dorf. Die Kosten steigen um +5 AP, um eine größere Siedlung zu beeinträchtigen.

20 Ruhm, 20 AP: Erreichen des Silber-Ranges und des silbernen Konsortiumsabzeichens. Der Charakter wählt ein Ortschaft (typischerweise eine Siedlung von mindestens der Größe einer Kleinstadt) als Ausgangsbasis aus und erhält für die Fertigkeiten Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Schätzen, Wissen (Adel und Königshäuser) und Wissen (Lokales) einen Bonus von +2 bei allen Würfeln, die diese Ortschaft und ihre Handelswege betreffen. (Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf auf Seite 55). Der Charakter untersteht nun einem Goldagenten (der in der Stadt oder in einer anderen Ortschaft sein kann). Er kann jedem Konsortiumsagenten mit niedrigerem Rang in seinem Einflussgebiet Befehle erteilen, sogar solchen, die anderen Silberagenten unterstehen (der Missbrauch dieses Privilegs kann jedoch Ruhm mindern, wenn er den dortigen Plänen des Konsortiums zu sehr zuwider läuft). Er kann für die Hälfte der normalen Kosten ein reiches oder luxuriöses Leben führen (siehe Seite 405 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Der Charakter kann auch für die Hälfte der normalen Kosten in Goldmünzen oder AP Leibwächter (siehe Seite 55) anheuern. Bei jedem Kauf dieses Vorzugs erhält der Charakter eine weitere Ortschaft als Ausgangsbasis und erhält auch dort die oben genannten Vergünstigungen.

30 AP: Erhalt einer Dosis *Sonnenorchideenelixier*, höchstwahrscheinlich von einer thuvischen Karawane gestohlen, die es zum Verkauf in die Hauptstadt bringen sollte.

50 Ruhm, 50 AP: Erreichen des Gold-Ranges und des goldenen Konsortiumsabzeichens. Der Charakter wählt einen größeren Ort (wie ein Land) oder bis zu vier kleinere Ortschaften (wie im Eintrag für die Silber-Ränge beschrieben) als Kontrollzone. Er erhält auf Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Schätzen, Wissen (Adel und Königshäuser) und Wissen (Lokales) einen Bonus von +4 für alle Würfe im Zusammenhang mit diesem Gebiet und seinen Handelswegen. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem des Silberagenten für einen Ort und ebenfalls mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf auf Seite 55. Alternativ dazu kann der Agent, wenn er schon im Silber-Rang steht und vier oder mehr Kontrollzonen besitzt, 10 AP anwenden um seinen Rang auf Gold zu erhöhen, statt die Kosten für diesen Rang auf einmal zu zahlen.





ASSASSINEN DER ROTEN MANTIS

Die Roten Mantis sind die gefürchtetsten und vermutlich effektivsten Assassinen auf dem Angesicht Golarions. Sie sind extrem effektiv darin, ihre Opfer zu finden, sie zu töten und sicherzustellen, dass sie tot bleiben. Sie haben anscheinend ein übernatürliches oder von einer Gottheit gegebenes Wissen über Übeltaten, die ringsum begangen werden. Oft kommen sie auf ihre Klienten zu, bevor diese überhaupt wissen, dass sie die Dienste eines Assassinen benötigen. Sie jagen ihr Opfer über den ganzen Planeten (und darüber hinaus) und scheinen eine unendliche Geduld bei der Suche nach Spuren und dem Heranpirschen zu haben. Ein Roter Mantis, der in der Öffentlichkeit agiert, trägt rotes Leder, die charakteristische Insektenmaske einer Mantis und normalerweise zwei Zahnsäbel (siehe *Pathfinder-Handbuch: Abenteurers Rüstkammer*).

ZIEL: VEREHRUNG DURCH MORD

Die Roten Mantis sind in erster Linie eine religiöse Organisation. Ihre Mitglieder verehren Achäkek, den Mantisgott, Ihn, der durchs Blut watet. Achäkek ist der Assasine im Auftrag der Götter, der von ihnen ausgesandt wird, um die zu jagen, die den Göttern ihre Macht streitig machen.

Ein Roter Mantis, der einem Kontrakt zustimmt, ist zwar glücklich über die Bezahlung, die er erhält, aber hauptsächlich nimmt er den Auftrag als eine Form der Gottesverehrung und erst danach als bezahlten Mord an. Diese religiöse Hingabe gegenüber Meuchelmord ist es, was die Roten Mantis dazu treibt, erfolgreich zu sein und es auch dort zu bleiben, wo andere Assassinen versagen würden.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN BÖSE

Die Assassinen der Roten Mantis haben wenig für das Leben übrig und weiden sich daran, es auszulöschen; selbst das Unschuldiger und derer, die es nicht verdient haben. Dennoch sind sie keine einfachen Schlächter, denn sie hängen einem strikten religiösen Glauben an. Größtenteils dreht sich dieser Glaube um die Notwendigkeit von Meuchelmord, aber er bestimmt auch, wer nicht getötet werden darf. Insbesondere dürfen sie keinen Monarchen ermorden, der rechtmäßig regiert. Achäkek ist eine Kraft, die von den Göttern geschaffen wurde, damit solche Herrscher an der Macht bleiben. Daher betrachten die Roten Mantis es als Blasphemie, jemandes rechtmäßige Herrschaft durch Meuchelmord zu nehmen oder zu beenden. Nichtsdestotrotz bleibt jedes andere Ziel (dazu gehören auch Angehöriger einer königlichen Familie, abgesehen vom rechtmäßig eingesetzten Monarchen, oder Monarchen, die ihre Königreiche durch Gewalt an sich gerissen haben) Freiwild für ihre tödlichen Klingen.

ANFÜHRER

Der Kopf der Roten Mantis ist die **Blutige Gebieterin Jakalyn** (RB, Mensch, Schurke 4/Kämpfer 1/ Assasine der Roten Mantis 7). Unter ihr stehen die Vernai, die hohen Herren und Deuter des Willens des Mantisgottes. Jakalyn ist zuallererst eine Galleonsfigur, doch ebenso eine Quelle für die Vernai, denn sie allein hat Zugang zur Sarzaribibliothek und entscheidet endgültig über den Willen des Mantisgottes.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Kämpfer, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Druide, Paladin

MACHTZENTREN

Die meisten Außenseiter glauben, dass die Organisation der Roten Mantis ihr Hauptquartier in Ilizmagorti hätte, da sie die Inselstadt offenregieren. In Wahrheit verbirgt sich die Blutrote Zitadelle tief im Dschungel von Mediogalti, Ilizmagorti hingegen wird für den Kontakt zur Außenwelt benutzt. Die Blutrote Zitadelle ist eine weitreichende Festung, angefüllt mit tödlichen Bestien, fallengespickten Hindernisparcours und (natürlich) tödlichen Assassinen. Die Gefahren dienen der Ausbildung, aber sie stellen auch eine effektive Verteidigung dar. Die Blutrote Zitadelle beherbergt den Haupttempel von Achäkek und die Sarzaribibliothek und sie ist die Heimstatt hochrangiger Mitglieder der Roten Mantis, die gerade keine Aufträge zu erfüllen haben.

BEITRITT

Es gibt keinen offensichtlichen Weg, wie jemand dieser Organisation beitreten kann. Andeutungen und Gerüchte, die in den niederen Schichten kursieren, scheinen die verlässlichste Methode zu sein. Allerdings ist bekannt, dass die Agenten ungefragt an passende Kandidaten herantreten. Diejenigen, die sich den Roten Mantis anschließen, geben ihr altes Leben und vorheriges Dasein auf und verschreiben sich gänzlich der Kirche des Mantisgottes. Einige wollen vielleicht nur ihr geschäftliches Verhältnis mit den Roten Mantis ausbauen und erhalten bestimmte Belohnungen für ihre Diskretion und prompte Bezahlungen.

RUHM ERLANGEN

Geheimhaltung, Verstohlenheit und Tödlichkeit sind die drei Arten, an denen der Wert und der Fortschritt eines Mitgliedes in der Organisation gemessen werden. Man erhält den Respekt der Vernai durch erfolgreich abgeschlossene Aufträge, die keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich ziehen und die Gilde keine zusätzlichen Ressourcen kosten.

VORTEILE

Der Hauptvorteil der Roten Mantis ist ein geduldiger, sicherer Tod. Da sind nicht selbstmörderisch sind, ist ihr Geschäft auch die Verstohlenheit und der Handel mit Informationen.

o **AP:** Der SC erhält einen Kontrakt für die Ermordung eines Ziels; mit anderen Worten, der Charakter bittet darum und bekommt ein Ziel, das er töten muss. Die erwarteten Schwierigkeiten bei der Erfüllung des Kontraktes sind sorgfältig auf vergangene Handlungen des Charakters abgestimmt, denn lukrativere und schwierigere Kontrakte werden generell Assassinen mit höherer Stellung übergeben. Der Charakter könnte einen Kontrakt erhalten, bei dem ein anderer Assasine gescheitert ist.

1+ **AP:** Der SC fordert einen Assassinen auf, eine Person nach einem Kontrakt zu töten. Die Kosten dieses Dienstes variieren nach der Gefahr, die das Zielobjekt gegenüber dem Assassinen darstellt. Die Kosten in AP (oder das Äquivalent in Goldmünzen) entsprechen normalerweise dem HG des



Zielobjektes (mindestens 1). Prominente, schwer zu erreichende oder besonders gefährliche Zielobjekte erhöhen die Kosten in AP um 50-100 % (mindestens +1). Wenn das Zielobjekt sich in einer zivilisierten Umgebung aufhält, findet der Mord innerhalb von 7 Tagen statt, ansonsten kann es bis zu einem Monat dauern; eine schnellere Reaktion erhöht die Kosten in AP um 50-100 %. Den Mord wie einen Unfall aussehen zu lassen, erhöht die Kosten in AP um 50 - 100 %. Die Anführer der Machtgruppe könnten festlegen, dass der Preis statt in Bargeld in bestimmten magischen Gegenständen oder zukünftigen Diensten zu entrichten ist. Der Preis ist niemals verhandelbar. Die Roten Mantis sind keine Monsterjäger und akzeptieren im Allgemeinen nur Kontrakte zur Ermordung von bestimmten Humanoiden, doch es ist bekannt, dass sie auch bedeutende nichthumanoide Zielobjekte eliminiert haben, zum Beispiel eine Düstere Naga, die Anführerin einer Diebesgilde.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC schließt für 1 Woche einen Vertrag mit einem Spezialisten (ein NSC, der Mitglied der Organisation ist und dessen Klassenstufe der halben Stufe des SC entspricht). Der Spezialist kann den SC auch bei einem Mordanschlag behilflich sein, obwohl diese Handlung normalerweise allein vollzogen wird.

15 Ruhm, 10 AP: Der SC schließt für 1 Woche einen Vertrag mit einem Meisterspezialisten (ein NSC mit einer Klassenstufe gleich der Stufe des SC). Wie auch bei anderen Spezialisten, kann er dem SC bei einem Mordanschlag helfen.

10 Ruhm, 15+ AP: Der SC erhält einen Kontakt in einer bestimmten Stadt. Der Charakter kann den Kontakt über örtliche Gerüchte und Neuigkeiten befragen und um Rat bitten. Dadurch erhält der Charakter einen Bonus von +4 auf Würfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen sowie auf Würfe für Wissen (Adel), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) und Wissen (Religion), die er in dieser Stadt macht und mit Rechtsangelegenheiten zu tun haben. Jedoch muss der Charakter 24 Stunden warten, bevor der Kontakt ihn mit den gewünschten Informationen versorgt. Für zusätzliche 10 AP erhöht sich der Bonus durch den Kontakt auf +6. Ein Charakter kann Kontakte in mehreren Städten haben, aber durch mehrere Kontakte in einer Stadt erhält er keinen weiteren Bonus. Wenn der Kontakt stirbt, kann der Charakter AP verwenden, um Ersatz zu finden.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Waffen von folgender Liste: *Ki-Fokus*, *Neuntöter*, *Schärfe*, *Schnelligkeit*, *Schurkenschwert*, *Vampirschwert*, *Verderben* (beliebiger Humanoid), *Verwunden*, *Zauber speichern*. Bestimmte magische Waffen, die hier aufgelistet sind, haben immer die Form eines Zahnsäbels.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Rüstungen von folgender Liste: *Ätherform*, *Bollwerk* (alle), *Energieresistenz* (Feuer, Kälte oder Säure), *Schattenwandeln* (alle), *Schlüpfrigkeit* (alle), *Unscheinbarkeit*, *Zauberresistenz* (alle). Dieser Vorteil gilt nur für Lederrüstungen, beschlagene Lederrüstungen und Kettenhemden (sowohl in normaler, als auch in der Qualität einer Meisterarbeit). Die Roten Mantis verkaufen ihre unverwechselbaren Rüstungen an niemanden, der kein Anhänger Achäeks ist.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf folgender magischer Gegenstände:

Ätherumhang, *Aufbewahrungshandschuh*, *Chamäleonring*, *Elfenumhang*, *Elixier des Schattenwandels**, *Elixier des Versteckens*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit*, *Kletterring* (normale und verbesserte Version), *Maske der Mantis**, *Ring der Sprungkraft* (normale und verbesserte Version). Mit einem Sternchen markierte Gegenstände finden sich im *Weltenband – Innere See*.

25 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält Zugang zu einem sicheren Unterschlupf in einer bestimmten Stadt (von der Größe einer Kleinstadt oder größer), der unter der Kontrolle der Roten Mantis steht. Der Unterschlupf sieht gewöhnlich wie ein einfaches Gebäude aus, beispielsweise ein Lagerhaus; die Roten Mantis stellen sicher, dass keiner außerhalb der Machtgruppe davon erfährt, was im Inneren vor sich geht, und überlebt. Der Charakter kann einmal pro Tag in dem Gebäude ein- und

ausgehen, ohne zu riskieren, dass ein Feind auf den Standort aufmerksam wird. Einige der Gebäude haben zusätzliche, geheime Ausgänge. Der sichere Unterschlupf ist mit einfacher Nahrung, grundlegenden, nicht magischen Waffe und einer Auswahl mundaner Ausrüstung ausgestattet. Die Roten Mantis unterhalten selten mehr als einen sicheren Unterschlupf in einer bestimmten Stadt, sondern sie ziehen es vor, den Standort aufzugeben, wenn er sich nicht verteidigen lässt, und zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen aufzubauen.





BLUTSTEINSCHWERTER

Die Flusskönigreiche sind erfüllt von zeitweiligen Geplänckeln, kurzzeitigen Territorialkämpfen und Anführern, die gelegentlich mehr Geld haben als Krieger, die sie unterstützen. Somit ist diese Gegend eine Brutstätte und ein primäres Reiseziel für Söldnertruppen aller Überzeugungen. Die Blutsteinschwerter sind nicht nur für ihre Schlagkraft bekannt, sondern auch für ihren wohlwollenden Umgang mit den Zivilisten, unter denen sie sich bewegen. Daher werden sie besonders von Siedlern aufgesucht, die nicht riskieren wollen, zum Ziel ihrer Heuerlinge zu werden.

ZIEL: BEZAHLTER SCHUTZ

Die Blutsteinschwerter bestreiten zwar als Söldner ihren Lebensunterhalt, doch sie ziehen es vor, ihre Arbeit zu machen, ohne das gemeine Volk in Gefahr zu bringen. Die meisten Aufträge, welche die Blutsteinschwerter annehmen, bestehen aus dem Schutz Unschuldiger vor Banditen oder Monstern; sie leben in Frieden mit ihren nächsten Nachbarn und beschützen sie. Man weiß jedoch, dass sie sich zu bestimmten Gelegenheiten als Beschützer von Karawanen, Binnenschiffen und selbst reisenden Diplomaten verdingen.

GESINNUNG: NEUTRAL

Überall sehen die Blutsteinschwerter die Beispiele misslungener autoritärer Regierungen. Sie haben ausreichend Grund, die Freiheit und die Lebensart der Flusskönigreiche zu hegen und zu pflegen. Gleichzeitig haben sie aber erkannt, welche Zerstörung und Trostlosigkeit Gesetzlosigkeit mit sich bringt. Sie bieten ihre Dienste an und erwarten eine Bezahlung dafür, doch sie betrachten sich als etwas wesentlich Besseres als die gemeinen Banditen, die es auf Reisende abgesehen haben. Die Blutsteinschwerter verstehen, dass die Starken die Schwachen als Beute ansehen, doch auch wenn sie selbst nicht zu Räubern werden, hat ihr Schutz seinen Preis.

ANFÜHRER

Geboren und aufgewachsen in den Flusskönigreichen, hat **Nemas Ricasso** (Neutral, Kämpfer 6/ Waldläufer 2), wie auch viele seiner Anhänger, miterlebt, dass viele, die sich nicht selbst zur Wehr setzen konnten, von stärkeren Mächten unterdrückt oder vernichtet worden sind. Sein eigenes Dorf wäre beinahe von Banditen ausgeblutet worden, bis die Bewohner die neugegründeten Blutsteinschwerter zu Hilfe riefen. Nachdem er gesehen hatte, wie die Schwerter die Banditen schlugen, schloss Nemas sich ihnen beim Abschied an. 20 Jahre lang arbeitete sich Nemas Rang für Rang nach oben und wurde schließlich zum Hauptmann. Seine sonnengegerbten Züge werden von fröhlichen Augen und einem stetigen Grinsen abgerundet; die Jahre des Kampfes haben nicht einmal einen Schatten von Zynismus und Fatalismus auf seinem Antlitz hinterlassen. Hauptmann Ricasso ist bei seinen Männern sowohl für seinen Optimismus, als auch für seine logistische und taktische Kompetenz beliebt.

Ricassos größte Herausforderung liegt darin, zwischen den ergrauten Veteranen, die den Kern der Schwerter ausmachen, und den jüngeren, wesentlich unterschiedlicheren Rekruten, die mit dem steigenden Ruf der Schwerter die Reihen füllen, zu vermitteln. Neue Blutsteinschwerter bevorzugen eher

angeberische Taten und großspurige, aggressive Angriffspläne, während die Veteranen auf Plänen bestehen, die besonnen sind und alle Eventualitäten einschließen. Bisher hat Hauptmann Ricasso den Balanceakt zwischen Erfahrung und Enthusiasmus erfolgreich vollzogen, dabei die lange erprobten Traditionen der Blutsteinschwerter aufrechterhalten und gleichzeitig neue Ideen langsam in die Ränge einsickern lassen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Kämpfer, Schurke, Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Paladin

MACHTZENTREN

Das Machtzentrum der Blutsteinschwerter ist ein Hügel aus grauem Stein, der mit dünnen Adern aus Blutstein durchzogen ist und an einen der zahlreichen Nebenflüsse des Sellen grenzt. Der massive Stein ist mit Zwergentunneln durchzogen und weist viele als Fehler im Gestein getarnte Gucklöcher auf, die es den Schwertern erlauben, den Flussverkehr zu überwachen. Gekrönt von einem kleinen Kastell, das als Kaserne dient, ist der Blutstein die Operationsbasis der Gruppe. Die Schwerter patrouillieren das Gebiet im Umkreis von mehreren Kilometern und säubern das Land von Banditen und Monstern. Eine Handvoll Bauernhöfe in der Gegend versorgen die Schwerter mit Nahrungsmitteln und grundlegenden Vorräten im Austausch für ihren Schutz.

BEITRITT

Offiziell nehmen die Schwerter jeden auf, der an die Flussfreiheiten glaubt und sich an die Befehlskette hält. Inoffiziell hat der Hauptmann die Freiheit jeden wie er will abzulehnen, und Ricasso stellt unmissverständlich klar, dass er niemand Unehrenhaftes oder mit einer räuberischen Vorgeschichte aufnimmt. Der Großteil der Mitglieder erhält eine Tätowierung oder ein Brandzeichen mit dem Truppensymbol, das ihre Treue bezeugt.

RUHM ERLANGEN

Die Schwerter blicken mit Wohlwollen auf jene, die ihr Wort halten, sich darum bemühen, das gemeine Volk nicht in Gefahr zu bringen, und ihre Aufgabe ohne großes Aufheben erledigen. Charaktere, die taktisches Wissen in die Truppe einbringen oder sie mit Werkzeugen oder Dienstleistungen versorgen, die Blutstein selbst verstärken, können Ansehen in den Augen der Söldnertruppe erwerben.

VORTEILE

Der sichtbare Vorteil der Blutsteinschwerter ist ihre Waffenstärke. Die Schwerter bestehen aus rund 200 Individuen, obgleich zu jeder Zeit zwischen 50 und 100 von ihnen mit Aufträgen unterwegs sind. Die Truppe unterhält kleine Kontore in Andoran, Druma, Nirmathas, Finismur und Talдор, die kurzfristig jedoch höchstens ein Dutzend Söldner verfügbar haben.

Die Schwerter sind Experten darin, die Kampfstile von Kämpfern, Waldläufern und Schurken miteinander zu verbinden. Sie können ihre Mitglieder in diesen Techniken ausbilden (siehe unten). Die Ausbildung dauert für jede zu lernende Technik 1 Woche, ein Charakter kann sich in mehreren Techniken ausbilden lassen.

1 Ruhm: Der SC erhält eine Tätowierung oder ein Brandzeichen mit dem Truppsymbol (normalerweise auf dem Unterarm), mit dem er seine Treue zur Gruppe bezeugt. Wer von den Blutsteinschwertern verstoßen wird, darf das Zeichen nicht mehr öffentlich zur Schau stellen und muss es entweder magisch entfernen oder es mit einem anderen Symbol überdecken lassen.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC heuert einen Trupp von 10 Krieger der Stufe 1 für einen Routineauftrag an, beispielsweise zum Schutz einer Karawane oder als Eskorte einer Person von einer Stadt zur anderen. Der Hauptmann betrachtet diese Aufträge als Trainingsoperationen mit niedrigem Risiko für die neuesten und jüngsten Rekruten. Die erwähnten Söldner in einen tödlichen Konflikt hineinzuziehen, ist ein sicherer Weg, um das Ansehen der Truppe zu verlieren. Die meisten Charaktere, die diesen Vorteil nutzen, tun dies als Machtdemonstration, obwohl die Krieger tatsächlich kämpfen, wenn es dazu kommt.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält für eine Woche ein kampferprobtes Reittier (wie unter Wöchentliche Dienste auf Seite 54 angegeben).

5 Ruhm: Der SC bittet einen Offizier der Schwerter um Informationen und erhält einen Bonus von +2 auf Wissen (Adel und Königshäuser), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) oder Wissen (Religion) für diese Region. Der Charakter muss 24 Stunden warten, bis der Offizier sich mit den gewünschten Informationen zurückmeldet.

10 Ruhm: Der SC erhält einen Bonus von +1 auf Diplomatie, wenn er das gemeine Volk in den Flusskönigreichen und in der Nähe von Städten, in denen die Blutsteinschwerter operieren, beeinflussen will. Mit 20 Ruhm erhöht sich der Bonus auf +2, und mit 30 Ruhm auf +3.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC heuert für 1 Woche einen Spezialisten an. (Ein NSC der Klasse Kämpfer, Waldläufer oder Schurke, mit einer Stufe gleich der halben Stufe des SC.)

10 Ruhm, 5+ AP: Der SC erhält einen Kontakt in einer bestimmten Stadt, in der die Schwerter operieren. Der Charakter kann den Kontakt nach Stadtklatsch, Neuigkeiten und um Rat fragen. Dadurch erhält der Charakter innerhalb dieser Stadt einen Bonus von +2 auf Würfe für Diplomatie zum Informationen sammeln und auf Fertigkeitswürfen auf Wissen (Adel und Königshäuser), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) sowie Wissen (Religion) über die Stadt, in der der Kontakt sich aufhält, muss aber 24 Stunden warten, bis der Kontakt die gewünschten Informationen liefert. Für zusätzlich 10 AP erhöht sich der Bonus durch den Kontakt auf +4. Ein Charakter kann mehrere Kontakte in verschiedenen Städten haben, aber mehrere Kontakte in ein und derselben Stadt geben keinen zusätzlichen Bonus. Wenn der Kontakt stirbt, kann der Charakter AP anwenden, um ihn zu ersetzen.

20 Ruhm: Der SC kann mit einem Rabatt von 10 % eine neue Waffe kaufen oder sie mit einer neuen Eigenschaft aus der folgenden Liste ausstatten: *Aufflammen, Blitz, Eis, Suchen, Verderben* (Goblinoiden, Menschen, Orks), *Werfen*.

20 Ruhm: Der SC erhält einen Rabatt von 10 % beim Kauf oder der Aufrüstung von magischen Rüstungen und Schilden mit Eigenschaften aus der folgenden Liste: *Blendend, Energieresistenz* (Kälte, Feuer), *Geschossabwehr, Geschosse anziehend, Schattenwandeln* (alle), *Schmetternn*.

20 Ruhm: Der SC erhält einen Rabatt von 10 % beim Kauf eines magischen Gegenstandes aus der folgenden Liste: *Alarmstein, Anhänger der Wundheilung, Effizienter Köcher, Fanghandschuhe, Praktischer Rucksack, Wohltuende Salbe*.

20 AP: Der SC unterzieht sich dem Kampftraining für Kämpfer. Das Training erlaubt einem Kämpfer mit einem freien Platz für Kampftalente, eine der folgenden Fähigkeiten oder Talente als Kampftalent auszuwählen: *Ausdauer, Behände Bewegung, Geschmeidige Bewegung, Gewandtes Kriechen* (siehe Anhang), *Menschenjäger des Blutsteins* (siehe Anhang), *Rennen*.

20 AP: Der Charakter unterzieht sich dem Kampftraining für Waldläufer. Das Training erlaubt einem Waldläufer mit einem freien Platz für ein Kampfstilalent, eine der folgenden Fähigkeiten oder Talente als Kampfstilalent auszuwählen: *Dranbleiben, Gewandtes Kriechen* (siehe Anhang), *Improvisierter Nahkampf, Kein Vorbeikommen, Menschenjäger des Blutsteins* (siehe Anhang), *Unverwundlich*.

20 AP: Der SC unterzieht sich dem Kampftraining für Schurken. Dieses Training erlaubt einem Schurken mit einem freien Platz für Tricks, eine der folgenden Fähigkeiten oder Talente als Trick auszuwählen: *Gewandtes Kriechen* (siehe Anhang), *Kampfkniiff, Menschenjäger des Blutsteins* (siehe Anhang), *Schurkenfinesse, Umgang mit Rüstungen* (mittelschwere), *Waffentraining*. Ein Schurke kann die Tricks *Kampfkniiff, Schurkenfinesse* oder *Waffentraining* auswählen, selbst wenn er einen dieser Tricks bereits vorher ausgewählt hat.

30 Ruhm, 2 AP: Der SC erhält den Rang eines „Leutnants“ und eine Mannschaft aus einem Feldwebel (Kämpfer, Waldläufer oder Schurke der 5. Stufe) und 5-8 Unteroffizieren (Kämpfer, Waldläufer oder Schurke der 3. Stufe) als Gefolgsleute. Diese Truppen gehen nicht unbedingt für den Charakter in den Tod.





FESSELPIRATEN

Zwar haben Piraten die Meere Golarions seit Beginn der Seefahrt unsicher gemacht und vereinzelte Mannschaften von Piraten sowohl Händler als auch Staaten dazu gezwungen, ihre Schiffe und Küstenlinien zu schützen, doch die Fesselpiraten, eine quasi nationale Organisation, sind etwas gänzlich anderes. Sie finden Unterschlupf auf den Inseln des Fesselarchipels, das ständig von dem Höllensturm des Auges von Abendego bedroht ist, und stellen eine wirkliche Gefahr für viele Nationen dar. Gleichzeitig bereiten sie aber einen Weg zu Ruhm und Freiheit für die Unzufriedenen, die Ausgestoßenen und extrem Abenteuerlustigen.

ZIEL: BEUTE UND FREIHEIT

Die Fesselpiraten operieren zwar nach den Sitten und Zielen traditioneller Piratenschiffe oder Flotten von verbündeten Piraten unter einem gemeinsamen Kommando, jedoch im großen Stil einer Nation. Jeder Pirat folgt dem Kapitän seiner Wahl und in dieser losen Demokratie attackieren und plündern sie jedes Handelsschiff oder andere potentielle Ziel, wie sie können. Dabei versuchen sie immer, ihre Beute mit einer Menge zu vermehren, die das Risiko ihrer Meinung nach mehr als aufwiegt. Sie haben ihre eigenen Vorschriften und Anführer, und sie glauben, dass sie sich keiner Gerechtigkeit, keinem Gesetz oder Autorität beugen müssen; nicht einmal dem Auge.

GESINNUNG: CHAOTISCH NEUTRAL

Die Fesselpiraten (als Einzelne, als Mannschaften und als vereinte Machtgruppe) operieren nach einer wankelmütigen Laune gleich dem Wind, der ihre Segel bläht, und sie wechseln die Richtung von einem Moment zum anderen. Sie gehen, wohin sie wollen, und tun, was ihnen passt. Sie rauben und plündern, wann immer sie es wagen und was immer sie bekommen, daher stürzen sie sich kopfüber in Abenteuer und Gefahren gleichermaßen. Nach der Verteilung des Anteils kehren sie in den Hafen zurück und feiern ihren Reichtum mit jeder Vergnügung, die ihnen gefällt, und genauso draufgängerisch wie bei der Beschaffung ihrer Beute. Ob zu Lande oder auf See; sie tun, was ihnen gefällt.

ANFÜHRER

So wie jedes Piratenschiff in einer Flotte einem Kapitän untersteht und all diese Kapitäne gemeinsam einem Piratenadmiral die Treue geschworen haben, ist auch die Machtgruppe der Fesselpiraten in viele, voneinander unterschiedliche Schiffsflotten geteilt. Jede segelt unter dem Kommando eines Piratenfürsten und geht an einem bestimmten Hafen vor Anker, den er kontrolliert. Doch gemeinsam segeln die Piraten unter dem Banner ihres gewählten Piratenkönigs, des Orkankönigs **Kapitän Kerdak Knochenfaust** (Mensch, Kämpfer 10) aus Port Fähnris.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barbar, Hexenmeister, Kämpfer, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Magier, Mönch, Paladin

MACHTZENTREN

Obgleich der Orkankönig über Port Fähnris, die größte Hafenstadt der Fesseln, herrscht, haben die Fesselpiraten kein wirkliches Hauptquartier. Die mächtigeren Piratenfürsten beanspruchen die anderen größeren Hafenstädte für sich, darunter Quent, Schauerhafen und Ollo, während die niederen Piratenfürsten die kleineren Hafenstädte und Siedlungen in Anspruch nehmen, die entlang der Küstenlinien der zahlreichen Inseln verstreut sind, welche die Fesseln umfassen. Für gewöhnlich befindet sich der größte Teil der Flotte eines Piratenfürsten auf See und nicht im Hafen, aber die meisten größeren Hafenstädte sind nicht auf ihren Schutz angewiesen. Interne Konflikte sind selten und die Städte sind stark befestigt gegen Bedrohungen aus dem Inneren des unerforschten Dschungels, die Sahuagin, fremde Invasoren und andere Bedrohungen aus dem Meer.

BEITRITT

Die Piraten sind ziemlich egalitär; jeder, der mutig genug ist, in ihre Städte zu kommen, kann sich anschließen. Genauso wie jeder, der, ob nun als Passagier oder Teil der Mannschaft, das Glück hatte, den Angriff auf ein gekapertes Schiff zu überleben. Sogar Landratten, die den Piraten wertvolle Dienste leisten (zum Beispiel eine Taverne führen oder verlässliche Schiffe reparieren), können als Piraten ehrenhalber aufgenommen werden.

RUHM ERLANGEN

Die Fesselpiraten haben Respekt vor Macht, Können, Glück und Wagemut. Wer eine oder mehr dieser Qualitäten aufweist, kann unter den Piraten mit Sicherheit Ruhm ernten.

VORTEILE

Obwohl die Fesseln selbst nur begrenzte Ressourcen besitzen, kann doch sprichwörtlich alles gestohlen und durch die Flotten der Fesselpiraten dorthin gebracht werden. Was noch wichtiger ist: Die Piraten kennen die See und bieten bereitwillig Fahrten von und zu vielen Orten, die von anderen nur schlecht kartographiert worden sind, besonders entlang der westlichen Küste Garunds. Die Piraten profitieren zudem von der Abgelegenheit ihrer Stützpunkte und der Präsenz des Auges von Abendego, das ihnen einen nicht geringen Schutz vor Eindringlingen und der Vergeltung durch die Marinekräfte anderer Nationen und Staaten, sowie durch Handelskonsortien gewährt.

1 AP: Der SC bereitet eine Ozeanreise zu oder von einer Hafenstadt vor, an der die Piraten offen an Land gehen können, oder zu einer unbesiedelten Küstenregion im Machtbereich der Piraten.

1 AP: Der Charakter oder ein Verbündeter versteckt sich 1 Monat lang auf einem Piratenschiff. Da das Schiff mobil ist und nahe am Auge von Abendego vorbei segelt, sind Versuche, den versteckten Charakter auszuspähen oder sich zu ihm hin zu teleportieren, sehr schwierig. (Das Ziel erhält einen Bonus von +5 auf Rettungswürfe, um Zaubern des Ausspähens und der Ortsbestimmung zu widerstehen. Versuche mit dem Zauber *Teleportieren* sind um zwei Vertrautheitsgrade schlechter.)

1+ AP: Der SC bekommt eine Schatzkarte, die zu dem „legendären“ vergrabenen Schatz eines toten Piratenkapitäns führt. Der Wert des Schatzes beträgt mindestens den Wert der AP, die angewendet worden sind, um die Karte zu bekommen. Die Quelle, von der die Karte stammt, kann keine Garantien bezüglich der Bewachung des Schatzes,

leichter Ungenauigkeiten auf der Karte oder rivalisierender Schatzjäger mit der gleichen Karte geben.

2 AP: Der SC bereitet eine Ozeanreise nach oder von einer Hafenstadt in Avistan oder Garund oder zu einem unbesiedelten Küstenabschnitt außerhalb des Machtbereiches der Piraten vor.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC überfällt ein Transportschiff an einem bestimmten Ort, reißt die Waren an sich und versteckt sie irgendwo in der Nähe. Um das Leben der Angegriffenen zu verschonen, muss 1 AP zusätzlich angewendet werden. Wenn mehrere Konkurrenten an derselben Ladung interessiert sind, gelangt derjenige, der die meisten AP angewendet hat, in ihren Besitz.

13 AP: Der SC unterzieht sich einem Ritual, das auf kaum verstandener, uralter Wassermagie beruht und ihm primitiven Kiemen verleiht, so dass er als Außergewöhnliche Fähigkeit Wasser atmen kann. Nach 10 Minuten, in denen er die Kiemen benutzt, ist der Charakter erschöpft. Nach 20 Minuten ist er entkräftet. Mit ständigem Gebrauch der Kiemen sieht der Charakter irgendwann so ähnlich aus wie ein Kiemenmensch und nimmt irgendwann fischähnliche Züge an.

13 AP: Der SC unterzieht sich einem Ritual, das auf kaum verstandener, uralter Wassermagie beruht und ihm Dämmersicht verleiht. Die meisten, die diese Fähigkeit erlangen, stellen irgendwann fest, dass sich ihre Augen vergrößern und fischähnlich werden.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung von magischen Waffen von folgender Liste: *Anarchie, Blitz, Blitzinferno, Blitz-Wurfspeer, Blutung, Donner, Dreizack der aquatischen Herrschaft, Dreizack der Warnung, Durchdringendes Rapier, Giftdolch, Glücksklinge, Mächtiger Doppelschlag, Schurkenschwert, Schutz, Streitkolben des Schreckens, Tanzend, Verderben* (beliebiger Humanoider).

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Rüstungen von folgender Liste: *Energieresistenz* (Elektrizität), *Ritterrüstung der Tiefe*, *Schlüpfzig* (alle), *Wildnis*. Mit Ausnahme der *Ritterrüstung der Tiefe*, bezieht sich die Ermäßigung nur auf leichte und mittelschwere Rüstungen (sowohl von normaler als auch Meisterarbeitsqualität).

20 Ruhm: Der Charakter erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf der folgenden magischen Gegenstände: *Anpassungshalskette, Faltboot, Feder* (Anker, Schwanenboot), *Kletterring, Kletter- und Schwimmhandschuhe, Kugel der Stürme, Luftflasche, Mantaumhang, Nebelhorn, Perle der Sirenen, Ring der Energieresistenz* (schwache Elektrizität), *Ring der Sprungkraft, Schwimmring, Windfächer*.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf eines gebrauchten, seetüchtigen Schiffes, zum Beispiel einer Galeere, eines Kielbootes, eines Langschiffes, eines Segelschiffes oder eines Kriegsschiffes.

25+ AP: Der SC ersteht ein kleines Anwesen in Port Fährnis, Quent oder Eleder. Das Anwesen ist 1 Morgen groß mit einem gemütlichen Haus, hübscher Einrichtung und ein paar Bürgerlichen der Stufe 1, die sich um den Grund und Boden kümmern. Der Charakter wird behandelt, als würde er einen durchschnittlichen Lebensstil führen (*Pathfinder Grundregelwerk*, Seite 405), nur dass seine Investition aus AP die monatlichen Kosten in GM abdeckt. (Der SC hat keine zusätzlichen Kosten.) Er kann weitere Anwesen erwerben und sie zu einem größeren Anwesen für 5 AP pro zusätzlichem Morgen Land verbinden. Ein Charakter, der mindestens 50 AP eingesetzt hat, wird behandelt, als führe er ein reiches Leben (aber immer noch ohne die monatlichen Kosten in GM).

30 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält den Titel „Kapitän“ und eine treue Mannschaft aus einem Bootsmann (Kämpfer oder Schurke der Stufe 5) und 5-8 Piraten (Kämpfer oder Schurken der Stufe 3). Einer der Piraten kann stattdessen ein „Sturmmagier“ sein (Barde, Kleriker, Hexenmeister oder Magier der Stufe 3). Ist der Kapitän in Besitz eines Schiffes und plant, zur See zu fahren und Beute zu machen, schließen sich 10-20 Matrosen (Kämpfer oder Schurken der Stufe 2) der Mannschaft an. Die Mannschaft bleibt nur beim Kapitän, wenn er an Bord bleibt oder sich in einem Machtgebiet aufhält, dass den Fesselpiraten gegenüber freundlich gesinnt ist (darunter auch Sargava). Die Mannschaft bleibt zurück, wenn der Kapitän irgendwo anders hingeht, doch er kann sie später wieder aufnehmen. Ein Charakter kann diesen Vorzug nur einmal wählen.





GARDE DER AUFERSTANDENEN

Jedes Mitglied der Garde der Auferstandenen ist einen Helden tot gestorben und wurde zurückgeholt, um sich der Eliteeinheit anzuschließen, die der herrschenden Dynastie der Erbauer dient. Da *Tote erwecken* nur auf die Bereitwilligen wirkt, bedeutet das, sie alle waren bereit, das Jenseits wieder zu verlassen und in die Welt der Sterblichen zurückzukehren. Ob sie dem Paradies nun aus Loyalität den Rücken zugekehrt haben oder ihr Heldenmut ihnen zu einer wundersamen Flucht aus der ewigen Verdammnis geholfen hat, sie verkörpern Standhaftigkeit und Unbestechlichkeit.

ZIEL: DEN ERBAUERN DIENEN

Die Mitglieder der Garde der Auferstandenen haben alle Fesseln ihres vorherigen Lebens abgelegt und sich gänzlich den Erbauern verschrieben, der Dynastie, die über Osirion herrscht. Sie geben ihr altes Dasein und ihre früheren Ränge auf und manche legen sogar ihren Namen ab; alles, was sie davon ablenken könnte, die Befehle des Rubinprinzen zu befolgen. Wie viele andere Soldaten, die Ruhe in dem ständigen Rhythmus von Drill und Routinen finden, ziehen auch sie direkte Problemlösungen vor. Normalerweise vermeiden sie komplizierte Pläne und bevorzugen einfachere, vorhersagbare Vorgehensweisen. Wie die Mitglieder der Garde der Auferstandenen untereinander sagen: „Ein Plan, der nur mit einem ‚Wenn‘ funktioniert, ist ein schlechter Plan.“ Durch diese Einstellung sind sie als Diplomaten nicht sonderlich geeignet, aber sie macht diese zu hervorragenden Leibwächtern oder Ordnungshütern und zu grausam zielstrebigem Meuchelmördern.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Das Wort des Rubinprinzen ist nach der Definition Gesetz und die Garde der Auferstandenen gehorcht ohne zu zögern seinen Befehlen; selbst wenn sie den sicheren Tod bedeuten. Da sie keine höhere Macht anerkennen, haben die Mitglieder der Garde der Auferstandenen keine Bedenken, wenn sie bei der Ausübung ihrer Pflichten umständliche Gesetze umgehen. Während sie in Osirion kaum irgendwelche Konsequenzen für diese Einstellung fürchten müssen (solange sie ihre eigentlichen Pflichten erfüllen), sind andere Nationen weniger nachgiebig. Allein die Tatsache, dass andere Regierungen die Garde der Auferstandenen nur als langen Arm des Rubinprinzen betrachten (was bedeutet, dass er die gesamte Schuld für ihre Verfehlungen trägt), schränkt ihre Handlungsfreiheit ein.

ANFÜHRER

Außenstehende kennen den Anführer der Garde der Auferstandenen nur als den **Kopeschträger von Sothis** (RN Mensch, Adliger 3/Kämpfer 7). Eingeweihte nennen ihn den Obersten Hauptmann des Erbauers wegen der Vorliebe des Rubinprinzen für ihn. Er ist ein dunkelhäutiger Mann, der sich trotz seines mächtigen Körperbaus grazil bewegt. Schon dreimal ist er gestorben, um den Rubinprinzen gegen Assassinen zu verteidigen. Im Gegensatz zu den meisten Mitgliedern der Garde der Auferstandenen legt er ungewöhnlichen politischen Scharfsinn und Informiertheit an den Tag, nicht nur in Bezug auf Osirion, sondern auch auf

dessen Nachbarstaaten. Und als Hauptmann der Stadtwache hat er bei zahlreichen Gelegenheiten seine verwaltungstechnische Gerissenheit demonstriert. Viele verbringen ihre Mußestunden damit zu überlegen, wer genau er in seinem früheren Leben war, und vermuten, dass er selbst eine überaus wichtige Persönlichkeit gewesen sei.

EMPFOHLENE KLASSEN

Kämpfer, Mönch, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Druide, Kleriker

MACHTZENTREN

Die Garde der Auferstandenen lebt dort, wo sich der Rubinprinz aufhält. Auf Reisen begleiten ihn zwei Dutzend von ihnen. Ein Grundsatz besagt, dass der Rubinprinz in jeder Richtung, in die er blickt, zu jeder Zeit mindestens drei aus der Garde der Auferstandenen sehen soll: „Einer, der für ihn stirbt, einer, der für ihn tötet, und einer, der ihn in Sicherheit bringt.“ Zu jedem der königlichen Wohnsitze (darunter geheime Unterschlüpfе und private Rückzugsorte) gehört zumindest ein Gardist der Auferstandenen, der dort seine ständige Besatzung kommandiert.

BEITRITT

Der Beitritt zur Garde der Auferstandenen verlangt den außergewöhnlich seltenen Umstand, auf Befehl des Rubinprinzen von den Toten auferweckt worden zu sein. Jemand, der erschlagen wurde und von dem man weiß, dass er dem Erbauer gegenüber loyal war, kann zurückgebracht werden, um ihm irgendwann zu dienen. Von tapferen königlichen Gardisten weiß man, dass sie für den Fall ihres Ablebens in ihren Testamenten schreiben, sie seien gewillt zurückzukehren, um den Rubinprinz zu verteidigen. Die Garde hat viele Verbündete in Osirion, aber nur wenige in anderen Ländern.

RUHM ERLANGEN

Am besten erringt man die Aufmerksamkeit der Garde der Auferstandenen, indem man zum Wohle des Rubinprinzen handelt und Versuche, ihm zu schaden, vereitelt. Bei der Verteidigung des Rubinprinzen zu sterben, bringt dem Charakter 1 Punkt Ansehen ein. In geringerem Maße erringen auch Taten den Respekt der Garde der Auferstandenen, die Osirion unterstützen.

VORTEILE

Mitglieder der Garde der Auferstandenen müssen alle früheren Bindungen, Treueschwüre und Verpflichtungen ablegen. Verbündeter der Gruppe müssen dies nicht.

1 Ruhm, Gardist der Auferstandenen: Der SC erhält freien und uneingeschränkten Zugang zu jeder königlichen Bibliothek in Osirion (Osirion, Kleines Dorf oder größer). Dies verleiht dem Charakter einen Bonus von +5 auf Wissenswürfe, wenn er eine Stunde zu Recherchezwecken in der Bibliothek verbringt. Er kann diesen Vorteil nutzen, um ungeübt Wissenswürfe mit diesem Bonus abzulegen, muss dafür allerdings einen Tag mit Nachforschungen verbringen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 auf der Liste auf Seite 55.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält ein neues Aussehen und eine neue Identität, wenn er von den königlichen Bestattern wieder von den Toten zurückgeholt wird. Es ist nicht notwendig,

sich diesem Ritual zu unterziehen, aber es hilft einem neuen Mitglied der Garde, sein altes Leben hinter sich zu lassen. Es bedeutet auch, dass der Gardist von allen Schulden, Verpflichtungen und Strafen seines früheren Lebens befreit ist. Wenn der Gardist sich entscheidet, zusammen mit seiner restlichen Identität auch seinen Namen abzulegen, kann er das Talent Namenloser Diener wählen (siehe Anhang 2).

1 Ruhm, 16 AP: Der SC wird durch *Tote erwecken* wieder ins Leben zurückgeholt. Auf Grund der einzigartigen Rollen, die dieses Ritual bei der Garde der Auferstandenen spielt, kann ein erschlagener Gardist von diesem Vorzug profitieren, selbst wenn er nicht die AP oder GM hat, um dafür zu bezahlen; effektiv verschuldet er sich und zahlt die Kosten zurück, sobald er wieder lebendig ist. (Eine Ausnahme von der Regel besteht darin, dass Mitglieder der Garde der Auferstandenen von allen Schulden ihres früheren Lebens befreit sind.) Bis die Schulden beglichen sind, werden alles erworbene Ansehen und alle verdienten Geldmittel (abgesehen von einem kläglichen Betrag für Essen und Kleidung) zur Abtragung der Schulden aufgewendet. Genauso wenig steigt mit erworbenem Ansehen der Ruhm, solange die Schulden nicht bezahlt sind. Falls der Charakter kein Mitglied der Garde der Auferstandenen ist, wenn er diesen Vorteil nutzen will, wird er zu einem und ist hinterher Teil der Organisation; es gibt keinen „Weg raus“ aus der Garde der Auferstandenen, außer man stirbt und sorgt vorher dafür, dass eine andere Organisation als die der Erbauer den Charakter wieder von den Toten auferstehen lässt.

10 Ruhm, 1 AP: Der Charakter verhandelt mit einem Elementar nach den uralten Abkommen, die Osirion mit verschiedenen Klans von Elementaren geschlossen hat. Durch diesen Vorzug erhält der Charakter einen Bonus von +8, wenn er einem Elementar gegenüber bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern einsetzt. Selbst ein feindlicher oder beherrschter Elementar könnte einwilligen, den Charakter bis zu einer Minute nicht anzugreifen, wenn der Charakter überzeugend genug ist. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus in der Liste auf Seite 55.

10 Ruhm, Gardist der Auferstandenen: Dem SC wird der Titel „Der Beständige“, sowie ein Bonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern gegen jeden Osirer verliehen.

10 Ruhm, 0+ AP, Titel „Der Beständige“: Der SC kann irgendeinen gewöhnlichen Bürger Osirions für bis zu 24 Stunden einsperren lassen. Der Charakter kann den Gefangenen für einen weiteren Tag festhalten, indem er 1 AP anwendet oder Beweise für ein bestimmtes Verbrechen vorbringt, das von dieser Person begangen wurde. Der SC muss mehr AP anwenden, um einen gefährlichen oder einflussreichen Gefangenen (wie einen rivalisierenden Abenteurer) länger festzuhalten.

10 Ruhm, 3 AP, Gardist der Auferstandenen: Der Charakter erhält für eine Woche die Hilfe eines Spezialisten (ein NSC, der Mitglied der Organisation ist, mit einer Stufe, die der Hälfte der Stufe des Charakters entspricht).

20 Ruhm, Garde der Auferstandenen: Dem SC wird der Titel „Der Ebene“ und einen Bonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern gegenüber jedem Osirer verliehen. (Dieser Bonus ist kumulativ mit dem des Titels „Der Beständige“.)

20 Ruhm, 0+ AP, Titel „Der Ebene“: Der SC kann in Osirion jede Waffe oder jeden potentiell gefährlichen Gegenstand für 24 Stunden einziehen. (Für eine Verlängerung um 24 Stunden muss er 1 AP anwenden.) Dieser Gegenstand wird unter den wachsamen Augen der Garde der Auferstandenen aufbewahrt.

20 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält vorübergehend die Dienste eines elementaren Externars mit bis zu 12 TW, als würde er den Zauber *Bindender Ruf* anwenden. Der Charakter muss über die Dienste des Elementars verhandeln und dafür bezahlen, kann aber auch AP anwenden, damit die Garde die Kosten für die Dienste bezahlt. Wenn der Charakter schlecht im Verhandeln ist, kann er 1 AP anwenden, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der an seiner Statt die Verhandlungen führt.

30 Ruhm, Gardist der Auferstandenen: Dem SC wird der Titel „Der Getreue“ und ein Bonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern gegen jeden Osirer verliehen. (Dieser Bonus ist kumulativ mit den Boni der geringeren Titel.)

30 Ruhm, Titel „Der Getreue“: Der SC kann jeden normalen Bürger in Osirion bis zu einer Woche gefangen setzen oder eine ungewöhnliche Person (zum Beispiel einen Abenteurer oder Diplomaten mit Ausnahme der königlichen Familie) für 24 Stunden gefangen halten (wie bei „Der Beständige“), oder er kann jeden Besitzgegenstand (mit einem Wert von bis zu 10.000 GM) für bis zu 24 Stunden konfiszieren. (Für eine Verlängerung um 24 Stunden muss er 1 AP anwenden.)





GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Die Gesellschaft der Kundschafter existiert seit mehr als 400 Jahren. Unter ihren Mitgliedern finden sich Schätzzäger, Forscher, Grabräuber, Historiker und Vagabunden, welche die entferntesten Winkel der Welt auf der Suche nach verlorenen Relikten von welterschütternder Macht und die Antworten auf Rätsel, die älter sind als die Götter durchstreifen. Diese Helden betreten mutig mit Schlingpflanzen bewachsene Dschungelruinen, erklimmen schneebedeckte Berge und durchkämmen den von der Sonne verbrannten Wüstensand auf der Suche nach versteckten Gräften und Monumenten vergangener Zeiten.

Die Mitglieder der Gesellschaft senden Berichte ihrer Heldentaten an ihre vorgesetzten Kundschafter-Hauptmänner, die diese wiederum auf Genauigkeit prüfen, bevor sie die Manuskripte an die Anführer der Gesellschaft der Kundschafter weitergeben.

ZIEL: ERFORSCHEN UND BERICHTEN

Die Gesellschaft hat keine formelle Verordnung, doch die Befolgung eines allgemeinen Verhaltenskodex wird von allen Mitgliedern der Gesellschaft erwartet und Berichte von einem Verhalten, das diesem Kodex zuwiderläuft, sind Grund genug für den Ausschluss aus der Gesellschaft. Die drei wichtigsten Pflichten eines Mitgliedes sind:

Erforschen: Von den Kundschaftern erwartet man, dass sie das Wissen und den Ruf der Gesellschaft mehren, indem sie in weit entfernte Länder reisen, verbotene Geheimnisse entdecken und die verdeckte Geschichte der Welt zusammensetzen. Die Agenten werden darin unterstützt, unbekannte Länder auf der Suche nach noch fantastischeren Rätseln zu bereisen.

Berichten: Während ihrer Abenteuer wird von den Kundschaftern erwartet, dass sie detaillierte Tagebücher, Karten und Berichte ihrer Taten zusammenstellen. Nach erfolgreichem Abschluss schicken die Agenten eine Kopie ihrer Aufzeichnungen an ihren direkten Vorgesetzten, einen Kundschafter-Hauptmann in der Region, der daraufhin eine vollständige Analyse (häufig unter Zuhilfenahme von Erkenntniszaubern) durchführt. Berichte von besonders bemerkenswerten Abenteuern finden ihren Weg nach Absalom und zum Zehnerrat, der die besten Geschichten in unregelmäßig erscheinenden Ausgaben der *Chroniken der Kundschafter* zusammenfassen, die wiederum zurück zu den Kundschafter-Hauptmännern geschickt werden, damit sie die Bände an ihre Kundschafter im Feld weitergeben.

Zusammenarbeiten: Die Gesellschaft legt ihren Mitgliedern keine moralischen Verpflichtungen auf, so dass ihre Agenten alle Rassen, Überzeugungen und Motivationen umfassen. In einer Loge der Kundschafter könnte man zu jeder Zeit einen Teufel beschwörenden Chelaxianer, einen Freiheitskämpfer aus Andoran, einen von Antiquitäten besessenen Nekromanten aus Osirion und einen freundlichen Anekdotenerzähler aus Taldor antreffen. Die Kundschafter sind angehalten, die Ansprüche anderer zu respektieren und sich aus den Angelegenheiten der anderen Mitglieder herauszuhalten, wenn sie ihnen nicht gerade zur Hand gehen wollen.

GESINNUNG: NEUTRAL

Obwohl die Gesellschaft der Kundschafter sich wenig um die spezifischen Taten ihrer einzelnen Agenten kümmert,

verlangt sie doch von ihnen, dass sie sich an den oben erwähnten allgemeinen Verhaltenskodex halten. Kundschafter, die diesen einfachen Regeln nicht folgen können, werden aus der Gesellschaft ausgeschlossen.

ANFÜHRER

Die Gesellschaft wird vom Zehnerrat geführt; zehn maskierten und unbekannten Mitgliedern, deren Identität sogar voreinander geschützt ist. Man weiß nicht, wie lange ein Mitglied des Zehnerrates seinen Sitz behält. Ebenso ist jeder Aspekt ihres Daseins (von der Nominierung zur Wahl, von Treffen bis zu öffentlichen Verwaltungstätigkeiten und von ihren täglichen Aufgaben bis hin zum Ruhestand) ganz und gar geheim. Die Identität der Zehn ist das bestgehütete Geheimnis der Gesellschaft. Eines, so sagt man, für das der Zehnerrat sogar töten würde, um es zu schützen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Alle

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Keine

MACHTZENTREN

Das weitreichende Anwesen der Großen Loge in Absalom beherbergt die Gesellschaft der Kundschafter. Das Anwesen umfasst eine Schule, Schlafsäle, mehrere Vorgebäude und einen massiven, mit vielen Türmchen versehenen, beinahe kathedralenähnlichen Bau, der als Verwaltungsgebäude und Treffpunkt für die gesamte Gesellschaft dient. Tief unter der Großen Loge befinden sich Dutzende von Ebenen voller magisch versiegelter und stark geschützter Gewölbe, in denen die Gesellschaft die Ergebnisse magischer Forschung, Welthistorien, unbezahlbare Wertgegenstände und arkane Objekte aus Hunderten von Jahren lagert.

BEITRITT

Die meisten Kundschafter werden in der Großen Loge in Absalom in den notwendigen Fertigkeiten ausgebildet, aber ein paar erfahrenen Abenteurern werden Feldaufträge innerhalb der Gesellschaft erteilt, sobald sie ihren Wert bewiesen haben. Für weitere Informationen siehe *Almanach der Kundschafter*.

RUHM ERLANGEN

Im Grunde funktioniert die Gesellschaft so, dass die Kundschafter-Hauptmänner anderen Kundschaftern Aufträge erteilen. Ansehen wird dadurch erworben, dass die Aufträge erfolgreich durchgeführt werden, ohne dass irgend etwas Wertvolles auf dem Weg zerstört wird. Die Mitglieder erwerben noch mehr Ansehen, wenn ihre Abenteuer in einer Ausgabe der *Chroniken der Kundschafter* veröffentlicht werden.

VORTEILE

Die Kundschafter haben Zugang zu seltsamer Magie und mysteriösen Ritualen, die aus halb verstandenem, überliefertem Wissen abgeleitet sind.

1 Ruhm: Wenn er sich in der Bibliothek der Großen Loge aufhält, erhält der SC einen Situationsbonus auf einen Fertigkeitswurf für Wissen. Der Wurf repräsentiert eine Stunde Arbeit und spiegelt die Notwendigkeit wider, das

notwendige Material durchzugehen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf von Seite 55.

1 AP: Der SC überträgt einen verbreiteten Zauber (einen aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* oder jeden anderen Zauber, den der SL in dieser Welt als verbreitet betrachtet) aus der Bibliothek der Großen Loge in das Zauberbuch eines Magiers oder in das Formelbuch eines Alchemisten. Für diesen Vorzug sind kein Fertigkeitswurf auf Zauberkunde oder zusätzliche Übertragungskosten nötig.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC macht sich mit einem ungewöhnlichen oder seltenen Zauber (nach Meinung des SL) aus der Bibliothek der Großen Loge vertraut. Das erlaubt einem Barden, Hexenmeister oder ähnlichen Zauberkundigen, den Zauber bei der nächsten Gelegenheit als bekannt auszuwählen. (Dieser Vorzug erlaubt dem Charakter den Zugang zu Barden- oder Hexenmeisterzaubern aus anderen Quellen als dem *Pathfinder Grundregelwerk*, ohne magische Forschung betreiben oder eine Abschrift während eines Abenteuers finden zu müssen.)

5 Ruhm, 1 AP: Der SC darf einen Wesenszug, den er bei der Charaktererschaffung gewählt hat, gegen einen neuen Wesenszug der Gesellschaft der Kundschafter austauschen (siehe Anhang). Der Charakter unterliegt zwar noch immer den normalen Regeln für Wesenszüge (beispielsweise dass er nicht mehr als einen Wesenszug aus derselben Kategorie haben darf), doch der neue Wesenszug muss nicht aus der gleichen Kategorie stammen, wie der ersetzte.

5 Ruhm, 5+ AP: Der SC erhält einen Kontakt in einer bestimmten Stadt. Der Charakter kann den Kontakt über örtliche Gerüchte und Neuigkeiten befragen und um Rat bitten. Dadurch erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen, sowie für Wissen (Adel und Königshäuser), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) und Wissen (Religion), die sich auf die Stadt des Kontaktes beziehen und innerhalb der Stadt abgelegt werden. Jedoch muss der Charakter 24 Stunden warten, bevor der Kontakt ihn mit den gewünschten Informationen versorgt. Für 10 zusätzliche AP erhöht sich der Bonus durch den Kontakt auf +4. Ein Charakter kann Kontakte in mehreren Städten haben, aber durch mehrere Kontakte in einer Stadt erhält er keinen weiteren Bonus. Wenn der Kontakt stirbt, kann der Charakter AP verwenden, um Ersatz zu finden.

10 Ruhm: Der SC erhält Zauber der Machtgruppe (siehe Anhang) für 1 AP günstiger als normal (Minimum 1).

15 Ruhm, 2 AP: Der SC erhält für 1 Woche Zugang zu einer besonderen Abteilung der Bibliothek der Großen Loge und einen Situationsbonus von +10 auf einen beliebigen Wissenswurf. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem aus der Liste auf Seite 55.

20 Ruhm: Der SC darf kostenlos mit Karawanen und Handelsschiffen reisen, die der Gesellschaft der Kundschafter gegenüber freundlich gesinnt sind.

20 Ruhm: Der SC bekommt in einer Loge der Kundschafter eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf von magischen Gegenständen mit einem Wert von bis zu 10.000 GM.

20 Ruhm, 1+ AP: Der SC hat Zugang zu einem geheimen Vorratslager in der Wildnis. Diese Vorräte bestehen aus Überlebensausrüstung wie Trockennahrung, sauberes Wasser, Ersatzwaffen, Seil, Sonnenzepter, Zauberkomponenten und weitere nichtmagische Ausrüstungsgegenstände, wie sie im *Pathfinder Grundregelwerk* stehen. Das Anwenden von AP zeigt an, dass der Charakter in 2W6 x 10 Minuten Entfernung von seiner derzeitigen Position solch ein Lager findet. Der

Charakter muss den Fund nicht vorausplanen oder überhaupt davon wissen. (Tatsächlich ist es nur eine Handlungshilfe, um im Notfall Gegenstände zu erhalten.)

In einem dieser Lager befinden sich typischerweise Gegenstände im Wert von 375 GM. Zusätzlich zu den normalen Kosten muss der SC +5 AP verwenden, da er sich außerhalb einer Gemeinde mit mindestens 5.000 Einwohnern aufhält.

40 Ruhm, 1 AP: Der SC erwirbt den Ruf eines berühmten und erfolgreichen Kundschafters. Effektiv ist der Charakter ein berühmter Abenteurer und in verschiedenen Ländern wohlbekannt (ob er nun berühmt oder berüchtigt ist, hängt von der Hintergrundgeschichte und der Persönlichkeit des Charakters ab). Diese Reputation verleiht dem Charakter einen Bonus von +2 auf Würfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern, wenn er es mit jemandem zu tun hat, der von ihm gehört hat. Viele Kundschafter mit dieser Ansehensstufe werden zu Kundschafter-Hauptmännern (wenn gleich der Zehnerrat die Kundschafter-Hauptmänner nach anderen Qualitäten als ihrem Ruf auswählt).





GLOCKENBLUMEN- NETZWERK

Sklaverei ist über die gesamte Innere See Golarions hinweg eine gängige Praxis; erst recht in Cheliox, wo alle Arten von nicht menschlichen Humanoiden, aber besonders Halblinge, den größten Teil der versklavten Arbeitskräfte ausmachen. Ohne ein angestammtes Heim und nach Generationen der Versklavung durch die Chelioxaner haben es die Halblinge nun selbst in die Hand genommen, nach Freiheit zu streben und anderen Halblinge bei der Erreichung des gleichen Ziels zu helfen. So wurde das Glockenblumennetzwerk gegründet, eine Jahrzehnte alte, extrem geheime Gesellschaft befreiter Halblingsklaven, die eine große Bandbreite von subversiven und rebellischen Taten begehen, um ihre Mithalblinge aus Cheliox und hoffentlich aus der Sklaverei zu befreien. Das Glockenblumennetzwerk ist nach der blauen Glockenblume benannt, welche die Mitglieder als ihr Symbol auserkoren haben. Sie ritzen es in Zaunpfähle, stecken es auf ihre Tuniken und pflanzen die Blume in der Nähe ihrer wichtigen Gebäude. Die Mitglieder des Netzwerkes können andere Mitglieder, die in offiziellen Geschäften unterwegs sind, immer an dem einen oder anderen blauen Glockenblumensymbol erkennen, das sie bei sich tragen; eine Tätowierung, eine Anstecknadel oder sogar eine echte Glockenblume im Knopfloch. Darüber hinaus kommuniziert die Gruppe über eine Reihe von Kennwörtern (siehe Kasten). Das Netzwerk unterhält hunderte von Pfaden, die aus Dutzenden von chelischen Städten in die Freiheit führen. Die meisten dieser Wege enden in Andoran, obwohl einige sogar bis nach Rahadoun führen.

ZIEL: BEFREIUNG DER HALBLINGSKLAVEN

Das Glockenblumennetzwerk hat nur ein einziges Ziel: die Befreiung der Halblingssklaven aus Cheliox. Um das zu erreichen, schrecken die Mitglieder nicht davor zurück, Sklaventreiber und Sklavenhalter zu ermorden, obwohl sie es vorziehen, sich die Sklaven des Nachts zu greifen und sie ins Netzwerk zu bringen, wo sie weniger leicht gefunden werden können. Die so Befreiten verkleiden sich oft als Sklaven und schleichen sich wieder in die Gemeinden oder Haushalte ein, in denen Halblinge als Sklaven gehalten werden. Dort ermutigen sie die noch immer gefangenen Halblinge dazu, mit ihnen beim nächsten Erntemonat zu fliehen. Das Netzwerk hält seine Geheimhaltung aufrecht, indem es keinem einzelnen Bauern oder Scheunenbesitzer zu viele Informationen enthüllt. Entlang einer Reihe kennen die Bauern typischerweise nur ein oder zwei Scheunen, außerdem wissen die Besitzer dieser Scheunen gewöhnlich nicht, mit welchen anderen Scheunen sie in Kontakt stehen. Sollte ein Bauer gefangen und gefoltert werden, könnte er höchstens zwei Orte preisgeben, und deren Besitzer könnten gar nichts verraten. Bauern fahren ihre Ernte für gewöhnlich bei Mondlicht ein, da es viel einfacher ist, die von Statur kleinen Halblinge zu verstecken, wenn weniger Leute in der Nähe sind, die sie entdecken könnten. Beinahe alle Scheunen in Cheliox befinden sich außerhalb der größeren Städte, was die Chancen erhöht, dass das Netzwerk unentdeckt bleibt. Obgleich ein paar Scheunen gefunden und zerschlagen worden sind, ist das Netzwerk in seiner bisherigen Geschichte immer einer größeren Unterwanderung entgangen und bleibt größtenteils ein Geheimnis innerhalb der Grenzen von Cheliox.

GESINNUNG: CHAOTISCH GUT

Mitglieder des Glockenblumennetzwerks schrecken nicht davor zurück, sich im Namen der Freiheit die Hände schmutzig zu machen. Sklavenhändler, Sklavenhalter und unglückselige Zeugen sind im Namen der Halblingsbefreiung ihren Klingen und Pfeilen zum Opfer gefallen. Die Mitglieder des Netzwerks vermeiden direkte Konfrontationen, wann und wo es geht, aber sie weichen nicht zurück, wenn es notwendig ist. Obwohl die Gruppe straff organisiert ist, werden auf Grund der Geheimhaltung die tagtäglichen Operationen jedes Teils des Netzwerkes den Launen und Vorstellungen Einzelner überlassen; daher der chaotische Teil in der Gesinnung des Netzwerks. Halblingsklaven zu befreien und sie in Länder zu bringen, in denen es keine Sklaverei gibt (wie Andoran), legt die Machtgruppe deutlich auf der guten Seite des Spektrums fest.

ANFÜHRER

Der geheimnisvolle Anführer des Glockenblumennetzwerks ist nur als der Farmer bekannt. Von denjenigen, die ihn getroffen haben (oder es behaupten), sagen alle, er sei ein humpelnder, männlicher Halbling, der eine schwarze Kapuze mit einer aufgestickten Glockenblume auf einer Seite trägt. Einige Bauern behaupten, der Farmer sei in Wirklichkeit viele Halblingmänner, von denen jeder die Kapuze trägt, wenn er an der Reihe ist, das Netzwerk anzuführen. Die Bauern, die dies behaupten, sind jene, die den Farmer oftmals gesehen haben und schwören, er würde mal auf dem einen, mal auf dem anderen Bein hinken, seine Stimme sei manchmal eine andere, außerdem würden sowohl seine Eigenarten als auch sein Akzent sich ständig verändern. Ob dies nun der Beweis ist, dass verschiedene Strippenzieher in den Schatten an der Spitze des Netzwerks stehen oder es einfach nur die Art des Farmers ist, seine Bauern auf Trab zu halten, wird vermutlich nie jemand wissen. Das hartnäckigste Gerücht, das sich die Mitglieder des Netzwerkes erzählen, ist, der Farmer sei ein Sklave in Corentyn gewesen, sei missbraucht und ausgenutzt worden, und dass er auf der Flucht seinen Herren getötet habe und dann per Schiff erst nach Rahadoun, dann nach Andoran geflüchtet sei. Schließlich gibt es noch ein Gerücht, das sich unter den Bauern immer stärker verbreitet: Der Farmer würde finanziell durch die Adlerritter von Andoran unterstützt werden (oder er sei selbst ein Adlerritter). Die Ritter würden außerdem mit Hilfe des Netzwerkes nicht nur Sklaven befreien, sondern auch die besten Marschwege von Andoran zu jeder größeren Stadt in Cheliox auskundschaften; eine Strategie, die den Rittern nur als Vorbereitung auf einen Krieg dienen kann.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Kleriker, Paladin, Schurke, Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Kämpfer

MACHTZENTREN

Obwohl niemand weiß, wo sich der Farmer genau aufhält, gibt es mehrere Orte in Cheliox, von denen man glaubt, sie seien die zentralen Treffpunkte für die Mitglieder des Glockenblumennetzwerkes. In Corentyn findet wöchentlich eine Versammlung von befreiten und versteckten Sklaven, sowie Halblingen statt, die in den Haushalten als Spione fungieren. Bei den Treffen besprechen sie Strategien, wie sie die Sklaven aus dem nächsten Haushalt befreien sollen.

Sie treffen sich nie zweimal am selben Ort. Die gesamte Gruppe arbeitet immer nur mit einem Bauern zusammen, um den Schaden so gering wie möglich zu halten, sollten einer oder mehrere gefangen genommen werden. Aber trotz dieser Vorsichtsmaßnahme hat der Farmer sie gebeten, sich nicht so hemmungslos zu treffen; eine Bitte, die sie gerne ignorieren. In Westkrone gibt es in der Nähe der Docks ein privates, den Chelaxianern gehörendes Wirtshaus, das von einem Kleriker der Iomedae geführt wird und Seeglocke heißt. Das Erdgeschoss der Seeglocke beherbergt ein typisches Wirtshaus, doch der Keller ist ein zentraler Treffpunkt für die Bauern des Glockenblumennetzwerks aus Chelax und fungiert als Erntemondscheune für alle befreiten Sklaven aus der Umgebung.

Beitritt

Das Netzwerk heißt gute, vertrauenswürdige Leute willkommen, besonders wenn sie sich heimlich bewegen und in der Wildnis überleben können. In den meisten Fällen tritt die Gruppe an einen SC heran, nicht umgekehrt. Dies geschieht normalerweise, wenn der SC erklärt, er sei gegen die Sklaverei und ein Freund der Halblinge.

Ruhm erlangen

Zusätzlich zu den Aufgaben, die sie für die Gruppe erfüllt, erhält jede Person, die direkt verantwortlich für die Befreiung eines Halbblings aus der Sklaverei ist, für je 10 so befreite Halblinge 1 Punkt Ansehen. Das heißt, wenn ein Abenteuer um diese Machtgruppe die Befreiung von Halblingsklaven beinhaltet, erwirbt der SC Ansehen für den erfolgreichen Abschluss des Abenteuers und für die Befreiung der Sklaven.

Vorteile

Man benötigt eine Menge Ressourcen, um Sklaven zu befreien und sie des Nachts über Land zu führen. Für Mitglieder mit genügend Ansehen bietet das Glockenblumennetzwerk bestimmte Waren und Dienstleistungen an. Diese Gegenstände oder Dienste finden sich beinahe immer in einer Scheune, oder man erhält sie auf geheimen Wegen entlang einer Reihe.

1 Ruhm: Einen Ort entlang einer bekannten Reihe finden, der von einer Glockenblume markiert ist und genug Wasser und Vorräte für bis zu 10 Leute für eine Woche enthält. Zum Finden des Versteckes muss man einen Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst mit SG 10 ablegen.

1 Ruhm: Kauf von einfachen Waffen, leichten Rüstungen und Schilden zum normalen Preis an einer Scheune. (Das Netzwerk liefert diese Gegenstände regelmäßig an Scheunen, damit die befreiten Sklaven sich unterwegs verteidigen können.)

5 Ruhm: Nichtmagische Gegenstände (zum Beispiel Seile, Haken, Zelte, Decken, Kleidung usw.) zum halben Preis von den meisten Scheunen kaufen.

Kennwörter des Glockenblumennetzwerks

Das Glockenblumennetzwerk verwendet landwirtschaftliche Umschreibungen als Kennwörter, sodass sie ihre Aktivitäten ohne Angst vor Spionage besprechen können. Es folgen einige Beispiele.

Abgrasen: Einen Ort überwachen, an dem Sklaven gehalten werden.

Bauer: Jemand, der Sklaven zwischen zwei Verstecken eskortiert.

Bewässern: Einen Sklavenhändler oder einen Sklavenhalter töten.

Ernte: Eine Gruppe Sklaven, die in die Freiheit geführt werden.

Erntemond: Die beste Reisezeit; nämlich bei Nacht. Beschreibt auch die Nacht, in der ein Sklave seine Reise in die Freiheit antritt.

Der Farmer: Der Anführer des Glockenblumennetzwerks.

Hof: Ein Ort, an dem Sklaven gegen ihren Willen festgehalten werden, wie das Anwesen eines chelischen Adligen.

Reihe: Ein Pfad von einem Geheimversteck zum nächsten.

Rupfen: Einen Sklaven befreien.

Sähen: Sklaven eine „Reihe“ entlangführen.

Scheune: Ein geheimes Versteck (zum Beispiel ein Haus, ein Laden oder eine tatsächliche Scheune), in dem die Sklaven tagsüber versteckt werden.

5 Ruhm: Der SC kann bestimmte magische Reisegegenstände aus einer Scheune mit einem Rabatt von 10 % aus folgender Liste kaufen:

Elfenumhang (6 AP), *Pulver des Verschwindens* (9 AP), *Spurlosigkeitspulver* (1 AP), *Elixier des Versteckens* (1 AP), *Verkleidungshut* (5 AP), *Tarnungsrobe* (21 AP), *Fluchtweste* (13 AP).

10 Ruhm: Der SC kann bei einem leicht zu erkennenden Standort des Netzwerkes (einer der mit dem Symbol einer Glockenblume markiert ist) rasten, ohne abgewiesen zu werden. (Es gibt allerdings Ausnahmen, beispielsweise wenn eine Gruppe von Verfolgern dem Charakter hart auf den Fersen ist.) An einem solchen Ort erhalten Mitglieder des Netzwerks Nahrung, Kleidung und einfache medizinische Versorgung (als würden sie von einer Person mit einem Bonus von +10 auf Heilkunde versorgt).

20 Ruhm: Beim Kauf oder bei der Aufrüstung von magischen Rüstungen oder Schilden mit bestimmten Eigenschaften aus der folgenden Liste erhält der SC einen Rabatt von 10 %: *Geschossabwehr*, *Geschosse anziehend*, *Mithralkettenhemd*, *Schattenwandeln* (alle), *Schlüpfrigkeit* (alle), *Schwarzholzschild*, *Schwarzholzartsche*, *Unscheinbarkeit*.

20 Ruhm: Der SC kann aus der folgenden Liste magische Waffen einkaufen oder sie mit besonderen Eigenschaften aufrüsten: *Gnade*, *Rückkehr*, *Schutz*, *Schlafpfel*, *Schurkenschwert*, *Werfen*.





DER GRÜNE GLAUBE

Im Grünen Glauben steht das Gleichgewicht über allem. Von seinen Anfängen als Vereinigung ungleicher druidischer Gruppierungen, von denen jede nur an einen Aspekt der Natur gebunden war, bis hin zu einem kollektiven Ganzen, das die ganze Natur umspannt, war der Grüne Glaube immer bemüht, die Natur an sich zu repräsentieren. Trotz ihrer weltlichen Extreme ist die Natur Schönheit und Schrecken, Wohltat und Trostlosigkeit, Wildheit und Harmonie, Reinheit und Pestilenz, Sanftmut und Zorn. Man erwartet von Mitgliedern dieser Machtgruppe, dass sie sanft auftreten und treu den Wegen der Natur folgen, sowie andere dazu ermutigen, der Natur jederzeit Respekt und Ehrfurcht entgegenzubringen. Die Gruppe ist in Zirkeln organisiert, in denen die Mitglieder höherer Zirkel denen niedrigerer Ränge Befehle erteilen.

ZIEL: EINE WELT IM GLEICHGEWICHT

Der Grüne Glaube führt die Welt entlang eines heiklen Pfades. Die Gruppe arbeitet daran, alle Kräfte im Gleichgewicht zu halten. Allerdings in einem dynamischen Gleichgewicht wie die Gezeiten, die Mondphasen und der Wechsel der Jahreszeiten. Ein statisches Gleichgewicht bedeutet Tod und Verhärtung. Der Grüne Glaube sucht aber nach Leben, Wachstum, Tod, Verfall und Wiedergeburt. Er umarmt Sturm, Feuer und Fluten und versucht, nach solchen Naturkatastrophen die zarten Triebe und neuerliche Bodenstreu wiederherzustellen. Genauso nähert er die menschlichen Gemeinden, Kulturen und Reiche, die diese Welt bevölkern. Er pflegt sie, wacht über sie und merzt sie aus, wenn sie das Gleichgewicht aller zu sehr gefährden.

GESINNUNG: NEUTRAL

Der Grüne Glaube schätzt die Neutralität hoch ein, da seine Mitglieder die Natur selbst als das Feld sehen, auf dem alle anderen Konflikte ausgetragen werden. Gut und Böse, Ordnung und Chaos, alles wogt in einem ständigen Kampf auf dem Angesicht der Welt hin und her, doch die Welt enthält und erträgt sie alle. Während eine dominante Macht die Welt nach ihren eigenen Vorstellungen verändern will, so wird das Gleichgewicht der Kräfte aufrecht erhalten, um sicher zu stellen, dass diese Kräfte ihren Geist nicht auf fundamentale Veränderungen richten, welche die Welt zerstören könnten. Die Mitglieder des Grünen Glaubens werden als neutrale und unbefangene Richter respektiert und häufig gebeten (oder bieten an), als Botschafter oder Vermittler zwischen zwei streitenden Parteien zu fungieren, seien es nun Bauern in einem Dorf oder mächtige Könige.

ANFÜHRER

Tregellus Aranega (N, Mensch, Druiden des Grünen Glaubens 15) ist ein dürrer, über hundert Jahre alter Chelaxianer mit milchigen Augen, der in dem Jahr vor Arodens Tod in der Traufe des Anferitaforsts geboren wurde. Er diente mehr als vier Jahrzehnte lang als Großdruide und ist der Verwalter des Grünen Glaubens überall in der Wildnis Golarions. Obwohl er fast blind ist, bleibt er dennoch gesund und sein Verstand ist ungetrübt. Tregellus reist regelmäßig von Hain zu Hain und beratschlagt sich mit den Großdruiden und Erzdruiden, die für jeden Hain verantwortlich sind (und maßregelt sie oft). Zuweilen verzweifelt er an der Suche nach

einem Nachfolger, dessen Vorstellung groß genug ist, um in seine Fußstapfen zu treten, und der den Mut besitzt, seinen Platz einnehmen zu wollen. Bisher war noch niemand dieser Herausforderung gewachsen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barbar, Barde, Druiden, Hexenmeister (Feenblutlinie), Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Magier, Paladin

MACHTZENTREN

Um seine Ideale aufrechtzuerhalten, ist der Grüne Glaube gleichzeitig überall und nirgends beheimatet. Wo immer es makellose Wildnis und unberührte Natur gibt, findet man auch den Grünen Glauben. Die Festungen des Glaubens waren schon immer die Wälder dieser Welt und die größte Zahl von Druiden trifft sich im Verdurawald, im Klauenwald und im Mwangibecken. In jedem großen Wald in der Welt gibt es einen Großdruiden, der ihn mit Hilfe dreier Erzdruiden behütet. Kleinere Waldgebiete (wie Tregellus eigener Anferitaforst) haben vielleicht nur einen einzigen Erzdruiden.

BEITRITT

Der Grüne Glauben steht allen offen, welche die Natur respektieren und sich ihrer Ausbeutung entgegenstellen.

RUHM ERLANGEN

Obwohl die Machtgruppe Tiere eher als Verbündete denn als Diener ansieht, verstehen ihre Mitglieder den Wert eines abgerichteten Tieres; jemand, der ihnen so eines überlässt, erlangt (einmalig) 1 Ruhm. Sie blicken mit Wohlwollen auf jene, die mächtige Magie wirken, um Tiere, Pflanzen und Feenwesen zu heilen oder zu retten, was jedes Mal 1 Ruhm einbringt. Auch belohnen sie diejenigen, die Mitglieder der Alten Kulte oder des Wispernden Pfads und Missgeburten der Natur (wie Aberrationen) vernichten.

VORTEILE

Der Grüne Glaube, manchmal auch Alter Glaube, der Große Alte oder Urdru genannt, ist eine der am weitesten verbreiteten Machtgruppen Golarions. Seine heiligen Haine, Tümpel, Menhire und Steinkreise können überall zwischen Irrisen und Sargava gefunden werden, obgleich ihr Zuspruch in der Nähe großer Städte schwindet. In einem Umkreis von 15 km um eine Stadt mit mehr als 5000 Einwohnern erhöhen sich die Kosten in AP um 5.

Der Grüne Glaube wird stark von den Bürgerlichen auf dem Land, Reisenden in der Wildnis und primitiven Stämmen unterstützt. Mit Hilfe ihrer Feenverbündeten und den Tieren auf weiter Flur kann die Machtgruppe Leute oder Waren durch unbekannte Orte schmuggeln oder in ihnen verstecken, die auf keiner Karte verzeichnet sind. Der größte Vorteil der Mitglieder besteht in ihrem Ruf der Unbestechlichkeit und Neutralität, aber sie sind nicht abgeneigt, den Zorn der Natur durch das Brauen von Giften oder das Ausbrüten von Plagen loszulassen, wenn ihre Wut geweckt wird.

5 Ruhm, AP unterschiedlich: Der SC kann folgende magische Dienste in Anspruch nehmen: *Antipathie/Sympathie* (10 AP), *Buße* (8 AP), *Eisenholz* (3 AP), *Elementarhorde* (20 AP), *Erdbeben* (7 AP), *Erde bewegen* (3 AP), *Heilung* (4 AP), *Modernder Schlurfer* (20 AP), *Pflanzenort* (5 AP), *Pflanzenwachstum* (1 AP),



Stein formen (1 AP), *Steinwand* (4 AP), *Weihen/Entweihen* (16 AP), *Wetterkontrolle* (6 AP), *Wiedergeburt* (12 AP), *Windwandeln* (5 AP).

5 AP: Der SC kann *Wut* als Zauber des 2. Grades seiner Druiden-Zauberliste hinzufügen.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält den Titel „Küken“ und lernt, wie er einmal pro Tag das Recht sicherer Führung als Volle Aktion in Anspruch nehmen kann. Dieser Aspekt der allgemein anerkannten Neutralität des Grünen Glaubens ist eine außergewöhnliche Fähigkeit, die wie der Zauber *Heiligtum* funktioniert (SG 10 + halbe Charakterstufe + Charismamodifikator), aber auf Sprache basiert und nur solange vorhält, wie der Charakter sich konzentriert. Der SG sinkt um 5, wenn der Charakter während derselben Begegnung eine offensive Aktion ausgeführt hat. Das Küken darf jeden Landbürgerlichen um Nahrung und Unterkunft bitten.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält den Titel „Initiat des ersten Kreises“ und eine zusätzliche Sprache aus der folgenden Liste: Aqual, Aural, Drakonisch, Elfish, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Ignal, Riesisch, Sylvanisch, Terral. Der Charakter erhält (nach Entscheidung des SL) gegenüber Muttersprachlern dieser Sprache einen Bonus von +2 auf Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern. Höhere Ränge in der Organisation werden mit je +5 Ruhm („Initiat des zweiten Kreises“ bei 15 Ruhm, „Initiat des dritten Kreises“ bei 20 Ruhm und so weiter) mit Kosten von 1 Punkt AP pro Rang erworben. Mit jedem Rang erhält der SC eine zusätzliche Sprache aus der Liste und einen Bonus, um deren Muttersprachler zu beeinflussen.

10 Ruhm, 3AP: Der SC erhält für eine Woche die Dienste eines neuen Mitglieds des Grünen Glaubens (eines Barbaren, Barden, Druiden, Hexenmeisters mit Feenblutlinie oder Waldläufers mit einer Stufe gleich der halben Stufe des SC).

13 AP: Der SC kann sich einem Ritual unterziehen, das ihm als Außergewöhnliche Fähigkeit Resistenz 5 gegen Elektrizität, Feuer oder Kälte verleiht. Der Charakter kann sich dem Ritual für alle drei Energietypen unterziehen.

15 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält für 24 Stunden die Unterstützung einer Dryade, eines Pixies, eines Satyrs oder eines anderen Feenwesens mit gleicher Macht.

20 AP: Der Druide ändert seinen Bund mit der Natur von einer Domäne auf einen Tiergefährten oder umgekehrt. Der SC kann diesen Vorteil mehr als einmal wählen, muss aber jedes Mal die Kosten in AP zahlen.

20 AP: Der Druide kann seine gewählte Klerikerdomäne gegen eine passende Domäne austauschen. Der SC kann diesen Vorteil mehr als einmal wählen, muss aber jedes Mal die Kosten in AP zahlen.

20 Ruhm: Der Waldläufer ändert seinen Bund des Jägers von einem Tiergefährten auf seine Gefährten oder umgekehrt. Der SC kann diesen Vorteil mehr als einmal wählen, muss aber jedes Mal die Kosten in AP zahlen.

20 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält für 1 Woche die Dienste eines anderen Machtgruppenmitglieds (eines Barbaren, Barden, Druiden, Hexenmeisters mit Feenblutlinie oder Waldläufers, dessen Stufe der Stufe des SC entspricht).

25 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält für 24 Stunden die Hilfe eines Modernden Schlurfers, eines Baumhirten oder Feenwesens bzw. einer Pflanze von gleicher Macht.

32 AP: Der SC unterzieht sich einem Ritual, das ihm eine Resistenz von 10 gegen Elektrizität, Feuer oder Kälte verleiht. Der Charakter kann sich diesem Ritual für alle drei Energietypen unterziehen und die durch ein vorheriges Ritual erhaltene Resistenz erhöhen, indem er die Differenz zahlt.

75 AP: Der SC unterzieht sich einem Ritual, das ihm eine Resistenz von 20 gegen Elektrizität, Feuer oder Kälte verleiht. Der Charakter kann sich diesem Ritual für alle drei Energietypen unterziehen und die durch ein vorheriges Ritual erhaltene Resistenz erhöhen, indem er die Differenz zahlt.





HÖLLENRITTER

Die Höllenritter sind der starke Arm des Gesetzes in Chelias und darüber hinaus. Im Kern der Philosophie der Ritter stehen Ordnung, Disziplin und Gnadenlosigkeit. Sie setzen ihren eigenen Rechtscodex durch, bekannt als Maß und Fessel. Die Höllenritter stählen ihren Geist und ihren Körper, um jegliche Empfindungen und jegliches Mitgefühl zu verbannen, und weihen sich eisern der Durchsetzung des Rechtes und seiner Konsequenzen. Jeder Ritter trägt eine schwarze Rüstung, die nach seinem teuflischen Muster gefertigt wird. Diese schwarz gekleideten Vollstrecker haben sieben Hauptorden.

ZIEL: DURCHSETZUNG DES GESETZES

Die Höllenritter studieren das Recht und lernen es auswendig, sie meditieren über Disziplin und setzen ihre Prinzipien durch. Obwohl viele den Diabolismus in Chelias verachten, sind seine Gesetze umfassend und spezifisch, sodass die Ritter effektiv Sicherheit, Ordnung und eine harte Gerechtigkeit aufrechterhalten und ausüben können. Die Erlasse in Maß und Fessel sind schlicht, denn die Ritter folgen ihnen ohne Rücksicht auf lokales Rechtsdenken. Höllenritter sind so erfolgreich, dass andere Nationen sie gelegentlich einladen, die Ordnung wiederherzustellen; eine Aufgabe, die sie mit aller rechtschaffenen Freude angehen.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Das Gesetz ist die Achse, um die sich die Welt eines Höllenritters dreht. Chaos ist eine üble Ausgeburt, und sein Einfluss reicht oft schon für einen Präventivschlag aus. Unfälle, Loyalitätskonflikte oder „Grauzonen“ werden nicht toleriert. Die Höllenritter sind nicht zwangsläufig böse gesinnt, damit die Forderungen der Diabolisten sich nicht in die gebührende Bestrafung der Gesetzlosigkeit einmischen. Viele einzelne Mitglieder sind böse (und eine Handvoll sind gut), aber die Organisation selbst ist strikt neutral, denn die Angelegenheiten von Gut und Böse werden als unwichtig angesehen, wenn es um die Vorherrschaft des Rechts geht.

ANFÜHRER

Die Höllenritter unterliegen keiner zentralen Führung, nicht einmal in Chelias. Jeder Orden untersteht einem eigenen Likt (General), der für die Erreichung der Ziele des Ordens verantwortlich ist. Das Diktat des Gesetzes steht über persönlichen Problemen und verhindert, dass einzelne Liktoren sich Lehen zum Zweck der Selbstverherrlichung aneignen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Kämpfer, Kleriker, Paladin

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Barde, Schurke

MACHTZENTREN

Wie auch die Führungsriege der Höllenritter, sind auch die verschiedenen Orden über ganz Chelias verstreut und

operieren normalerweise in der Nähe größerer Siedlungen. Die Zitadellen der Höllenritter sind Burgen oder Gefängnisse mit furchteinflößender Architektur und sicherer Baustruktur. Legenden zufolge sind diese Zitadellen uneinnehmbar.

BEITRIFF

Die Höllenritter erlauben nur denen den Beitritt, die beweisen können, dass sie sich dem Gesetz völlig unterwerfen. Dilettanten, Regelbeuger und Freigeister haben keinen Platz in der Organisation.

RUHM ERLANGEN

So sehr sie dem Gesetz ergeben sind, so ist der Hauptweg, Status unter den Höllenrittern zu erwerben, die Befolgung rechtschaffener Befehle vorgesetzter Mitglieder und die Zerschlagung des Chaos, wo immer dies möglich ist.

VORTEILE

Ein Charakter, der sich in den Rängen der Höllenritter nach oben arbeitet, muss dies der Reihe nach tun und die jeweiligen Kosten in AP für jeden Rang einsetzen, bevor er in den nächsten befördert werden kann. Er kann zum Beispiel kein Maralikt werden, wenn er nicht zuvor ein Höllenritter oder Signifer gewesen ist. Manche Ränge der Organisation haben verschiedene Namen, abhängig davon, ob der Charakter ein Zauberkundiger ist oder nicht. Ansonsten sind die Ränge identisch.

Im Gegensatz zu den anderen militärischen Orden, die in diesem Buch beschrieben sind, nehmen die Höllenritter ihre Ränge sehr ernst. Daher kann ein SC nicht einfach die Befehle eines vorgesetzten Höllenritters ignorieren, bloß weil er ein Abenteurer ist. Ein solcher Gesetzesbruch läuft dem Ideal der Machtgruppe zuwider und wird mit dem Verlust von Ruhm oder sogar weiteren Strafen geahndet, darunter die Todesstrafe für diese unerhörte Beleidigung. Darüber hinaus übernehmen hochrangige Höllenritter eher Führungspositionen in einer Stadt oder Zitadelle, anstatt das Land auf der Suche nach Rechtsbrechern zu durchwandern, die sie zerschmettern können. Wenn der SL keine Kampagne plant, die an einem bestimmten Ort spielt, an dem ein Höllenritter-SC seine Truppen aktiv befehligen kann, sollten Spielercharaktere, die Höllenritter sind, sich frei bewegen und nach Gutdünken mit dem Chaos umgehen wollen, bei den niedrigeren Rängen der Organisation (Maralikt, Signifer, Höllenritter und Armiger) bleiben.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält den Rang eines „Armiger“.

5 Ruhm, 2 AP, Armiger: Der SC unterzieht sich einer Reihe von Kämpfen gegen beschworene Teufel, die dazu gedacht sind, seinen Willen gegen die Schrecken der Hölle zu stählen. Insgesamt erhält der Armiger dadurch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

10 Ruhm, 1 AP, Signifer: Der SC überträgt einen gewöhnlichen Zauber (ein Zauber aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* oder ein anderer Zauber, den der SL für angemessen hält) in das Zauberbuch eines Magiers oder in das Formelbuch eines Alchemisten. Für diesen Vorzug sind kein Fertigkeitswurf auf Zauberkunde und keine zusätzlichen Kosten notwendig.

10 Ruhm, 1 AP, Höllenritter: Der SC kann bis zu vier Personen in einer Zitadelle der Höllenritter bis zu 1 Monat lang einsperren. (Für eine längere Gefangenschaft muss mehr Ansehen eingesetzt, oder die Gefangenen müssen eines bestimmten Verbrechens bezichtigt werden, das der Orden verfolgen kann.) Für gefährliche Gefangene (zum Beispiel rivalisierende Abenteurer) muss mehr AP eingesetzt werden.

10 Ruhm, 1 AP, Höllenritter: Der SC erhält Rechtsbeistand durch den Orden und der Höllenritter wird ohne Folgen aus dem Gefängnis entlassen oder von der Strafe befreit. (Das geschieht normalerweise durch Einschüchterung, das Auffinden eines Formfehlers oder durch den Anspruch einer übergeordneten Jurisdiktion, die für den Angeklagten zuständig ist.) Jedes Mal, wenn der Charakter diesen Vorteil nutzt, verdoppeln sich die Kosten in AP.

10 Ruhm, 3 AP, Höllenritter: Der SC kann für eine Woche die Hilfe eines Spezialisten (jeder NSC, dessen Klassenstufe der halben Stufe des Höllenritters entspricht) in Anspruch nehmen.

10 Ruhm, Höllenritter: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf einer angepassten Höllenritterrüstung, die dem gewählten Orden des Charakters angemessen ist. Charaktere mit der Prestigeklasse Höllenritter erhalten zusätzliche Boni während des Tragens einer angepassten Rüstung.

10 Ruhm, 9 AP, Höllenritter: Der Charakter kann für eine Woche einen Meisterspezialisten (jeder NSC mit einer Klassenstufe gleich der des SC) anheuern.

20 Ruhm, 1 AP, Armiger: Der SC erhält den Rang „Höllenritter“ bzw. „Signifer“ (wenn er ein Zauberer ist). Der Charakter muss zunächst einen Teufel besiegen, dessen Anzahl an Trefferwürfeln gleich oder größer der eigenen ist. Dieser Sieg muss von einem Höllenritter bezeugt werden.

20 Ruhm, 3 AP, Höllenritter: Der SC erhält vorübergehend die Dienste eines rechtschaffenen bösen oder rechtschaffenen neutralen Externars mit bis zu 12 TW, als würde er den Zauber *Bindender Ruf* anwenden. Der Höllenritter muss über die Dienste des Externars verhandeln und dafür bezahlen, er kann aber auch AP anwenden, damit der Orden die Kosten für die Dienste bezahlt. Wenn der Höllenritter schlecht im Verhandeln ist, kann er 1 AP anwenden, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der an seiner Statt die Verhandlungen führt.

20 Ruhm, Höllenritter: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung von Waffen mit folgenden Eigenschaften: *Aufflammen*, *Flammeninferno*, *Grundsatz*, *Unheilig*, *Verderben*.

20 Ruhm, Höllenritter: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung von magischen Rüstungen oder Schilden mit folgenden Eigenschaften: *Bollwerk* (alle), *Energieresistenz* (Feuer, Kälte oder Säure), *Zauberresistenz*.

25 Ruhm, 1 AP, Höllenritter: Der SC erhält den Rang „Maraliktör“ und eine loyale Gruppe aus 4-6 Armigern (Kämpfer der Stufe 2).

30 Ruhm, 1 AP, Maraliktör: Der SC erhält den Rang „Paraliktör“ und eine loyale Gruppe aus einem Maraliktör (Kämpfer der Stufe 5) und 5-8 Höllenrittern (Kämpfer der Stufe 3). Einer der Höllenritter kann stattdessen ein Signifer sein (Hexenmeister, Kleriker oder Magier der Stufe 3). Wenn der Paraliktör in eine Zitadelle abkommandiert wird, erhält er außerdem 10-20 Armiger (Kämpfer der Stufe 2) und einen Betreuerstab (5-10 Zivilisten

aus Bürgerlichen und Experten der Stufe 1), der sich um die Bedürfnisse seiner Untergebenen kümmert.

35 Ruhm, 1 AP, Paraliktör: Der SC erhält den Rang „Meister der Klingen“ oder (als Zauberkundiger) „Paravikar“ und eine loyale Gruppe aus 3 Paraliktoren (mitsamt ihren Untergebenen). Wenn der Charakter in eine Zitadelle abkommandiert wird, erhalten seine Paraliktoren ihre Armiger und einen Betreuerstab.

45 Ruhm, 1 AP, Meister der Klingen: Der Charakter erhält den Rang „Liktör“ oder (als Zauberkundiger) „Vikar“, zusätzlich einen Meister der Klingen (oder Paravikar) und dessen Untergebene, dazu 2 zusätzliche Paraliktoren und deren Untergebene. Liktoren besitzen immer eine Operationsbasis, die ihre Untergebenen und ihren Betreuerstab beherbergt.





KIRCHE RAZMIRS

Mitglieder der Kirche Razmirs unterwandern die Länder rund um den Encarthansee mit Geschenken und schönen Worten bei Armen und Reichen zugleich; sie schützen sich vor Vergeltung durch das Tragen rätselhafter Masken. Gleichzeitig arbeiten sie hinter den Kulissen, um ihre politische Macht und ihren Wohlstand für ihre Freunde zu nähren. Ihre Demagogen nutzen die Macht des Pöbels. Ihre Abgesandten festigen ihre Unterstützung durch Erpressung und erzwingen Loyalität durch Magie und den Verstand vernebelnde Drogen, wo Überredungskunst und Einschüchterungen keine Wirkung zeigen. Typische Aufträge dieser Machtgruppe beinhalten das Sammeln von Ressourcen und Knüpfen von Kontakten, um in einem neuen Umfeld Fuß zu fassen und eine Basis zu etablieren. Dadurch stärken und unterstützen sie die Verbündeten des Kultes und manipulieren die Arbeit bereits etablierter Religionen und anderer Feinde des Glaubens.

ZIEL: ZUR MASKE WERDEN

Die Kirche Razmirs will die Sache des Lebenden Gottes vorantreiben (der einzigen Gottheit, die gewillt ist, unter den Sterblichen zu wandeln und bei ihnen zu verweilen) und die Lehren von seiner Großartigkeit und seiner Überlegenheit gegenüber den unnahbaren und gleichgültigen „falschen Göttern“ verbreiten. Die Mitglieder dieser Machtgruppe versuchen, andere Religionen und deren Anhänger zu untergraben und zu verleugnen, indem sie andere Gottheiten und deren Diener als korrupt, gierig und selbstsüchtig entlarven. Sie zeigen ihre Loyalität zu Razmir, indem sie werden wie Er, und vergrößern ihre Herde durch Mildtätigkeit, Bestechung und Überredungskunst. Sollte all dies scheitern, auch durch Drohungen, Drogen, Entführung, Mord und sogar durch offene Kriege gegen Ungläubige.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN BÖSE

Der Kult belohnt den Gehorsam und die Loyalität seiner Mitglieder, Verbündeten und Untergebenen. Mit der Litanei „die Kirche ist die Mutter, die Kirche ist der Vater“ wird jeder Ritus und jedes Gebet beendet. Die Kultisten nehmen sich, was sie können und wann sie es können, aber sie achten darauf, keine lokalen Gesetze zu übertreten, damit der Kult nicht bloßgestellt wird und einen schlechten öffentlichen Ruf erhält. Die Kultisten üben sich in extremer Geheimhaltung und sind bereit zu lügen, doch wenn sie zu einem Pakt gezwungen werden, halten sie ihr Wort. Hinter gut gearbeiteten Masken wirkt der Kult heimlich und tut alles, um seine Feinde in Verruf zu bringen und sie zu vernichten: Er ist gnadenlos bei der Bestrafung von Versagen und unbarmherzig, wenn jene, die seine Ziele verfolgen, bedroht werden.

ANFÜHRER

Aion Marmureanu (RB, Mensch, Bardin 10) hat glattes, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, und verbirgt ihr Gesicht hinter einer goldenen Maske. Sie spricht mit einem seidenen Schnurren, während sie die Rekrutierung, Ausbildung und Beauftragung neuer Akolyten in der Festung des Kultes, der sogenannten Ersten Stufe überwacht. Aions Ziel als Seher der Fünfzehnten Stufe ist es, Barden für den Dienst an

Razmir zu rekrutieren und auszubilden. Nicht nur, um die Heilungskräfte des Kultes zu verstärken, sondern auch die Fähigkeiten der Barden zu Überzeugung und Rufmord zu nutzen, um dem gemeinen Volk zu zeigen, welche Freude der Dienst an Razmir macht und welche Torheit es ist, sich ihm zu widersetzen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Mönch, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Druide, Kleriker, Paladin

MACHTZENTREN

Das öffentliche Zentrum der Kirche Razmirs liegt in Thronsteig, der Hauptstadt Razmirans, wo all ihre Mitglieder auf die Vergnügungen des Lebenden Gottes warten. Das wahre Machtzentrum des Kultes aber ist die labyrinthartige Untergrundfestung Erste Stufe tief im Wald der Begeisterung. Dort werden sowohl willige Bittsteller, als auch unglückselige Gefangene einer die Seele zersetzenden Indoktrination ausgesetzt, die den Akolyten alle selbstständigen Gedanken und eigenes Sein entrißt. Sie werden eins mit dem Willen Razmirs, so dass sogar außergewöhnliche Individuen zu besonders feinsinnigen Instrumenten werden, um die Hindernisse in Razmirs göttlichem Plan beiseite zu räumen. In den tiefsten Zellen der Festung sind die Geheimnisse und Schätze des Kultes versteckt, dort schmachten aber auch seine Gefangenen.

BEITRITT

Der Kult akzeptiert jeden, der gewillt ist, zur Ehre Razmirs zu arbeiten, obgleich ein Glaubensbekenntnis oder eine Reihe von Indoktrinationen/Gehirnwäuschen normalerweise notwendig sind, bevor ein Bewerber vollkommen akzeptiert wird. Ein ausführliches Beispiel, wie ein SC dem Kult beitreten kann, findet sich im Pathfinder-Modul *Die Masken des Lebenden Gottes*.

RUHM ERLANGEN

Da die Organisation darauf ausgelegt ist, den Reichtum der Kirchenoberen zu mehren, kann man durch das Spenden von Geld und Gütern zu Ruhm und Ansehen gelangen: Ein Charakter kann sich im wahrsten Sinne des Wortes den Weg zu einem besseren Status innerhalb der Kirche erkaufen. Indem er Geld, Waren (besonders Heilgegenstände) oder Dienste im Wert von 190 GM spendet, erlangt er 1 Ruhm. Eine weitere typische Taktik ist die Konvertierung anderer zum Glauben, wobei der erlangte Ruhm vom „Wert“ der konvertierten Person abhängt. (Normalerweise Ansehen in Höhe der halben Stufe des Konvertierten bei Spielerklassen und einem Zehntel der Stufe bei NSC-Klassen.) Zuletzt ist das Töten von Ungläubigen (meistens Klerikern einer anderen Religion) so viel wert wie ihre Konvertierung zum Glauben an Razmir, doch nur wenn ihre Stufe gleich oder größer ist als die Stufe des Kultisten.

VORTEILE

Die Kirche Razmirs unterhält ein ausgedehntes Netzwerk heimlicher Kontakte in der Region des Encarthansees, wodurch offene Tempel in Razmiran, den Flusskönigreichen, in Nirmathas, Molthune und Ustalav unterstützt werden. Obwohl der Kult auch Agenten und Sympathisanten

außerhalb dieser Region hat, sogar in Druma, Kyonin und Finismur (wo er verboten ist), sind die Kosten in AP außerhalb der Heimstatt des Kultes um 5 erhöht.

Die Kirche Razmirs beschäftigt viele Redner, Demagogen und Missionare, welche die Lehren des Lebenden Gottes verbreiten, andere Glaubensrichtungen subtil anfechten und aus der Bevölkerung Anhänger durch Überzeugungskraft und handfeste Hilfe rekrutieren. Über die Macht des Wortes und die des Pöbels hinaus, beschäftigt der Kult viele Soldaten zum Schutz und für Erpressungen, genauso wie begabte Inquisitoren und Verhörspezialisten. Der Kult beauftragt auch Alchemisten, die maßgeschneiderte Drogen und Gifte herstellen.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC verleumdet einen bestimmten SC oder NSC in einer Gemeinde und nutzt dazu die vielen Kontakte des Kultes und ausgesprochene Schreihälse, um Gerüchte und Lügen zu verbreiten. Der Verleumdete erleidet für 1 Woche einen Malus von -5 auf Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern in dieser Gemeinde.

5 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält den Titel „Akolyth der Ersten Stufe“. Akolythen können für einen Rabatt von 10 % Razmirs Tränen (siehe *Weltenband – Innere See*) oder Blendende Tränen (siehe Anhang 2) erwerben und erhalten einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Drogen und eingenommene Gifte. Akolythen können Nahrung und Unterkunft von anderen Kultisten verlangen. Um diese und andere vom Titel abhängige Vorzüge dieser Machtgruppe zu erhalten, kann der Charakter seinen Rang innerhalb der Kirche „erhöhen“, indem er die Punktdifferenz in AP zwischen seinem derzeitigen und dem gewünschten Rang einsetzt.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC leitet eine Prozession, die aus einem Barden der 1. Stufe und 10 Bürgerlichen der 1. Stufe besteht, die alle Masken tragen und einen öffentlichen Gottesdienst abhalten. Die Gruppe klimpert mit Zimbelen, singt laut und intoniert Preisungen an Razmir, wobei die Mitglieder um Almosen bitten und ihr Essen mit den Bettlern in der Nähe teilen. Zusätzlich zu dieser Ablenkung kann der Charakter verlangen, dass der Barde Faszinieren einsetzt (SG 12).

10 Ruhm, 3 AP: Der SC heuert für eine Woche einen Vollstrecker an (jeder NSC, der zu der Machtgruppe passt, mit einer Klassenstufe, die der Hälfte der Stufe des SC entspricht, rechtschaffen böser Gesinnung, dem maximalen Rang in Einschüchtern und dem Fertigkeitenfokus [Einschüchtern]), um ihm bei seinen Befragungen und Einschüchterungen zu helfen. Der Vollstrecker verteidigt den Charakter, falls dieser bedroht wird, wird aber sonst nicht kämpfen und auch nicht bis zum Tod.

10 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält den Titel „Priester der Dritten Stufe“. Priester können Drogen und Gifte von der Kirche mit einem Rabatt von 10 % kaufen. Priester erhalten außerdem einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Gifte (dieser Bonus ersetzt den Bonus von +1 gegen eingenommene

Gifte) und freien Zugang zu den Tempelkonkubinen und von der Kirche kontrollierten Geschäften, die sonst eine Gebühr verlangen (beispielsweise Kneipen, Bordelle, Klubs, Spielhallen oder Wirtshäuser).

15 Ruhm, 5 AP: Der SC zettelt einen Aufstand an und zieht dazu andere Mitglieder der Kirche heran, um eine große Gruppe von Bürgerlichen, Bardenakolythen und anderen Kultisten mit niedrigen Stufen, aber großer Überzeugungskraft zu mobilisieren. Die Kultisten beginnen zu schreien und zu protestieren, was zu Vandalismus und Plünderungen führt, falls der SC die Kultisten instruiert hat, solches Benehmen zu befürworten. Für mehr Informationen über Menschenmengen, siehe Seite 436 - 437 des *Pathfinder Grundregelwerks*.

20 Ruhm, 20 AP: Der SC erhält den Titel „Herold der Achten Stufe“. Der Charakter ist von Razmir mit der Kraft der Stimme ausgestattet worden und kann einmal pro Tag *Fesseln* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Der Charakter erhält außerdem einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungen.

20 Ruhm, 3AP: Der SC kann sich kurzzeitig einen rechtschaffen bösen, rechtschaffen neutralen oder neutral bösen Externar mit bis zu 12 TW dienstbar machen, als würde er *Bindender Ruf* anwenden. Das Machtgruppenmitglied muss mit dem Wesen verhandeln und dessen Preis für den Dienst bezahlen. Er kann auch AP anwenden, damit der Kult den Preis für den Dienst zahlt. Wenn das Mitglied schlecht im Verhandeln ist, kann er 1 Punkt AP anwenden, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der statt seiner die Verhandlungen führt.

35 Ruhm, 35 AP: Der SC erhält den Titel „Maske der Zwölften Stufe“. Den Trägern dieses Titels ist es gestattet, eine silberne Maske zu tragen, und sie erhalten einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. SC mit diesem Rang werden von Razmir in einem besonderen Ritual gesegnet, zudem erhalten sie die Fähigkeit *Einflüsterung* einmal pro Woche als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. (Die Zauberstufe ist gleich der Stufe des Charakters, SG basiert auf Charisma.)

50 Ruhm, 50 AP: Der SC erhält den Titel „Seher der Fünfzehnten Stufe“. Seher werden von Razmir in einem besonderen Ritual gesegnet, das ihnen einen Verständnisbonus von +1 auf Initiativewürfe verleiht, außerdem erhalten sie die Fähigkeit, einmal pro Woche *Masseneinflüsterung* als zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. (Die Zauberstufe ist gleich der Stufe des Charakters, SG basiert auf Charisma.)





KITHARA- AKADEMIE

Die Kithara-Akademie (oder „die Kith“, wie sie lokal genannt wird) ist eine der größten Bardenschulen in Oppara und auf ganz Golarion. Die Kith erlaubt jedem, an ihren Vorstellungen teilzunehmen, und es ist nicht ungewöhnlich, dass sogar der Herrscher, der Großfürst Stavian III., bei den Freiluftauftritten der Kith Schulter an Schulter mit den Studenten und Besuchern sitzt. Die Schauspiel- und Musikausbildung an der Kith ist streng, und selbst die begabtesten Musikschüler fallen vor dem Abschluss durch; oder zumindest will die Akademie, dass alle *glauben*, sie seien durchgefallen.

ZIEL: AUSBILDUNG UND REKRUTIERUNG

Das Geheimnis hinter der Kithara-Akademie ist, dass sie die Fassade für einen geheimen Verbund von Spionen in Taldor ist, der Löwenklingen genannt wird (siehe Pathfinder-Handbuch *Taldor – Nachhall des Ruhms*). Die Löwenklingen bestehen größtenteils aus Barden und unterstehen direkt dem Befehl des Großfürsten (weshalb er so oft den Campus besucht) und üben ihre Spionagetätigkeit aus, wie es ihm als recht erscheint. Da die Löwenklingen kreative Denker und Problemlöser bevorzugen, beschlossen sie schon vor langer Zeit, dass die Kith der perfekte Nährboden für neue Spione für Taldor wäre. Die Kith bildet vornehmlich Barden aus und bereitet sie auf jede Art Darbietung vor, die sie in ihren zukünftigen Karrieren erwartet. Aber die besten dieser Barden (von denen die Verwaltung die Menschen glauben machen will, sie seien durchgefallen) machen sich beinahe immer auf, um Löwenklingen zu werden, ob sie nun wollen oder nicht.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Nach außen hin unterwirft sich die Kith einem Kodex aus Bildung und strenger Selbstdisziplin. Von den Schülern erwartet man, dass sie die Regeln befolgen und den Weg zum Abschluss beschreiten, den ihre Betreuer ihnen vorgeben. Rebellen, launische Adlige und Diebe werden rasch aus den Schulrängen entfernt, und es gibt Gerüchte, dass die Verwaltung die schlimmsten Übeltäter der Taldanischen Phalanx überstellt, wo sie als Trommler Karriere machen. Nach innen hat sich die Kith dem Schutz von Taldor und dessen Herrscher verschrieben und interessiert sich nicht für die Ansichten von Gut und Böse. Es heißt, wenn der Großfürst sagt „springt“, stellen die zukünftigen Löwenklingen keine Fragen; sie springen.

ANFÜHRER

Als Nachfahre von Taldors berühmtem Kaiser Jalrune, ist Baron Schönwetter Schür (N, Mensch, Barde 7/Löwenklinge 3) ein großer, dunkelhaariger Mann mit den scharfen Gesichtszügen eines Azlanti mit dunkelbraunen Augen und einen festen Blick, der die meisten neuen Schüler ins Schwitzen bringt. Als Meister der Theaterkunst verwaltet er tagsüber die Kith und führt nachts die Besetzungen der größten lebenden Schauspieler der Inneren See bei ihren besten Darbietungen an. Er unterhält gute Verbindungen, da er

jeden bestochen oder ermordet hat, der jemals daran gedacht hatte, die Kith zu zerschlagen (und dadurch die Rekrutierung neuer Löwenklingen verhindert hätte). Auf dem Campus wird gemunkelt, Schür könne entweder der beste Freund oder der schlimmste Feind sein; ein Ruf, den er ungemein genießt. Seine Arroganz, sein extrovertiertes Verhalten und seine donnernde Stimme machen ihn zu einem geborenen Anführer, er verwaltet die Kith nun schon unangefochten seit zehn Jahren.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Magier, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Kämpfer, Waldläufer

MACHTZENTREN

Die Kithara-Akademie hat ihren Sitz im Kanalreihendistrikt von Oppara, von wo aus sie den mächtigen Porthmos überblickt. Auf ihrem Campus finden sich ausgedehnte Gärten, Heckenlabyrinth, breite, gepflasterte Plätze, Springbrunnen und exquisit konstruierte Gebäude, die mit schwindelerregenden Türmen bestückt und mit Fresken und Friesen bedeckt sind. Zu jeder Zeit halten sich rund 2.000 Studenten und 200 Lehrer, Verwalter und Hausmeister in der Akademie auf. Beinahe alle Lehrer sind Veteranen der Löwenklingen; ein Geheimnis, das sie für sich behalten.

BEITRITT

Die Schule betreibt eine traditionsreiche und offene Politik der Einschreibung und nimmt jeden an, der auch nur im Ansatz etwas von Musik, Theater oder der Unterhaltungskunst versteht.

RUHM ERLANGEN

Außergewöhnliche Darbietungen bei der Schauspielerei, der Verkleidung, in der Musik, der Heimlichkeit und den Spionagetätigkeiten gefallen den Verwaltern der Schule. Zum Beispiel wäre das Einschleichen in ein Fakultätsbüro, das Verkleiden als Professor und das Unterrichten einer Klasse, ohne dass jemand den Schwindel bemerkt, eine ebenso bemerkenswerte Leistung wie eine ähnliche „Darbietung“ im Verlauf eines Abenteuers (wenn ein Lehrer anwesend ist oder ihm davon berichtet wird), das Halten einer Ehrfurcht gebietenden Rede oder das öffentliche Vortragen eines Liedes. Schüler und Abgänger erlangen auch dadurch Ruhm, dass sie talentierte potentielle Schüler für eine Ausbildung an die Akademie schicken.

VORTEILE

Viele Vorteile der Akademie erfordern, dass man Zeit an der Schule verbringt. Für einige benötigt man bestimmte Charakterklassen (diese stehen in der Liste hinter den Kosten in Ruhm und AP). Außerhalb Taldors müssen für all diese Vorteile zusätzlich 5 Punkte Ansehen eingesetzt werden.

1 Ruhm, 1 AP, Barde: Der SC erhält einen permanenten Bonus von +1 auf alle Würfe für Bardwissen. Für diesen Vorzug muss er erfolgreich einen einmonatigen Kurs absolvieren. Der Charakter kann diesen Vorzug nur einmal erhalten.

5 Ruhm, 3 AP, arkaner Zauberkundiger: Der SC erhält einen zusätzlich bekannten Zauber des 0. Grades (wenn er ein Barde oder Hexenmeister ist), einen zusätzlichen vorbereiteten

Zauber des o. Grades (wenn er ein Magier ist), oder eine zusätzliche Anwendung des Tricks Niedere Magie oder Höhere Magie pro Tag (wenn er ein Schurke ist). Dazu muss der SC bereits die Fähigkeit besitzen, als Barde, Hexenmeister, Magier oder Schurke Zauber zu wirken und einen einmonatigen Kurs in der Akademie abschließen. Der Charakter kann diesen Vorzug nur einmal erhalten.

5 Ruhm, 5 AP, Barde: Der SC kann Bardenauftritt eine zusätzliche Runde pro Tag einsetzen. Für diesen Vorzug muss er erfolgreich einen einmonatigen Kurs absolvieren. Der Charakter kann diesen Vorzug nur einmal erhalten.

10 Ruhm, 10 AP, Barde: Der SC spezialisiert sich auf eine Art von Auftritten. Ein Barde darf nur eine Spezialisierung auf einmal besitzen und muss 10 AP einsetzen, um die Spezialisierung zu wechseln (wodurch er die Vorzüge der vorherigen Spezialisierung verliert). Es dauert eine Woche, um sich zu spezialisieren, außerdem muss man das Interesse an dieser Art von Auftritt zeigen.

Schauspielkunst: Der Bonus gegen Bezauberungs- und Furchteffekte durch das Lied des Mutes des Bardens erhöht sich um +1, wenn er dafür Auftreten (Schauspielkunst) benutzt. Der Barde erhält einen Bonus von +1 beim Einsatz von Auftreten (Schauspielkunst) mit Vielseitiger Auftritt.

Komik: Der Barde erhält einen Bonus von +1 auf Würfe für Auftreten (Komik), die er im Rahmen seiner Fähigkeit Bannlied ablegt. Der Barde erhält einen Bonus von +1 beim Einsatz von Auftreten (Komik) mit Vielseitiger Auftritt.

Tanzen: Der Barde erhält einen Bonus von +1 auf Würfe für Auftreten (Tanzen), die er im Rahmen seiner Fähigkeit Ablenkung ablegt. Der Barde erhält einen Bonus von +1 beim Einsatz von Auftreten (Tanzen) mit Vielseitiger Auftritt.

Musikinstrument: Der SC wählt eine Art von Instrument aus der Liste für die Fertigkeit Auftreten aus. Wenn der Barde dieses Instrument spielt, erhöht sich der Bonus, den das Lied des Erfolgs verleiht, um +1. Der Barde erhält einen Bonus von +1 beim Spielen dieses Instrumentes mit Vielseitiger Auftritt.

Redekunst: Wenn der Barde seine Fähigkeit Faszinieren einsetzt, kann er ein zusätzliches Ziel mit Auftreten (Redekunst) beeinflussen. Der Barde erhält einen Bonus von +1 beim Einsatz von Auftreten (Redekunst) mit Vielseitiger Auftritt.

Gesang: Wie bei der Spezialisierung auf ein Musikinstrument, nur dass der Barde die Boni durch Lied des Erfolgs und Vielseitiger Auftritt beim Einsatz von Auftreten (Gesang) erhält.

20 Ruhm, 10 AP, Barde: Der SC lernt den Bardenauftritt Unglückslied. Für 10 angewendete AP kann der Barde Unglückslied statt der Fähigkeit Klagelied auf Stufe 8 lernen oder für 35 AP zusätzlich zum Klagelied.

Unglückslied (ÜF): Ein Barde der Stufe 8 oder höher kann diesen Auftritt nutzen, um die Konzentration seiner Feinde zu stören und sie an sonst machbaren Aufgaben scheitern zu lassen. Solange der Barde mit seiner Darbietung fortfährt, kann er einmal pro Runde einen Gegner mit einer Augenblicklichen Aktion zwingen, seinen letzten Wurf mit dem W20 zu wiederholen. Der Gegner muss das neu gewürfelte Ergebnis mit einem Malus von -2 anwenden. Damit der Gegner beeinflusst werden kann, darf er nicht weiter als 9 Meter von dem Barden entfernt sein und muss dessen Darbietung sehen und hören können. Unglückslied ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit und ist auf hörbare und sichtbare Komponenten angewiesen.





KUSARI-GAMA

Schon seit Jahrhunderten haben sich geheime Zellen von Kriegermönchen im Stillen versammelt, um ihre Brüder und Schwestern zu perfekten Kriegern zu formen. Obwohl sich ihre Formen der Kampfkunst voneinander unterscheiden, vereint die Klans der Kusari-Gama sowohl ihre Zielstrebigkeit, diese Künste zu perfektionieren, als auch ein geheimer Zweck: Die Vorbereitung auf einen baldigen, geheimen Krieg. Von ihrem Ursprungsort Tian Xia breiteten sich die Kusari-Gama still über Vudra aus, und nun, eintausend Jahre später, bauen sie sich eine schweigende Präsenz in Avistan auf.

ZIEL: BEHERRSCHUNG DER KAMPFKÜNSTE

In einer Zeit, lange bevor die Prophezeiungen auf Golarion zerschmettert wurden, besuchte eine Gruppe von Archonten, die Sha'u genannt wurden, das alte, von Menschen bewohnte Kloster von Tsu Zau Na. Sie erklärten den Mönchen, das Überleben der Welt würde eines Tages von ihrer Fähigkeit abhängen, eine Armee perfekter Krieger auf die Beine zu stellen. Jedoch würden den Tsu Zau Na viele Generationen bleiben, um ihre Armee aufzubauen. Die Sha'u lehrten den Mönchen die acht Zeichen des Untergangs, so dass sie die heranwachsende Schlacht erkennen würden. Daraufhin

zerstreuten sich die Tsu Zau Na, und jedes Mitglied strebte danach, den Samen für den Aufbau einer perfekten Armee auszusäen. Eintausend Jahre später haben sich ihre verschiedenen Vorstellungen zu den Kusari-Gama entwickelt, einer Vereinigung versteckter Klans, die sich im Geheimen auf einen Krieg vorbereiten; einen Krieg, über den sie kaum etwas wissen und nur die Zeichen kennen, wann er beginnt.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Da die Kusari-Gama sich unermüdlich dem Training gewidmet haben, sind nicht rechtschaffene Kampfkünstler kaum in der Lage, die strenge Disziplin einzuhalten, welche die Mitgliedschaft von ihnen fordert. Manche Klans folgen der Traditionen der Ehre und der Selbstaufgabe beim Streben nach Perfektion und neigen dadurch zur guten Gesinnung. Allerdings haben sich einige Klans der Perfektionierung der reinen Kriegskunst verschrieben und legen jegliche Gnade und Zurückhaltung ab. Diese rechtschaffenen bösen Klans stehen dennoch mit den anderen Mitgliedern auf gutem Fuß, trotz der ständigen Reibereien, die unausweichlich die Kusari-Gama als Ganzes beeinflussen.

ANFÜHRER

Die gegenwärtigen Mönche des Tsu Zau Na sind die Erben des eigentlichen Klosters, das von den Sha'u besucht wurde. Jeder Mönch leitet einen Klan der Kusari-Gama. Obgleich er selten in Erscheinung tritt, hat das Tsu Zau Na selbst nur einen unbestrittenen Anführer: **Großmeister Gefallenes Schwert, der Waffenlose Schogun** (RN, Mensch, Mönch 14). Er ist ein erfahrener Krieger; man sagt dem ehrwürdigen Schogun nach, er würde die Welt bereisen und im Geheimen seine Krieger prüfen. Jene Individuen, die der Großmeister als perfekt ansieht, erhalten die höchste Ehre der Kusari-Gama: Er versetzt diese Krieger in einen alterslosen Schlaf, so dass sie gemeinsam mit ihren Brüdern und Schwestern bereit sein werden hervorzutreten, wenn sich schließlich das achte Zeichen des Untergangs zeigt.

EMPFOHLENE KLASSEN

Kämpfer, Kleriker, Mönch

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Barde, Druiden, Hexenmeister, Magier, Paladin, Schurke

MACHTZENTREN

Obwohl die meisten Mitglieder der Machtgruppe an dem Glauben festhalten, das geheime Machtzentrum der Gruppe, die sogenannte Jadepagode, sei ein Mythos, so steht sie doch tatsächlich tief in Qiang Tian in dem auf keiner Karte verzeichneten Tal der Lotusblüte. Man sagt, die Jadepagode könne nur während eines schrecklichen Sturms gefunden werden, der jeden Bewerber prüft, der ihre Mauern betreten will. Anstatt ihre Krieger zur Jadepagode zu rufen, führen die Tsu Zau Na normalerweise die einzelnen Klans durch das Aussenden inspirierender Visionen, oder sie manipulieren auf subtile Weise die Interpretation wichtiger Texte durch ihre Mitglieder.



BEITRITT

Der Orden akzeptiert nur jene, die gewillt sind, ihre Waffen und Zauber abzulegen (wenn auch nur vorübergehend), um die perfekte Kunst des unbewaffneten Kampfes zu lernen. Es ist nur jenen Charakteren mit natürlichen Angriffen oder dem Talent Verbesserter Waffenloser Schlag erlaubt, mit den Kusari-Gama zu trainieren.

RUHM ERLANGEN

Ein Charakter, der den Zielen der Machtgruppe treu bleibt, erlangt jedes Mal 1 Ruhm, wenn er eine Stufe in der Klasse Mönch aufsteigt. Er erlangt auch jedes Mal 1 Ruhm, wenn er das Talent Zusätzliches Ki wählt oder ein Talent lernt, das seinen Waffenlosen Schlag verbessert, wie Geschosse abwehren, Verbesserter Ringkampf, Skorpionstachel oder Waffenfokus (Waffenloser Schlag).

VORTEILE

Obwohl die Trainingsanforderungen der Kusari-Gama hoch sind, hat die Mitgliedschaft bei der Kontinente übergreifenden Gemeinschaft von Kampfkünstlern ihre Vorzüge. Wird dafür ein Training vorausgesetzt, muss dieses in einer Festung der Kusari-Gama stattfinden. Dauert die Ausbildung mehrere Wochen, so kann sie in einwöchigen Abschnitten statt auf einmal gemacht werden.

5 Ruhm, 1 AP: Der Charakter erhält die ehrende Anrede „-san“ als Namenssuffix. Unter den Kusari-Gama zeugt diese Anrede von Respekt gegenüber anderen Kriegerern. Die anfängliche Einstellung jedes Mitgliedes gegenüber dem SC ist schlimmstenfalls unfreundlich.

5 Ruhm, 2 AP: Der SC lernt die Kampfhaltung Starrender Basilisk, die einen Bonus von +1 auf Reflex- und Zähigkeitswürfe verleiht. Der SC benötigt eine Woche, um diese Kampfhaltung zu erlernen.

10 Ruhm, 3 AP, Ehrenanrede „-san“: Für eine Woche erhält der SC Unterstützung durch einen Novizen (dessen Klassenstufe der halben Stufe des SC entspricht). Dieser Mönch ist ein Assistent und Schüler des Charakters und wird ihn im Kampf verteidigen, allerdings wird er nicht bis zum Tode kämpfen. Wenn der Charakter seinen Schüler mindestens eine Stunde pro Tag trainiert (Kämpfe während eines Abenteuers zählen nicht als Training) und der Schüler die Woche überlebt, erhält der Charakter beim nächsten Besuch einer Festung der Kusari-Gama 1 Punkt AP für diesen Dienst zurück. (Dies hat keine Auswirkungen auf seinen Ruhm.)

10 Ruhm, 3 AP: Der SC erlernt die Kampfhaltung Einfallsreiche Kralle, die ihm einen Bonus von +1 auf seinen KMB verleiht. Der SC benötigt 2 Wochen, um diese Kampfhaltung zu erlernen.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC erlernt Tanzender Fuchs. Wenn er die Aktion Rückzug durchführt, behandelt er sein zweites Feld, als würde es (zusätzlich zu dem Feld, in dem der Charakter beginnt) von Gegnern, die er sehen kann, nicht bedroht. Der SC benötigt 3 Wochen, um diese Kampfhaltung zu erlernen.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC erlernt die Kampfhaltung Giftige Kröte, die ihm einen Bonus von +1 auf seine KMB verleiht. Der SC benötigt 2 Wochen, um diese Kampfhaltung zu erlernen.

10 Ruhm, 5 AP: Der SC erlernt die Kampfhaltung Hände wie Wolken, die ihm einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK verleiht. Der SC benötigt 2 Wochen, um diese Kampfhaltung zu lernen.

10 Ruhm, 10 AP: Der Charakter fügt Umgang mit exotischen Waffen als zusätzliches Talent seiner Liste der Bonustalente für den Mönch hinzu.

Kampfhaltungen der Kusari-Gama

Die Mitglieder der Kusari-Gama erlernen stilisierte Haltungen, aus denen sie besser in den Kampf übergehen können. Durch Kampfhaltungen erhält der Kampfkünstler einen kleinen Bonus, wenn er seine Füße richtig positioniert und die erforderliche Haltung angenommen hat. Ein Kampfkünstler beginnt einen Kampf nur mit einer Kampfhaltung, wenn er bereit ist: er darf vor Kampfbeginn nicht überrascht worden sein oder sich bewegt haben. Er kann auch nicht mehrere Kampfhaltungen auf einmal einnehmen. Das Einnehmen einer Kampfhaltung im Kampfesgeschehen ist eine Standard-Aktion, und soweit nicht anders angegeben, bleibt ihre Wirkung bestehen, bis der Charakter sich bewegt, eine andere Haltung einnimmt oder hilflos ist.

15 Ruhm, 1 AP: Der SC erlernt die Kampfhaltung Lauernder Raubvogel, die einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe verleiht. (Diese Kampfhaltung wirkt nur, wenn der Charakter sie vor Kampfbeginn einnimmt.) Der SC benötigt eine Woche, um diese Kampfhaltung zu erlernen.

15 Ruhm, 5 AP: Der SC erlernt die Kampfhaltung Flügel des Kranichs, die den Schaden des nächsten einzelnen Angriffs des Charakters um +4 erhöht. Der SC benötigt 3 Wochen, um diese Kampfhaltung zu erlernen.

20 Ruhm, 1 AP, Weiter Schritt: Der SC erhält die Fähigkeit, mit dem Weiten Schritt zu einer bestimmten Festung der Kusari-Gama zu reisen, indem er 6 Ki-Punkte ausgibt. Der Mönch legt den Zielort fest, indem er eine Stunde an diesem Ort meditiert. Er kann nur eine Festung auf einmal als Zielort wählen. Die Mitglieder der Machtgruppe nennen diese Fähigkeit den Unendlichen Schritt.

20 Ruhm, 2 AP: Der SC erhält die seinem Namen vorangestellte Ehrenanrede „Sensei“. Diese Ehrenanrede kennzeichnet Autorität und ist für jene reserviert, die eine bestimmte Stufe von Meisterschaft erreicht haben. Ein Sensei der Kusari-Gama erhält einen Bonus von +2 auf Würfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern für die Beeinflussung von Mönchen und anderen, die die Weisheit und das Können des Ordens respektieren.

20 Ruhm, 5 AP: Der Charakter kann Unversehrtheit des Körpers verbessern. Er kann 3 Ki-Punkte ausgeben, um eine Anzahl Trefferpunkte wiederherzustellen, die dem Doppelten seiner Klassenstufe als Mönch entspricht.

25 Ruhm, 1 AP: Der SC darf das Talent Gefächertes Ki (siehe Anhang) als reguläres Talent oder als Bonustalent für den Mönch auswählen. (Für diesen Vorzug muss ein Talentplatz frei sein.)

30 Ruhm: Der SC kann mit einer Ermäßigung von 10 % einen Ki-Kristall (siehe Anhang) kaufen.

30 Ruhm, 3 AP, Sensei: Der SC erhält die seinem Namen vorangestellte Ehrenanrede „Meister“. Diese Anrede ist ein bedeutender Ausdruck von Respekt und Erleuchtung. Ein Meister der Kusari-Gama erhält einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Würfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern bei der Beeinflussung von Mönchen und anderen, die die Weisheit und das Können des Ordens respektieren (dieser Bonus ist kumulativ mit dem des Sensei), sowie einen Bonus von +2 auf eine Wissensfertigkeit seiner Wahl.

40 Ruhm, 5 AP, Meister: Der SC erlernt die Herstellung von Ki-Kristallen (siehe Anhang).



LICHTTRÄGER

Gegründet als Reaktion auf das Massaker bei Celwynvian, sind die Lichtträger (oder *Shin'Rakorath* in der Sprache der Elfen) auf der Jagd nach ihren Drow-Gegenständen. Schon allein die Existenz der Drow ist eine Quelle der Schande für die Elfen; sie schämen sich, dass ihr eigenes Volk sie mit Rovagugs Makel im Stich ließ, zudem schämen sie sich für die Verderbtheit, die in ihren eigenen Herzen lauert. Damit diese Schmach sich nicht weiter ausbreitet, haben sich elfische Waldläufer und Zauberkundige dazu verpflichtet, nach Ausbrüchen der Drow Ausschau zu halten. Außerdem versuchen sie, deren Existenz vor dem Rest der Welt geheim zu halten, während sie nach einer Möglichkeit forschen, die Verwandlung der Elfen in Drow aufzuhalten oder rückgängig zu machen.

ZIEL: VERNICHTUNG DER DROW

Die Elfen der Lichtträger beschreiben ihr Ziel häufig mit hochtrabenden Worten: „Ein Licht sein in der aufkommenden Dunkelheit.“ Diese Auffassung ist unverfälscht und ein typisches Beispiel für die Denkweise der Elfen. Unverblümt gesagt, wollen die *Shin'Rakorath* die Drow vernichten. Jenseits des Massakers beinhaltet das Ziel auch ein spirituelles Element. Den langjährigen Mitgliedern, die zumindest mehrere Jahrzehnte der Sache gedient haben, wird das Geheimnis hinter dem Auftauchen der Drow und die wahren Motive der Organisation offenbart. Die *Shin'Rakorath* wissen, dass Drow verwandelte Elfen sind. Somit ist die Hingabe zu Güte und Reinheit eine sichere Möglichkeit, dass die Jäger weniger leicht zu dem werden, was sie jagen. Es ist ein Präventivschlag gegen den inneren Feind.

GESINNUNG: NEUTRAL GUT

Die Lichtträger sind eine durch und durch gute Organisation, sowohl in ihren Mitteln als auch ihren Zielen. Aber die chaotischen Elfen, welche die Gruppe bilden, haben Schwierigkeiten, sich unter einem strengen Gesetz zusammenzuschließen. Darüber hinaus operieren die Gruppen der *Shin'Rakorath* unabhängig voneinander. Sie jagen Berichten über die Drow nach und zerstören ihre Nester, wo immer sie sie finden. Das setzt Autonomie voraus und keine strikte, zentrale Kommandostruktur. Dennoch gibt es eine Hierarchie in der Gruppe, eine einheitliche Führungsriege und das Gefühl einer gemeinsamen Aufgabe.

ANFÜHRER

Der Hauptanführer der *Shin'Rakorath* im Feld ist **Schwalbenschwanz** (NG, Elf, Magier 11). Dieser Name ist eine schräge Anspielung auf das Schwalbenschwanzfest, das zu Ehren der Desna während der Tagundnachtgleiche im Herbst abgehalten wird, und vermutlich ein Deckname. Schwalbenschwanz trägt eine Maske aus Laubblättern und scheint bei seinen Zaubern Eiseffekte zu bevorzugen. Er operiert von Kyonin aus, hat aber kein zentrales Hauptquartier. Schwalbenschwanz ist völlig davon überzeugt, die Drow auszurotten, daher er zeigt keine Gnade gegenüber verwandelten Elfen. Interessant ist, dass Schwalbenschwanz zugibt, nicht der Kopf der Organisation zu sein. Niemand weiß, wem genau die Führungsriege der *Shin'Rakorath* ergeben ist. Sie beugen

ihr Haupt vor Königin Telandia in Kyonin, aber sie erstatten ihr nicht formal Bericht.

EMPFOHLENE KLASSEN

Druide, Magier, Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Keine

MACHTZENTREN

Da die Lichtträger als Organisation ständig in Bewegung sind, haben sie kein zentrales Hauptquartier. Dennoch versammeln sie sich häufig in der Nähe von Elfentoren und halten dort ihre Treffen ab. Ihr Haupttreffpunkt liegt in der Nähe eines Elfentores innerhalb des zerstörten elfischen Dorfes Avennara, das nahe des westlichen Randes des Kyoninwaldes liegt, gerade südlich von Grüngold. Dieses Elfentor verbindet eine überraschend große Zahl anderer Elfentore und ist somit ein Ausgangspunkt für die häufigen Reisen der Lichtträger. Die Gebäude in der Umgebung wurden weder erneuert noch neu aufgebaut, doch selbst ein junger Waldläufer kann Spuren von oft genutzten Rastplätzen in der Gegend finden.

BEITRITT

Die Gruppe arbeitet stark im Geheimen und ist bemüht, jedes Wissen über die Drow zu unterdrücken. Die Lichtträger nehmen eventuell Abenteurer auf, die von der Existenz der Drow wissen, aber zu wertvoll sind, als dass man sie aus dem Weg schaffen müsste. Die Mitglieder der Gruppe sind ausschließlich Elfen, mit nur wenigen Halb-Elfen am Rande.

RUHM ERLANGEN

Da das Augenmerk der Organisation darauf liegt, die Drow in Schach zu halten und zu eliminieren, können Abenteurer Ruhm bei den Lichtträgern erlangen, indem sie Drow töten, Beweise für Angriffe durch oder die Existenz von Drow verborgen oder nützliche Informationen oder Gegenstände für den Kampf gegen die Dunkel elfen beschaffen.

VORTEILE

Die Vorteile dieser Machtgruppe beziehen sich auf Wissen, Verbündete und Magie.

1 Ruhm, 1 AP: Der SC befragt einen Wissenshüter zu einem Thema und erhält einen Bonus von +10 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen. Im Beisein des Wissenshüters repräsentiert der Wurf eine Stunde Arbeit und eine Woche, wenn eine Nachricht geschickt werden muss. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf auf Seite 55.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC erwirbt eine Karte, die die oberirdischen Wege zu den Finsterlanden zeigt, eine detaillierte Karte von Nar-Voth, auf der die Hauptreiserouten der Finsterlande verzeichnet sind, und eine Karte mit möglichen Routen nach Schwarzfaden (besonders wegen eines kürzlich entdeckten, inaktiven Elfentores), Giratayn (bekannt für seinen regen Handel mit Hagegraf, der Stadt der Duergar in Nar-Voth) und Zirnakaynin (größte Stadt der Drow). Die Karten sind magischer Natur und beleuchten sich selbst, wenn sie ausgerollt werden, und spenden Licht wie das einer Kerze. Durch die Karte erhält der SC einen Situationsbonus von +1 auf Wissen (Gewölbekunde), um sich im Untergrund in den erwähnten Gebieten zurechtzufinden.



Elfentore

Die steinernen Torbögen, die von den Elfen *aiudara* genannt werden, sind auf Lichtungen über ganz Kyonin und über die Welt verstreut. Wenn sie durch einen bestimmten Schlüssel aktiviert werden (zum Beispiel ein Kennwort, ein Musikstück, einen besonderen Zauber, ein körperliches Merkmal oder die Position der Sterne), transportieren sie jeden, der durch sie hindurchgeht, sofort zu einem anderen bestimmten Elfentor. Für die meisten Elfentore gibt es mehrere Schlüssel, die jeweils mit einem anderen Ziel verbunden sind. Aber viele der Schlüssel sind über die Jahrtausende in Vergessenheit geraten, so dass einige Elfentore aufgegeben wurden. Der Transport erfolgt gewöhnlich nur in einer Richtung, doch für das Elfentor am Zielort gibt es normalerweise einen Schlüssel, der die Benutzer zurück zum ursprünglichen Tor bringt.

10 Ruhm, je 2 AP: Der SC erlangt Kenntnis von einem Elfentorschlüssel und wohin er führt (siehe Kasten). Die Lichtträger kennen mehrere Dutzend Schlüssel, die mindestens 10 Elfentore ansprechen, und sie können sie verwenden, um mit Leichtigkeit die Umgebung (max. 750 km) der meisten Orte in Avistan oder Garund zu erreichen. Nicht jeder bekannte Schlüssel ist jedem Mitglied zugänglich. (Für manche werden 20, 30 oder sogar 50 Ruhm vorausgesetzt, da sie zu strategisch wichtigen Orten führen, welche die Anführer gerne geheim halten wollen.) Sobald ein Mitglied den Schlüssel zur Aktivierung eines Elfentores kennt, kann er es sofort verwenden, wie er will, obwohl der Transport von Nicht-Mitgliedern nicht gerne gesehen wird. Wenn der SC nicht Zugang zu einem bestimmten Ort will, sollte der SL ein Ziel auswählen, das mit zukünftigen Ereignissen in der Kampagne zu tun hat.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC hat für eine Woche Anspruch auf die Hilfe eines Spezialisten (jeder NSC, der zur Organisation gehört, mit einer Stufe die der halben Stufe des Charakters entspricht).

15 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält für 24 Stunden die Hilfe einer Dryade, Pixie, Satyr oder eines anderen Feenwesens vergleichbarer Macht.

20 Ruhm, 1+ AP: Der SC hat Zugang zu einem geheimen Vorratslager in den Finsterlanden. Diese Vorräte bestehen aus Überlebensausrüstung für die Finsterlande, wie Trockennahrung, sauberes Wasser, Ersatzwaffen, Seil, Sonnenzepter, Zauberkomponenten und weitere nicht-magische Ausrüstungsgegenstände, wie sie im *Pathfinder Grundregelwerk* stehen. Das Anwenden von AP zeigt an, dass der Charakter in 2W6 x 10 Minuten Entfernung von seiner derzeitigen Position solch ein Lager findet. Der Charakter muss den Fund nicht vorausplanen oder überhaupt davon wissen. (Tatsächlich ist es nur eine Handlungshilfe, um im Notfall Gegenstände zu erhalten.) In einem dieser Lager befinden sich typischerweise Gegenstände im Wert von bis zu 375 GM. Zusätzlich zu den normalen Kosten muss der SC +5 AP verwenden, da er sich außerhalb einer Gemeinde mit mindestens 5.000 Einwohnern aufhält. Diese Kosten in AP erhöhen sich in Sekamina zusätzlich um +1.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder für die Aufrüstung von Waffen mit folgenden Eigenschaften: *Blitz, Heilig, Schärfe, Verderben* (Elf).

20 Ruhm: Der SC kann mit einer Ermäßigung von 10 % folgende magische Gegenstände erwerben: *Elfenstiefel, Elfenumhang, Nachtblille, Ring der Gegenzauber, Schutzanhänger gegen Gift, Schwurbogen*.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder für die Verbesserung magischer Rüstungen oder Schilde mit folgenden Eigenschaften: *Blendend, Energieresistenz* (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure), *Geschossabwehr, Schattenwandeln* (alle), *Zauberresistenz, Zauber zurückwerfen*.

25 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält für 24 Stunden Hilfe von einem Modernen Schlurfer, einem Baumhirten oder einem Feenwesen bzw. von einer intelligenten Pflanze vergleichbarer Macht.

30 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält eine Aufenthaltserlaubnis, die dem Träger für eine Woche freies Geleit durch Kyonin (sogar durch Iadara) gewährt. Der Träger kann andere mitnehmen, doch die Elfen von Kyonin betrachten alle Nicht-Elfen mit Skepsis; selbst wenn diese mit einem Lichtträger reisen.





LÖWENKLINGEN

Die Löwenklingen von Taldor sind eine geheime Organisation, die sich dem Schutz der Interessen Taldors und des Kaisers verschrieben hat. Sie stellen sich den Feinden Taldors, ob außen oder innen, durch Infiltration, Mord und Spionage entgegen. Eines der Hauptziele der Löwenklingen ist es, die Korruption im Reich im Zaum zu halten (abgesehen von jener Art Korruption, die ihnen nutzt). Ein anderes Ziel ist es, keine Machtgruppe am kaiserlichen Hof so mächtig werden zu lassen, dass sie den Status quo gefährden und den Großfürsten Stavian III. stürzen könnten. In ihren getarnten Schulen bilden die Löwenklingen intensiv neue Rekruten aus und bereiten sie auf die wichtigen Aktionen und großen Freiheiten vor, mit denen sie ausgestattet werden.

ZIEL: AUS DEM SCHATTEN DIENEN

Die Löwenklingen betrachten ihren Auftrag als Dienst an Taldor, aber sie wollen nicht, dass ihnen jemand vorschreibt, wie sie diesen Auftrag erfüllen sollen. Am einfachsten entgeht man Kritik und Beobachtung, wenn man offiziell nicht existiert; somit sind Geheimhaltung und Undurchsichtigkeit das oberste Gut der Löwenklingen. Gleichzeitig ist es für sie von Vorteil, wenn ihr Name Angst verbreitet und Zustimmung verlangt. Durch den Aufbau eines offenen Geheimnisses kann die Organisation die Vorzüge der Allbekanntheit genießen, ohne sich mit den Folgen auseinandersetzen zu müssen, besonders der Einmischung von außen.

GESINNUNG: NEUTRAL

Die Löwenklingen sind Taldor treu ergeben und stellen ihren Auftrag über alle moralischen Bedenken, da sie glauben, dass der Zweck die Mittel heiligt. Die meisten Löwenklingen sind Individualisten; obwohl sie ihre Vorgesetzten respektieren und ihnen wegen ihrer Erfahrung und Weisheit gehorchen, halten die typischen Löwenklingen nicht viel von Befehlen und Vorschriften, so dass sie oft Abkürzungen gehen, die Einschüchterung, Betrug oder Diebstahl miteinbeziehen.

ANFÜHRER

Der Anführer der Löwenklingen ist **Dominicus Rell**, der Meister der Schattenschulen (N, Mensch, Barde 3/Schurke 3/Löwenklinge 3). Rells offizielle Pflichten bestehen gänzlich in der Ausbildung neuer Löwenklingen, aber sein Einfluss auf den Lehrplan und sein charismatisches Auftreten haben ihm die persönliche Treue der meisten Mitglieder eingebracht. Der Großteil der Entscheidungen der Machtgruppe werden durch Diskussionen und Übereinstimmungen der ältesten Mitglieder getroffen, doch oft gibt Rell seinen Getreuen gänzlich abweichende, persönliche Befehle. Diese Befehle werden häufig ohne das Wissen der Meister des Ordens ausgeführt. Selbst wenn Rell letztendlich zur Rechenschaft gezogen wird, so stellt es sich doch heraus, dass seine Vorgehensweisen den Löwenklingen unerwartet genutzt oder Löcher in den Plänen der anderen Meister gestopft haben. Öffentlich tritt Rell als naher Berater des Großfürsten Stavian III. in Erscheinung und verbringt einen Teil seiner Zeit im Kaiserpalast und in den Hallen der Bürokraten. Während

seiner häufigen und längeren Abwesenheit lehrt er an den Schattenschulen. Dominicus Rell scheint zu glauben, es sei das Wichtigste für Taldor, dass der Großfürst an der Macht bleibt. Daher unternimmt er die größten Anstrengungen anscheinend, um entweder Stavians Position zu stärken oder den Großfürsten noch mehr von sich abhängig zu machen. Rell ist sogar so weit gegangen, die Ulfenwache, die Stavian beschützt, in den Techniken der Schattenschulen auszubilden, wobei er diese Techniken umgewandelt hat, damit sie nicht sofort erkennbar sind.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Magier, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Kämpfer, Waldläufer

MACHTZENTREN

Die Schattenschulen der Löwenklingen sind über ganz Oppara verteilt. Zwei sind in vergessenen Abschnitten der Abwasserkanäle verborgen. Es gibt jeweils eine unter den Fundamenten jeder Bardenschule der Stadt, eine befindet sich in einer ungenutzten Gruft unterhalb der Basilika des Letzten Menschen. Drei weitere dieser Schulen sind unter verschiedenen Teilen der Stadt verteilt. Nur ihre Meister kennen die Standorte von mehr als einer Schule, und nur Dominicus Rell kennt die Standorte von allen.

BEITRITT

Obwohl die meisten Rekruten aus bildenden Schulen stammen (zum Beispiel der Kithara-Akademie), in denen talentierte potentielle Mitglieder beobachtet und bewertet werden, erlaubt die Gruppe auch talentierten Einzelpersonen, die treu zu Taldor stehen, sich anzuschließen. Aufgrund der Geheimhaltung der Organisation und ihrer Machtzentren ist es wahrscheinlicher, dass ein Charakter von einem Mitglied der Löwenklingen angesprochen wird, als dass er jemanden findet, den er wegen des Beitritts fragen kann.

RUHM ERLANGEN

Charaktere erlangen Ruhm unter den Löwenklingen, indem sie heroische oder einflussreiche Taten begehen, welche die Macht Taldors aufrecht erhalten oder erweitern, den Herrscher schützen oder seinen Feinden (besonders Qadira) einen Schlag versetzen. Ebenso können sie Ruhm erlangen, indem sie talentierte Leute in die Organisation bringen.

VORTEILE

Die Hauptanliegen der Löwenklingen von Taldor sind Informationen, Überredung und Tod. Die meisten Mitglieder dieser Machtgruppe streben nach Stufen in der Prestigeklasse der Löwenklingen (siehe Handbuch *Taldor – Nachhall des Ruhms*).

5 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält Requisiten und Kleidung für eine geschickte Verkleidung, die ihm einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden verleihen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem von +4 auf einen Fertigkeitwurf auf Seite 55. Während die Kleidung eventuell wiederverwendet werden kann, sind andere Teile (wie ein falscher Bart oder eine gefälschte Einladung zu einer Feier) generell nur einmal nutzbar.

5 Ruhm, 5+ AP: Der SC erhält einen Kontakt in einer bestimmten Stadt. Der Charakter kann den Kontakt über

örtliche Gerüchte und Neuigkeiten befragen und um Rat bitten. Dadurch erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Würfe für Diplomatie zum Sammeln von Informationen sowie auf Wissen (Adel und Königshäuser), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) und Wissen (Religion) in Bezug auf die Stadt des Kontakts. Jedoch muss der Charakter 24 Stunden warten, bevor der Kontakt ihn mit den gewünschten Informationen versorgt. Für zusätzlich 10 AP erhöht sich der Bonus durch den Kontakt auf +4. Ein Charakter kann Kontakte in mehreren Städten haben, aber durch mehrere Kontakte in einer Stadt erhält er keinen weiteren Bonus. Wenn der Kontakt stirbt, kann der Charakter AP verwenden, um Ersatz zu finden.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC nimmt vorübergehend eine falsche Identität an, zum Beispiel die eines ausländischen Kaufmannes oder eines undurchsichtigen Adelssprosses. Dazu gehören Kleidung, Papiere, Helfershelfer, das Einüben von Akzenten, sowie unterstützende Magie auf dem Niveau von Zaubertricks, um die falsche Identität glaubhafter zu machen. Diese Identität zählt als meisterliche Verkleidung (+10 auf Verkleiden) und liefert einen Bonus von +10 auf Sprachenkunde für die gefälschten Papiere, sowie einen Bonus von +10 auf alle relevanten Fertigkeitswürfe, die ausgeführt werden, um Informationen über den Charakter zu sammeln. (Dieses letzte Element erfordert einige Stunden Zeit, um die Leute über die falsche Identität „ins Bild zu setzen“.) Die Identität hält einer gründlichen Untersuchung nicht stand und sollte am besten nur einen Abend lang verwendet werden.

15 Ruhm, 10 AP: Der SC täuscht einen Tod vor. Tode werden normalerweise vorgetäuscht, um Feinden zu entgehen. Die geläufigste Art ist, eine identisch aussehende (oder verstümmelte) Leiche wie den Charakter anzuziehen und sie dann so zu drapieren, dass sie gefunden wird. Zu extravaganteren Ableben gehören Zeugen, dramatische Abstürze oder eine öffentliche Ermordung. Wenn ein Charakter kurz darauf wieder in der Öffentlichkeit auftaucht, fliegt der Schwindel offensichtlich auf, und die meisten Leistungsempfänger müssen die Stadt verlassen oder ihr Aussehen permanent verändern. Dieser Schwindel deckt auch Situationen ab, in denen der Charakter einen Mordanschlag (durch ihn oder eine anderen Löwenklinge) wie einen Unfall aussehen lassen will.

15 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält für eine Woche die Unterstützung eines Meisterspezialisten (eines NSC, dessen Stufe der des SC entspricht), solange die Aktivitäten den Löwenklingen, dem Kaiser oder Taldor zugutekommt. Diese Aufgaben können illegale Taten wie einen Mordanschlag beinhalten. In den meisten Fällen bestehen die Vertreter der Organisation darauf, dass der Charakter sich dessen persönlich annimmt (anstatt sie durch den Spezialisten erledigen zu lassen), doch sie legen keine Einspruch dagegen ein, dass er sich bei der Aufgabe von dem Spezialisten helfen lässt.

15 Ruhm, 13 AP: Der SC unterzieht sich für eine Woche einem mentalen Training, das ihm einen Bonus von +4 für Rettungswürfe gegen *Gedanken wahrnehmen*, *Lügen erkennen* und Versuche erteilt, seine Gesinnung mittels Magie zu erkennen.

15 Ruhm, 13 AP: Der SC unterzieht sich einem einwöchigen mentalen Training, das ihm einen Bonus von +2 auf alle Willenswürfe verleiht.

20 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält Zugang zu einem sicheren Unterschlupf in einer bestimmten Stadt, der unter der Kontrolle der Löwenklingen steht. Der Unterschlupf sieht gewöhnlich wie ein einfaches Gebäude aus, beispielsweise ein Lagerhaus, und die Löwenklingen schmieren die lokalen

Gesetzesvertreter, damit sie in die andere Richtung sehen. Der Charakter kann einmal pro Tag in dem Gebäude ein- und ausgehen, ohne zu riskieren, dass ein Feind auf den Standort aufmerksam wird oder verraten wird. Einige der Gebäude haben zusätzliche, geheime Ausgänge. Der sichere Unterschlupf ist mit einfacher Nahrung, grundlegenden, nicht magischen Waffe und einer Auswahl mundaner Ausrüstung ausgestattet. In größeren Städten können mehrere sichere Unterschlüpf zu finden sein. Kleinere Orte (speziell außerhalb Taldors) beherbergen keine.





MENDEVISCHE KREUZFAHRER

Die mendevischen Kreuzfahrer sind die erste Bastion gegen die immerwährende Gefahr dämonischer Übergriffe in Golarion. Die Stärke der Machtgruppe liegt in der Rechtschaffenheit und Zähigkeit ihrer Mitglieder. Im Angesicht dämonischen Einflusses müssen die Kreuzfahrer standhaft bleiben und ständig Himmelfahrtskommandos in die schwelende Weltenwunde führen. Abkommandiert zu den einsamen Außenposten an den Grenzen von Mendeve, sind diese mutigen Seelen gezwungen, die Härten langer, schlafloser Stunden des Wachdienstes und der Seelen zermürbenden Einsamkeit zu ertragen. Andere von ihnen reisen unerkannt durch die Welt; immer bereit zuzuschlagen, sollte sich das Böse erheben. Insgesamt sind die mendevischen Kreuzfahrer vermutlich das raueste und hartgesottenste Volk Golarions.

ZIEL: VERNICHTUNG EINFALLENDER DÄMONEN

Das Hauptziel der mendevischen Kreuzfahrer ist die Vernichtung von Dämonen. Sie organisieren Kreuzzüge, um Dämonen abzuschlachten und bauen und warten Festungen an den Grenzen, um die Dämonen einzusperren und sie an der Ausbreitung zu hindern. Selbst unter ihresgleichen sind sie ständig wachsam. Sie halten häufig Befragungen ab und verbrennen jene, die sie der Verbindung mit Dämonen verdächtigen. Sie tragen außerdem die Verantwortung für den Schutz der Schutzsteine, mächtiger Artefakte, mit deren Hilfe sie der Verbreitung der Ansteckung durch Dämonen Einhalt gebieten. Außerhalb von Mendeve beschäftigen die Kreuzfahrer Agenten, um Kunde zu erhalten oder jene zu töten, die ihre Organisation unterwandern, denn die Kreuzfahrer betrachten diese Spione als eine ebenso große Gefahr wie die Dämonen, die sie in Schach halten.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN GUT

Hervorgegangen aus den Iomedae ergebensten Krieger, Priestern und Klerikern, liegen die Eide und Absichten der Kreuzfahrer in strengen Moralvorstellungen, Disziplin und unbeugsamer geistiger Stärke begründet. Schwere Zeiten jedoch haben ihre Anführer dazu gezwungen, ihre Ansprüche herunterzuschrauben, damit ihre Arbeit weitergeführt werden kann. Darunter fallen die Tolerierung von Extremisten (wie dem Anführer der Inquisition, Hulrun von Kenabres) in der ganzen Machtgruppe, sowie die Beschäftigung von wandernden Söldnern, denen die Eide der Gruppe nichts bedeuten.

ANFÜHRER

Kreuzfahrerkönigin Galfrey (RG, Mensch, Aristokrat 2/ Paladin der Iomedae 7) dient den Kreuzfahrern als Anführerin. Obwohl sie viele wegen ihrer chelischen Herkunft schief ansehen, ist sie während des Dritten Kreuzzuges zur Macht aufgestiegen, bei dem sie den angesehenen Titel Schwert der Iomedae erworben hat und noch immer ihr Land verteidigt. Von ihrem Thron in Nerosyan aus leitet sie die Machtgruppe mit Hilfe eines Rates aus Abgesandten verschiedener Außenposten, unter ihnen auch die Heiligen Schildwachen von Kenabres. Ihr Einfluss außerhalb der Stadt scheint jedoch schwächer zu werden, denn eine steigende Zahl fremder Kreuzfahrer und Söldner scharrt sich unter den Bannern

verschiedener Generäle und Untergruppen, als seien sie ebenso auf die reiche Ausbeute eines Dämonenkrieges aus, wie auf das Niedermetzeln von Dämonen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Inquisitor, Kämpfer, Kleriker, Paladin, Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barde, Druiden

MACHTZENTREN

Obgleich der Thron von Königin Galfrey in Nerosyan als das offizielle Machtzentrum der Machtgruppe dient, ist doch die kleine Grenzstadt Kenabres der Hauptversammlungsort für den Großteil der Kreuzfahrer. Das geistige Zentrum der Stadt bildet der Große Tempel des Heiligen Klydbrunn. Das Gebäude ist einem Märtyrer der Kreuzfahrer gewidmet und in seinem Inneren finden die Besprechungen, Gerichtsverhandlungen der Machtgruppe, sowie leidenschaftlichen Gottesdienste statt, welche die Massen von Soldaten auf den Angriff auf die Weltenwunde vorbereiten. Der Tempel dient zudem den Heiligen Schildwachen, dem verehrten Dämonologen Kutholiam Vuere und den zahlreichen Krieger und Priestern als Heimstatt, die ihr Leben der Sache der Kreuzfahrer gewidmet haben. In seine Mauern werden zahlreiche Artefakte aufbewahrt, die geschaffen wurden, um die Grenze gegen angreifende Horden zu schützen.

BEITRITT

Die Kreuzfahrer heißen jeden willkommen, der sie bei ihrem Kampf gegen die Dämonen in der Weltenwunde (und anderswo) unterstützt, doch wirklich akzeptieren werden sie nur jene mit guten Herzen, die bereit sind, den Schwur der Kreuzritter abzulegen: nur Charaktere mit der Gesinnung Gut, die den Schwur ablegen, können einen Ruhm von mehr als 10 erreichen.

RUHM ERLANGEN

Helden des Kreuzzuges erlangen Ruhm, indem sie machtvolle Dämonen bekämpfen (wobei „machtvoll“ ein relativer Begriff ist), die Schutzsteine beschützen, an der Weltenwunde verlorenes Territorium zurück erobern und, was immer mehr hervortritt, Leute ausschalten, deren Taten den guten Namen der Kreuzfahrer beschmutzen.

VORTEILE

Da Königin Galfrey die Organisation finanziert, spiegelt ein Großteil der Güter, Dienste, sowie die Ausbildung in der Machtgruppe sowohl ihre spezifischen Bedürfnisse, als auch ihre persönlichen Wertevorstellungen wider. Sie ist trotzdem keine Närrin und gesteht bereitwillig ein, dass andere Mitglieder ihrer Organisation unorthodoxer und manchmal fragwürdiger Vorteile bedürfen, um die tödlichen, sogar selbstmörderischen Missionen zu überleben, denen sie sich stellen müssen. Aus diesem Grund überlässt sie die Vergabe bestimmter Vorteile ihren Beratern und Kommandanten.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC kann einen Dämonologen aufsuchen und erhält für Fragen über Dämonen einen Bonus von +10 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen). Der Charakter kann diesen Fertigkeitswurf ungeübt ausführen (als würde er eine Bibliothek benutzen). Dieser Vorteil ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf auf Seite 55.

5 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält einen permanenten Bonus von +5 auf Wissen (Die Ebenen) in Bezug auf Dämonen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 aus der Liste auf Seite 55.

10 Ruhm, AP variabel: Der SC kann sich einem Exorzismus unterziehen, um sich gegen dämonischen Einfluss zu wehren. Die aufzuwendenden AP basieren auf den GM-Kosten für den angemessenen Zauber, um den Dämon auszutreiben.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC lernt Abyssisch in magisch beschleunigtem Unterricht. Dieser Unterricht dauert zwar nur einen Tag, aber der SC lernt die Sprache, als hätte er einen Rang auf die Fertigkeit Sprachenkunde gelegt.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC kann mit einer Eskorte aus 5 Niederen Templern zu einem Ort in Mendeve oder eine kurze Distanz in die Weltenwunde reisen. Dadurch kann der Charakter Zufallsbegegnungen aus dem Weg gehen und direkt zum Ort des Abenteuers reisen. Die Templer warten nicht auf den Charakter, um ihn sicher zurückzubringen, es sei denn, er verwendet AP für diesen Dienst (wobei die Kosten immer um +5 erhöht sind, weil sie sich außerhalb der Zivilisation aufhalten).

10 Ruhm, 3+ AP: Der SC heuert für eine Woche einen Spezialisten an (jeder NSC, dessen Klassenstufe der halben Stufe des SC entspricht). Ein typischer Spezialist ist ein Kleriker Inquisitor oder Paladin der Iomedae oder ein Waldläufer. Für Spezialisten anderer Klassen muss der SC zusätzlich +1 AP anwenden.

15 Ruhm, 10+ AP: Der SC heuert für eine Woche einen Meisterspezialisten an (jeder NSC, dessen Klassenstufe der Stufe des SC entspricht). Ein typischer Spezialist ist ein Kleriker Inquisitor oder Paladin der Iomedae oder ein Waldläufer. Für Spezialisten anderer Klassen muss der SC zusätzlich +2 AP anwenden.

15 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält eine heilige Tätowierung mit drei verschiedenen Effekten. Erstens: Es zeichnet den Charakter als treu ergebenen mendevischen Kreuzfahrer aus; er erhält einen Bonus von +2 auf Diplomatie im Umgang mit anderen Kreuzfahrern. Zweitens: Wenn der Charakter erschlagen wird, schützt das Zeichen Körper und Seele des Trägers vor Verderbnis, so dass Dämonen oder andere mit böser Gesinnung sie nicht für dunkle Magie oder zur Erschaffung von Dämonen oder Untoter nutzen können. Drittens: Die Tätowierung zeigt den Ort an, an dem der Charakter erschlagen wurde, so dass die Kreuzfahrer es leichter haben, seinen Körper zurückzuholen. (Die Kreuzfahrer werden seine Leiche bergen, ohne dass er 5 AP anwenden muss, wie auf Seite 55 beschrieben.) Sobald der dritte Zweck der Tätowierung erfüllt ist, verblasst sie nur noch zu einem Schatten ihres früheren Glanzes

und der zweite und dritte Vorteil geht verloren. Falls der Charakter wiederbelebt wird, muss er 3 AP anwenden, wenn er die Tätowierung reaktiviert haben will.

15 Ruhm, 14 AP: Der SC kann den Zauber *Tote erwecken* erstein.

20 Ruhm, 1+ AP: Der SC kann einen Dämon mit *Ausspähung* beobachten. Will der Charakter *Mächtige Ausspähung* einsetzen, muss er 3 AP anwenden.

15 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung von Waffen mit folgenden Eigenschaften: *Grundsatz, Heilig, Hinrichtung, Schutz, Verderben* (Dämonen).

15 Ruhm, AP variabel: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder Verbesserung magischer Rüstungen und Schilde mit folgenden Eigenschaften: *Energieresistenz* (Feuer, Kälte oder Säure), *Großes Bollwerk, Leichtes Bollwerk, Mächtige Energieresistenz, Mittleres Bollwerk, Unverwundbarkeit, Verbesserte Energieresistenz, Zauberresistenz*.

15 Ruhm, AP variabel: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf von folgenden magischen Gegenständen: *Brustplatte der Würde, Celestische Rüstung, Freundschaftsarmband, Horn des Guten*.

20 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält zeitweilig die Dienste eines rechtschaffenen guten oder neutral guten Externars mit bis zu 12 TW, als würde er *Verbündeter aus den Ebenen* einsetzen. Der Charakter muss mit dem Externar um dessen Dienste verhandeln und für sie bezahlen, aber er kann auch AP anwenden, damit die Kreuzfahrer für die Dienste bezahlen. Falls der Charakter schlecht im Verhandeln ist, kann er 1 AP anwenden, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der an seiner Statt die Verhandlungen führt.

25 Ruhm, 2 AP: Der SC kann die Inquisition anrufen, damit diese ein bestimmtes Mitglied der Machtgruppe befragt.

Die Inquisition ist rücksichtslos, aber effektiv. Sie wendet mundane und magische Techniken an, um die Schuld oder Unschuld des Befragten herauszubekommen (und zumindest in 60 % der Fälle erhält sie eine ehrliche Antwort). Das Anrufen der Inquisition kann allerdings dazu führen, dass sich das unschuldige Opfer und dessen Verbündete von dem Charakter entfremden, so dass er einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern erleidet, wenn er hinterher versucht, Einfluss auf sie zu nehmen.





DAS NEUNTE BATAILLON

Die Zwerge haben viele Feinde. So oft wie sie in der Vergangenheit belagert wurden, ist es unausweichlich, dass ein Zwergenklan trotz bester Verteidigung ausgelöscht wird und die wenigen Überlebenden sich zerstreuen. Anstatt von einem benachbarten Königreich aufgenommen zu werden, ziehen es viele stattdessen vor, ein neues Heim im Neunten Bataillon zu finden, einer Gruppe von entrechteten Kriegern aus verschiedenen Klans, die sich der standhaften Verteidigung der übrigen Zwergenenklaven auf Golarion verschrieben haben. Wann immer einer der unzähligen Feinde die Heimat eines Zwergenklaus bedroht, wird das Neunte Bataillon sehr bald erscheinen und auf den Hilferuf seiner Verwandten antworten.

ZIEL: VERTEIDIGUNG DER ZWERGE

Als Militärmacht ohne Grenzen versucht das Neunte Bataillon seine bedrohten Geschwister wo und wann es geht zu unterstützen. Wenn sie nicht gerade in Kampfhandlungen verwickelt sind, konzentrieren sich die Zwerge des Neunten Bataillons auf das Schmieden von ultimativen Rüstungen und Waffen, um sicherzustellen, dass ihre Angehörigen mit dem Besten ausgestattet sind, was das Neunte Bataillon zu bieten hat. Militärische Übungen sind an der Tagesordnung; ebenso wie die legendären Feste, die häufig hinterher in der Festhalle des Neunten Bataillons stattfinden.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN GUT

Das Neunte Bataillon strebt danach, dass die zwergischen Traditionen von Ehre und Mut anderen als Beispiel dienen. Lieber lassen sich die Krieger allesamt von den Mächten des Bösen und des Chaos umbringen, als sich von ihren Traditionen abzuwenden. Erfahrungen im Feld haben den Mitgliedern des Neunten Bataillons gezeigt, dass sie als eine Einheit mehr erreichen können wie als Einzelkämpfer; und dass ihr größter Vorteil immer die Rechtschaffenheit ihrer Sache sein wird.

ANFÜHRER

Das Neunte Bataillon wurde von **General Charak Helmläufer** (RG, Zwerg, Kämpfer 9) gegründet und wird noch immer von ihm kommandiert. Der General kann seine Abstammung bis zu dem zwergischen Helden Grunak Helmläufer zurückverfolgen, der während der Himmelsqueste unter General (später König) Taargick diente. Nachdem Charaks Klan von Riesen ausgelöscht worden war, die sich mit einem Drachen verbündet hatten, baute er sich ein neues Leben als Anführer eines neuen, gemischten Klans aus Zwergentraditionalisten auf. Er ist das willensstarke taktische Genie hinter den vielen Siegen des Neunten Bataillons, und er war es auch der den viel zitierten Schlachtenruf des Neunten Bataillons prägte: „Wir geben keinen weiteren Zoll Stein ab.“

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Kämpfer, Kleriker, Paladin, Ritter, Schurke, Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Hexenmeister

MACHTZENTREN

Obwohl das Neunte Bataillon mehrere kleine, versteckte Forts in ganz Avistan unterhält, ist sein Hauptkommandozentrum die Weltenachse, eine massive Burg aus Stein, die auf einer Insel in einem Gebirgssee gebaut wurde und von der man sagt, sie liege in allernächster Nähe einer Himmelszitadelle. Das Neunte Bataillon hat wiederholt seinen Willen unter Beweis gestellt, belagerte Zwerge zu unterstützen, sei es an der Erdoberfläche oder darunter.

BEITRITT

Das Neunte Bataillon erlaubt jedem Zwerg den Beitritt, solange er nicht die Befehlskette verletzt oder die Aktivitäten der Machtgruppe stört. Deshalb gibt es auch einige wenige böse Mitglieder, Einzelgänger oder Kriminelle in der Gruppe, obwohl sie nur toleriert werden, solange sie nicht allzu viel Ärger machen. Nichtzwergische Charaktere können zwar zu Verbündeten des Neunten Bataillons werden, aber ihr Ruhm innerhalb der Machtgruppe kann nicht über 10 steigen.

RUHM ERLANGEN

Die meisten Charaktere erlangen Ruhm, indem sie Zwergenfesten verteidigen, Monster aus verlassenen Zwergensiedlungen verjagen, so dass sie wieder besiedelt werden können, berüchtigte Zwergemörder töten und schützen-de Zwergenartefakte bergen.

VORTEILE

Das militärische Leben des Neunten Bataillons bringt einige, für ihre Mitglieder vorteilhafte, Vergünstigungen mit sich.

5 AP: Der SC lernt das Kampflied „Nach vorn, nach vorn!“. Wenn ein Barde dieses Lied singt, erhöht sich die Bewegungsrate des Bardens und seiner Verbündeten um 1,50 m. Dieser Bonus steigt auf 3 m, wenn der Barde Stufe 11 erreicht.

7 AP: Der SC lernt das Kampflied „Und die Stellung ward gehalten“. Wenn ein Barde dieses Lied singt, erhalten er und seine Verbündeten einen Ausweichbonus von +1 auf ihre RK, solange der Barde weitersingt. Bei Bardens der Stufe 5 erhöht sich der Bonus auf +2, auf Stufe 11 auf +3 und auf Stufe 17 auf +4.

7 AP: Der Charakter lernt das Kampflied „Die Sommeraxt von Kotzrani Yar“. Wenn ein Barde dieses Lied singt, erhöht er damit für sich und seine Verbündeten der Kritischen Bedrohungsbereich ihrer Nahkampfwaffen um 1 (von 20 auf 19-20, von 19-20 auf 18-20 usw.). Bei einem Bardens der Stufe 11 erhöht sich der Kritische Bedrohungsbereich um 2. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit anderen Effekten, die den Kritischen Bedrohungsbereich einer Waffe erhöhen.

9 AP: Der SC lernt das Kampflied „Taargick und die Himmelsqueste“. Wenn ein Barde dieses Lied singt, erhalten er und seine Verbündeten für jede Stufe des Bardens 1 temporären Trefferpunkt. Diese temporären Trefferpunkte verschwinden, wenn der Barde aufhört zu singen.

12 AP: Der SC lernt das Kampflied „Der Grabestanz“. Wenn ein Barde dieses Lied singt, erhalten er und seine Verbündeten den Vorteil des Talentos Unverwundlich, doch nur, wenn sie bei Bewusstsein sind, wenn der Barde anfängt zu singen. (Mit anderen Worten: Das Lied hat keine Wirkung auf bewusstlose Verbündete.)

5 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält einen Bonus von +5 auf jeden einem Zwerg angemessenen Fertigkeitswurf auf Beruf oder Handwerk, der eine Woche Arbeit widerspiegelt. Dazu muss der SC jeden Tag in dieser Woche, in der der Fertigkeitswurf abgelegt wird, für eine Stunde Zugang zur Weltenachse oder einer anderen Festung des Neunten Bataillons haben.

10 Ruhm: Der SC erhält in einer Festung des Neunten Bataillons eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung von Waffen mit folgenden Eigenschaften: *Aufflammen, Donner, Mächtiger Doppelschlag, Rückkehr, Schutz, Verderben (Goblinoid), Verderben (Orks), Werfen, Zwergischer Wurfkriegshammer.*

10 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält für eine Woche die Dienste eines jungen Mitglieds der Machtgruppe (ein zwergischer Kleriker, Kämpfer oder Paladin, dessen Klassenstufe der halben Stufe des SC entspricht).

15 Ruhm: Der SC erhält von der Machtgruppe eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf von Gegenständen aus Adamant und Mithral. Diese Ermäßigung bezieht sich nur auf die Kosten für das Metall, nicht auf die Kosten irgendwelcher magischer Eigenschaften.

15 Ruhm, 13 AP: Der Zwerg unterzieht sich einem Ritual, das einen Tag dauert und ihm Feuerresistenz 5 als Außergewöhnliche Fähigkeit verleiht.

15 Ruhm, 10 AP: Der Zwerg unterzieht sich einem Ritual, das einen Tag dauert und seine Dunkelsicht von 18 m auf 21 m erweitert.

15 Ruhm, 10 AP: Der Zwerg unterzieht sich einem Ritual, das einen Tag dauert und seinen Bonus durch Hass gegenüber Orks und Goblinoiden von +1 auf +2 erhöht.

20 Ruhm, 15 AP: Der Zwerg unterzieht sich einem Ritual, das einen Tag dauert und seinen Volksbonus gegen Gifte, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten von +2 auf +3 erhöht.

25 Ruhm, 1 AP: Der SC darf das Talent „Nur zu“ wählen. (Dazu muss er einen freien Talentplatz haben.)

20 Ruhm: Der SC erhält in einer Festung des Bataillons eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Rüstungen und Schilde von folgender Liste: Adamantbrustplatte, *Bollwerk* (alle), *Energieresistenz* (Feuer, Kälte oder Säure), Mithralkettenhemd, *Mithralritterrüstung der Geschwindigkeit*, Zwergische Ritterrüstung.

25 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält den Titel Kriegshauptmann und eine loyale Gruppe aus 4-6 Erdgräbern (Zwerge, Kämpfer der Stufe 2). Diese Erdgräber sind bereit, den Charakter bei allen Aufträgen für die Machtgruppe zu begleiten, ihn zu verteidigen und notfalls sogar bis zum Tode zu kämpfen.

Kampflieder der Zwerge

Diese Heldenlieder wurden von Generation zu Generation weitergegeben, von dem Neunten Bataillon bewahrt und sind eine Form von Bardenauftritt. Kampflieder haben immer nur hörbare Komponenten, niemals sichtbare. (Obwohl viele Künstler visuelle Komponenten in ihren Gesangsauftritt einbauen, sind sie nicht der Schlüssel zur Magie.) Barden jeder Stufe können diese Lieder von der Machtgruppe lernen.

Jeder Zwerg, der einen Ton halten kann, kann eines dieser Lieder verwenden, um sich selbst im Kampf zu verbessern. Jeder mit mindestens 1 Rang in Auftreten (Gesang) kann als Standard-Aktion ein Kampflied zu singen beginnen und es jede Runde als Freie Aktion aufrechterhalten. Er erhält den Mindestvorteil, der bei dem Lied beschrieben ist, allerdings nicht durch die Stufe des Sängers erhöht. Der Gesang gleicht ansonsten dem Bardenauftritt eines Anfängerbarden. (Er benötigt eine Standard-Aktion, um mit einer neuen Darbietung zu beginnen, und der Auftritt endet, wenn der Sänger bewusstlos wird usw.) Ein Charakter, der in Reichweite eines Barden ist, der dasselbe Kampflied singt, erhält nur die Vorteile des höchsten Bonus durch das Lied (normalerweise den des Barden). Zum Beispiel: Ein Charakter, der kein Barde ist und „Und die Stellung ward gehalten“ singt, erhält (unabhängig von seiner Stufe) einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK. Wenn er jedoch in Reichweite eines Barden ist, dessen Version einen Ausweichbonus von +2 verleiht, erhält er nur den Bonus von +2 durch den Barde (nicht seine eigenen +1 und die +2 durch den Barde). Selbstverständlich kann ein Barde, der alle seine Runden Bardenauftritt verbraucht hat, zum eigenen Vorteil singen, solange er zumindest 1 Rang in Auftreten (Gesang) besitzt.

30 Ruhm, 1 AP, Kriegshauptmann: Der SC erhält den Rang „Kommandeur“ und eine loyale Gruppe aus einem Kriegshauptmann (Zwerg, Kämpfer, Kleriker oder Paladin der Stufe 5) und 5-8 Expeditionstruppen (Zwerge, Kämpfer der Stufe 3). Diese Truppen sind bereit, den Charakter bei allen Aufträgen für die Machtgruppe zu begleiten, ihn zu verteidigen und notfalls bis zum Tode zu kämpfen. Diese Gefolgsleute werden nicht ersetzt, wenn sie getötet werden. Ein Charakter kann diesen Vorteil nur einmal erhalten.





DIE PROPHETEN VON KALISTRADÉ

Sie sind interessanterweise unaufdringlich und werden oft unterschätzt: Die Propheten von Kalistrade halten an einer Reihe weltlicher Prophezeiungen fest, die Wohlstand und die Weltherrschaft betreffen. Sie tragen lange, weiße Handschuhe und halten sich von Tätowierungen, bestimmten Fleischsorten und den meisten Arten der körperlichen Liebe fern und halten verschiedene andere Einschränkungen aufrecht, um ihre Trennung von der Welt und ihre Hingabe zu den Prinzipien der Prophezeiungen anzuzeigen: dass persönlicher Wohlstand der Schlüssel zu Herrschaft und der eigenen Erfüllung ist.

Die Propheten, beinahe unnatürlich ruhig und konzentriert, sind Meister der Verhandlungen und scheinen darauf vorbereitet zu sein, mit allem umzugehen, was ihren Wohlstand und ihr Leben bedroht; und zwar in genau dieser Reihenfolge. Obwohl sie keine eigenen Märkte ihr Eigen nennen, die so groß sind wie die in Katapesch oder Absalom, sind sie doch an jedem offenen Markt der Inneren See beteiligt.

ZIEL: ERRINGUNG PERSÖNLICHEN WOHLSTANDS

Die Propheten von Kalistrade unterscheiden sich von anderen handelsorientierten Machtgruppen dadurch, dass sie den Handel nur als Möglichkeit sehen, ihr endgültiges Ziel zu erreichen, nämlich persönlichen Wohlstand zu erringen. Sie ziehen den Handel als schnellsten und sichersten Weg zum Wohlstand vor, aber jede Methode ist akzeptabel: Ob durch Heirat, Erbschaft, Abenteuer oder sogar Diebstahl, solange der errungene Wohlstand dadurch gesichert ist.

GESINNUNG: RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Alles unterliegt der Jagd nach Wohlstand. Die Verehrer der Prophezeiungen haben kein Interesse an Gut und Böse und an Ordnung oder Chaos. Dennoch bietet das strikte Beachten der Gesetze ein verlässliches System zum Erringen und Aufrechterhalten von Wohlstand.

Manche Anhänger scheinen sehr chaotisch zu sein: Sie benehmen sich wie Halsabschneider, sie lügen oder betrügen. Gute Beobachter werden jedoch bemerken, dass diese Hochstapler nie weit oben in der Einkommenspyramide stehen. Ein guter Ruf für die Einhaltung von Abmachungen und die Abwicklung von Geschäften innerhalb der Vertragsklauseln hat sich als bester Weg zum Wohlstand erwiesen; obwohl auch Rücksichtslosigkeit in Verträgen als angemessen gilt.

ANFÜHRER

Der Hohe Prophet Kelldor (RN, Mensch, Seher 8) kennt jede wichtige politische oder zivile Führungspersonlichkeit auf zwei Kontinenten mit Namen. Er ist keine prominente Person in den Belangen der Welt, da er nicht nach Macht oder Ruhm, sondern nach Wohlstand strebt. Er ist freundlich und ruhig und er versteht das Zusammenspiel von nicht finanziellen Faktoren beim Erwerb und dem Erhalt von Wohlstand. Wie die *Prophezeiungen von Kalistrade* vorschreiben, ist Wohlstand eine Triebfeder, eine abstrakte Kraft im Universum, welche die Menschen dazu treibt, ihrem Ziel zuzustreben. Kelldor verlässt nur selten sein Anwesen (ein kleiner Distrikt in der

Hauptstadt Kerse), doch er saugt gierig jede Information auf und verbringt mindestens so viel Zeit mit Ausspähungen wie in wachem Zustand.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Magier, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Druiden, Paladin, Waldläufer

MACHTZENTREN

Die Güldene Kammer der Fülle, umgangssprachlich als „die Fülle“ bezeichnet, ist das Zentrum der Tätigkeiten der Propheten. Die Ansammlung von Gebäuden besteht unter anderem aus Büros, einem Badehaus, einem Bankettsaal und einem Skulpturengarten. Zudem bietet sie vielerlei Augen-, Ohren- und Gaumenfreuden und jede Möglichkeit, Seinesgleichen bei Geschäftsverhandlungen den eignen Wohlstand zu präsentieren. Der Name ist eine Anspielung an eine Prophezeiung, in der von einem „Gewölbe opulenter Freuden“ die Rede ist, das sich bildet, wo auch immer sich Propheten, von denen jeder ein Gewölbe voller Schätze besitzt, zusammenkommen, um ihre Reichtümer zur Schau zu stellen. Selbstverständlich wird die Fülle ebenso scharf bewacht wie alle anderen Anwesen in Kerse.

BEITRITT

Die Propheten nehmen jeden auf, der gewillt ist, sich den Einschränkungen der *Prophezeiungen von Kalistrade* zu unterwerfen. Das bedeutet, dass Vertreter aller Rassen, Nationalitäten, Geschlechter oder gesellschaftlicher Herkunft sich der Machtgruppe anschließen dürfen.

RUHM ERLANGEN

Durch das Erringen von Wohlstand (besonders vorzeigbaren Wohlstands) verdient man sich den Respekt der Propheten.

VORTEILE

Die Propheten ziehen verpflichtete, verschuldete Diener Sklaven und Mietlingen vor. Ein Machtgruppenmitglied wird zu einem solchen Diener, wenn es sich Geld von einem Propheten leiht und dann als Gegenleistung in dessen Haushalt arbeitet, bis die Schulden beglichen sind, was ihn somit selbst zur Sicherheit eines Langzeitkredites macht. Diese verpflichteten Diener verwenden das geliehene Geld normalerweise für eine Investition, was sie ihren Arbeitgebern gegenüber noch loyaler und berechenbarer macht. Typischerweise bleibt ein verpflichteter Diener ein Jahr, doch manche bleiben länger im Austausch für einen weiteren, erheblich höheren Kredit. Verpflichtete Diener betreten normalerweise keine Gewölbe oder andere gefährliche Areale, aber man kann sie dafür bezahlen (was die Kosten in verwendeten AP verdoppelt). Doch selbst unter diesen Umständen bleiben sie Zivilisten und fliehen, wenn sie bedroht werden.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC beschäftigt einen verpflichteten Diener als Kammerdiener (RN, Experte, dessen Stufe der halben Stufe des SC entspricht). Ein Kammerdiener kümmert sich um die Launen des Charakters und lernt, die Bedürfnisse des Charakters im Voraus zu erkennen. Ein drumischer Kammerdiener versteht die Regeln und die Voraussetzungen für das Befolgen der Prophezeiungen, führt weltliche Aufgaben durch, hält saubere

Handschuhe und Kleidung für den Charakter bereit, kostet das Essen des Charakters vor, achtet darauf, dass der Charakter sich an die angemessenen Essensvorschriften hält, und nimmt andere Pflichten wahr, die der Charakter ihm auferlegt.

5 Ruhm, 1 AP: Der SC beschäftigt einen verpflichteten Diener als Koch (RN, Experte, dessen Stufe der halben Stufe des SC entspricht.) Ein Koch ist berechtigt, Nahrungsmittel nach den Bedürfnissen des Charakters einzukaufen, vorzubereiten und zu kochen. Manche können auch, wenn nötig, im Flachland oder in Waldgebieten nach Nahrung suchen oder sie erjagen.

10 Ruhm, AP variabel: Der SC erwirbt einen der folgenden magischen Dienste: *Mächtige Ausspähung* (3 AP), *Überlandflug* (1 AP), *Ausspähung* (1 AP), *Teleportieren* (9 AP). Diese Kosten ersetzen die normalen Kosten für die Zauberdienste einer Machtgruppe auf Seite 54.

10 Ruhm: Der SC erwirbt eine Meisterarbeit und zahlt nur die Hälfte der normalen Kosten für die Meisterarbeit (zum Beispiel werden die Kosten für die Meisterarbeitsqualität bei Waffen von 300 GM auf 150 GM reduziert). Der Charakter erhält diesen Vorzug nur, wenn er die Gegenstände von einem Anhänger der Prophezeiungen kauft.

10 Ruhm, 1+ AP: Der SC verschafft sich eine Sänfte und vier starke Diener (RN, Bürgerliche der Stufe 1), die ihn darin tragen. Die Sänfenträger sind gewillt, ihre Arbeit in zivilisierten Gegenden oder auf Straßen zu verrichten, nicht jedoch auf schwierigem Terrain. Setzt der Charakter 1 AP zusätzlich ein, sind die Sänfenträger Mönche der Stufe 1 statt Bürgerliche und kämpfen sogar bis zum Tode, um den Charakter zu verteidigen. Setzt der Charakter zusätzlich 2 AP ein, erhält er eine bessere Sänfte, die geschlossen ist, die Zahl der Träger wird auf sechs erhöht, und ein zusätzlicher Diener trägt das Banner des Charakters und kündigt seine Ankunft zum gegebenen Zeitpunkt an. Sänfenträger bleiben gewöhnlich für 2 Jahre im Dienst.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC beschäftigt einen verpflichteten Diener als Haushofmeister (RN, Experte, dessen Stufe der halben Stufe des SC entspricht). Der Haushofmeister beaufsichtigt alle verpflichteten Diener, Leibwächter, Mietlinge und Handlanger des Charakters.

10 Ruhm, 2 AP: Der SC erhält Hilfe bei einem gescheiterten Diplomatiwurf, der dazu gedacht war, eine Einigung zu erzielen. Der Charakter darf den Wurf nach 1W4 Tagen mit einem Bonus von +5 wiederholen. Wenn der zweite Wurf erfolgreich ist, wurde erfolgreich eine Vereinbarung getroffen. Die Nutzung dieses Vorteils bindet den Charakter vertraglich daran, 10 % aus dem Gewinn der Abmachung an den zweiten Verhandlungsführer zu zahlen.

10 Ruhm, 3 AP: Ein gescheiterter Fertigkeitwurf wird behandelt, als hätte der Charakter eine 20 gewürfelt. Dieser Vorzug kann nur auf Würfe angewendet werden, bei denen der Charakter 10 nehmen kann.

10 Ruhm, 4 AP: Der SC erhält für eine Woche die Dienste eines Leibwächters (einen Krieger, dessen Stufe der Hälfte des Machtgruppenmitglieds entspricht) der Söldnerliga. Im Gegensatz zu dem normalen Leibwächter (siehe Seite 54), ist dieser schwarz gekleidete Leibwächter ruchlos, unmoralisch und empfindet unerschütterliche Treue gegenüber dem Charakter; er befolgt dessen Befehle und verteidigt ihn bis zum Ende.

15 Ruhm, 1 AP: Der SC kann einen Gegenstand für seinen vollen Preis verkaufen statt für 50 %. Der Charakter muss 25 % des Wertes des Gegenstandes (in GM) für diesen Vorzug zahlen.

50+ AP: Der Charakter erwirbt ein kleines Anwesen in Kerse, wo er seinen Reichtum zur Schau stellen und seinen Stand in der drumischen Gesellschaft festigen kann. Das Anwesen umspannt 2 Morgen Land mit einem attraktiven Herrenhaus, wunderschöner Einrichtung und einem kleinen Stab Bürgerlicher der Stufe 1, die sich um den Grund und Boden kümmern. Als Landbesitzer und Prophet in Kerse hat der Charakter Zugang zu allen öffentlichen Gebäuden, darunter auch die Guldene Kammer der Fülle. (Gefährten, die keine Propheten sind, müssen allerdings draußen warten.) Der SC wird behandelt, als führe er einen reichen Lebensstil (*Pathfinder Grundregelwerk*, Seite 405), nur dass seine Investition aus AP die monatlichen Kosten in GM abdeckt. (Der SC hat keine zusätzlichen Kosten.) Er kann weitere Anwesen erwerben oder sie zu einem größeren Anwesen verbinden für 10 AP pro zusätzlichem Morgen Land. Ein Charakter, der 100 AP eingesetzt hat, wird behandelt, als führe er ein luxuriöses Leben (aber immer noch ohne die monatlichen Kosten in GM).





RELIGIÖSE MACHTGRUPPEN

Jeder Gott beansprucht mindestens einen Aspekt der Existenz als seine exklusive Domäne. Diese Interessensbereiche verleihen den Göttern nicht nur ungeahnte Macht, sondern legen ihnen auch eine unendlich große Verantwortung auf. Daher brauchen sie jede Hilfe, die sie kriegen können, wenn sie versuchen, ihre Absichten voranzutreiben, ihren Einfluss zu erweitern und rivalisierende Gottheiten zu übertrumpfen. Da so viel auf dem Spiel steht (und wenn man die Arten von Belohnungen bedenkt, mit denen die Götter ihre hingebungsvollsten Anhänger segnen können), ist es nicht verwunderlich, dass viele Sterbliche ihr Knie lieber vor einem Gott beugen, als irgendeinem kleintlichen Kriegsherrn oder einem unwichtigen Königreich die Treue zu schwören.

Einzigartige Machtgruppen für jede Religion auf Golarion zu schaffen, würde allein ein ganzes Buch füllen. Stattdessen könnt ihr die folgenden Anmerkungen und Ratschläge dazu verwenden, religiöse Machtgruppen zu erschaffen, die den Ansprüchen eurer Kampagne genügen. Ob sie nun einem bösen Kult angehören, der sich auf Mysterien und Chaos stützt, oder einer Gruppe heiliger Krieger, deren Bestimmung es ist, ein goldenes Zeitalter einzuleiten, die Gläubigen erhalten eher ähnliche Unterstützung durch ihre unsterblichen Beschützer.

ZIEL: VERBREITUNG DES GLAUBENS

Alle Religionen versuchen, den Einfluss ihrer jeweiligen Götter und Kirchen zu erweitern. Dennoch legt sich jede einzelne Religion einen Plan zu, der zur Gesinnung, Philosophie und Weltsicht dieses bestimmten Glaubens passt. Trotzdem sollte praktisch jede Vorgehensweise die drei folgenden Prinzipien bis zu einem gewissen Grad enthalten.

Neue Anhänger gewinnen und die alten behalten. Je mehr Anhänger eine religiöse Machtgruppe hat, desto stärker ist ihr Einfluss im Sinne ihres göttlichen Patrons. Da die Götter wahre Hingabe schmachhellen Lippenbekenntnissen vorziehen, neigen die Religionen dazu, ihren potentiellen Anhängern einen Hauptvorzug zu unterbreiten, den der Betritt mit sich bringt. Selbst die widerwärtigsten Religionen müssen ein Grundprinzip haben, das dazu gedacht ist, den Sterblichen zu gefallen. Im Zusammenhang damit bieten die Religionen auch noch weitere Vorteile, die sich durch die Zugehörigkeit ergeben und die von einem Leben nach dem Tod über den Zugang zu göttlicher Magie bis hin zur Macht des göttlichen Aspektes reichen.

Rivalen und Feinde vernichten. Wenn sie niemanden mit Zuckerbrot konvertieren können, greifen religiöse Machtgruppen zur Peitsche. Natürlich träumt nicht jeder Glaube von einem heiligen Krieg: Viele verweigern den Ungläubigen einfach die vollen Vorzüge, die den wirklich Gläubigen zuteilwerden. Wo immer möglich, nutzen sie auch die politischen und die gesellschaftlichen Kräfte, um den „Ungläubigen“ das Leben schwerer zu machen. Während manche Glaubensgemeinschaften tatsächlich Gewalt anwenden, ziehen es die meisten Götter vor, neue Anhänger zu gewinnen, anstatt nicht konvertierte Seelen an die Reiche anderer Gottheiten im Jenseits zu verlieren, so dass sie Gewalt nur als letzten Ausweg betrachten.

Für die Gottheit werben. Wenn sich der Einflussbereich eines bestimmten Gottes immer weiter ausdehnt, schenkt das Volk seinen Anhängern immer mehr Beachtung. Dies

inspiriert die religiösen Machtgruppen dazu, Möglichkeiten zu finden, die Befugnisse ihres Gottes in den Mittelpunkt zu rücken. Erziehung spielt dabei eine Rolle: Mit ihr wird erklärt, welchen Einfluss die Gottheit auf den Kosmos hat. Glaubensgemeinschaften mit weniger Skrupel versuchen jedoch die Sache voranzutreiben, indem sie Situationen schaffen, in denen die Leute um göttlichen Beistand beten müssen. Machtgruppen, die einem Gott gewidmet sind, dessen Aspekt das Wohl ist, bieten zukünftigen Mitgliedern die Aussicht auf Glück und Erfolg. Jene Götter, deren Aspekte Leid oder Schlechtes sind, versprechen ihren potentiellen Anhängern Sicherheit oder zumindest weniger Leid.

BEITRITT

Bei den meisten Kirchen bedarf der Beitritt nur eines Glaubensbekenntnisses an die entsprechende Gottheit. Bei manchen ist eine Demonstration der Hingabe zu der Religion nötig; zum Beispiel Taufe, Fasten, Gottesdienste oder Spenden. Bei den meisten zwielichtigen oder verbotenen Kirchen besteht die Schwierigkeit darin, einen Gläubigen zu finden, damit man beitreten kann.

RUHM ERLANGEN

Durch Questen, Dienste und Spenden, welche die Religionsgemeinschaft (oder sogar einen bestimmten Tempel) unterstützen, erlangt ein Charakter Ruhm und Ansehen.

VORTEILE

Die Gläubigen können sich nicht nur auf die Treue und Unterstützung ihrer Brüder und Schwestern verlassen, sondern auch (unter den richtigen Umständen) auf tatsächliche Wunder und andere Arten göttlicher Intervention. Während die Gläubigen Ruhm erlangen, erhalten sie Titel, die zu den Rängen innerhalb ihrer Kirche passen. Die Namen dieser Titel variieren von Glaube zu Glaube, und der SL sollte Titel entwickeln, die zu der jeweiligen religiösen Machtgruppe passen (siehe die Abschnitte über den Grünen Glauben und die Höllenritter für Beispieltitel und passende AP-Kosten).

Jede Religion bietet eventuell einige grundlegende Dienste (siehe Seiten 54-55) zu ermäßigten Preisen an, sobald ein Charakter eine bestimmte Menge Ruhm erlangt hat. Zum Beispiel: Die Kirchen von Gozreh und Besmara bieten Bootsfahrten zu ermäßigten Preisen an. Die Tempel von Abadar und Gorum bieten eventuell Rabatte für das Anheuern von Leibwächtern an. Die Kirche von Nethys bietet Vergünstigungen für das Wirken von Erkenntniszaubern. Sarenraes Tempel bieten heilende, pflegende und wiederbelebende Magie zu ermäßigten Kosten an.

5 Ruhm, AP variabel: Der SC nimmt einen der folgenden magischen Dienste in Anspruch: *Heldenmahl* (4 AP), *Mit Toten sprechen* (1 AP, nur Anhänger des Glaubens, eine Frage pro Zauberstufe), *Ort weihen* (1 AP, Wirkungsdauer 24 Stunden), *Weihen* (3 AP, zusätzlich 3 AP pro Grad des Zaubers, der in den geweihten Bereich eingewirkt werden soll), *Zauberkräfte verleihen* (1 AP). Es sei angemerkt, dass diese Aufzählung nur lang anhaltende, nicht böse Klerikerzauber enthält; andere Religionsgemeinschaften könnten böse Versionen dieser Zauber (beispielsweise *Entweihen* und *Ort entweihen*) oder Druidenzauber (beispielsweise *Gute Beeren* und *Pflanzenwachstum*) zur Verfügung stellen.

10 Ruhm: Der SC verlangt von irgendeinem anderen Mitglied des Glaubens, dessen Stufe niedriger ist als die des Charakters, einen minderen Gefallen. Mindere Gefallen setzen das Mitglied niemals direkter Gefahr aus, doch könnte er die Ausgabe von Gütern, die bis zu 10 GM wert sind, oder eine

Woche Dienste (darunter verlorenes Einkommen, wenn der Gläubige sich frei nimmt, wenn er auch dem Charakter nicht direkt Geld anbietet) für eine Reihe von Aktivitäten beinhalten. Im Allgemeinen kann der Charakter nur einen Gefallen auf einmal einfordern. Wenn er dieses Privileg mehr als einmal im Monat in Anspruch nimmt, muss er 1 AP für jeden weiteren Gefallen anwenden. Der SL kann aber entscheiden, dass der Charakter viele Gläubige bitten kann, sehr ähnliche Dienste zu gewähren, solange die Gesamtkosten die Kosten in GM für den Gefallen nicht überschreiten (zum Beispiel, viele Handwerker zu bitten, eine Woche lang umsonst an einem Tempel zu arbeiten). Achtet darauf, dass die Wöchentlichen Dienste, die in der Einleitung stehen, die Kosten für das Anheuern einer großen Zahl Leute abdecken. Wenn die Größe des Gefallens oder die Zahl der eingespannten Leute in die Nähe des Wertes einer dieser Wöchentlichen Dienste kommt, sollte der Charakter die grundsätzlichen AP-Kosten für diesen Dienst zahlen, anstatt zu versuchen, auf Grund seines Ruhms innerhalb der Machtgruppe den Dienst umsonst zu erhalten. Die Kosten von 10 GM sind wohlgeordnet kein „fester“ Wert; ein ungelernter Arbeiter könnte den Großteil der Woche arbeiten, solange er nur mit Essen versorgt wird, und obwohl diese Arbeit nur 7 SM wert ist, bedeutet ihm der Lohn doch einiges. (10 GM hingegen sind 14 Wochen Arbeit wert, und kein einfacher Arbeiter würde als Gefallen so lange arbeiten.)

10 Ruhm, 1+ AP: Der SC inspiriert andere Glaubensanhänger mit großem religiösem Eifer und bringt sie dazu, ihre Grenzen zu überschreiten. Der Charakter kann eine Zahl von Leuten beeinflussen (drunter auch er selbst), die der Stufe des Charakters multipliziert mit der Zahl der angewendeten AP entspricht. (Also kann ein Charakter der Stufe 6, der 5 AP anwendet, 30 Glaubensanhänger inspirieren.) Der Charakter entscheidet, ob die beeinflussten Ziele einen Moralbonus auf Angriffswürfe, Rettungswürfe oder Fertigkeiten- und Attributswürfe erhalten. Der Bonus entspricht dem Ruhm des Charakters, geteilt durch 10, und hält 1 Minute an.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält für eine Woche die Hilfe eines Spezialisten (ein NSC, der Mitglied der Religionsgemeinschaft ist und dessen Klassenstufe der Hälfte der Stufe des Charakters entspricht). Welche Charaktertypen zur Verfügung stehen, ist von Religion zu Religion unterschiedlich: Gorum hat nur wenige Druiden in seinem Dienst, auch Cayden Cailean hat wenige Mönche, aber bei beiden gibt es Kleriker, Kämpfer und Schurken, die bereit sind, ihren Dienst zu tun.

10 Ruhm, 10 AP: Der SC erhält für eine Woche die Hilfe eines Meisterspezialisten (ein NSC mit einer Klassenstufe gleich der des SC).

15 Ruhm: Der SC wendet AP an, um Externare, die dem Gott des Charakters dienen, mit verbesserten Konditionen zu beeinflussen, mit ihnen zu handeln oder sie zu belohnen (genauso als seien sie mit *Verbündeter aus den Ebenen* gerufen worden). Beim Umgang mit den Kreaturen ist jeder AP 500 GM anstatt der üblichen 375 GM wert.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf von magischen Rüstungen, Waffen oder anderen Gegenständen, die zu der Religion passen. Welche Gegenstände „passend“ sind, ist von Glaubensgemeinschaft zu Glaubensgemeinschaft verschieden. Ein Beispiel: Die Kirche von Gorum verkauft die meisten magischen Waffen und Rüstungen mit Rabatt, aber keine Gegenstände zum Heilen oder mit Erkenntniszaubern. Sarenraes Kirche würde Gegenstände verkaufen, die mit Feuer, Heilung und dem Guten zu tun haben. Bei der Kirche von Torag sieht es bei den Gegenständen ähnlich aus wie beim Neunten Bataillon (siehe Seite 42), und die Liste der Gegenstände, die die Kirche von Urgathoa anbietet, überschneidet sich mit der des Wispernden Pfades (siehe Seite 52).

20 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält einen Bonus von +6 auf einen Fertigkeitwurf, der sich direkt (nach Entscheidung des SL) auf die Machtbefugnisse des Gottes bezieht; so wie Desna und Träume, Gozreh und die Natur oder Norgorber und Gift.

Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus von +4 in der Liste auf Seite 55. Bei 40 Ruhm erhöht sich der Bonus auf +8 und bei 60 Ruhm auf +10.

20 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält zeitweise die Hilfe eines Externars (dessen Gesinnung der Gesinnung des Gottes angemessen ist) mit bis zu 12 TW, als würde er *Verbündeter aus den Ebenen* einsetzen. Der Charakter muss mit dem Externar um dessen Dienste verhandeln und dafür zahlen, allerdings kann er AP einsetzen, damit sein Orden für die Dienste bezahlt. Wenn der Charakter schlecht im Verhandeln ist, kann er 1 AP einsetzen, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der an seiner Statt die Verhandlungen führt.

30 Ruhm, AP variabel: Der SC erhält die Vorzüge eines hilfreichen Zaubers, während er im Interesse der Gottheit handelt. Zum Beispiel könnte ein Anhänger der Sarenrae, der den Auftrag hat, eine Gruppe von Kultisten des Rovagug zu bekämpfen, niedergestreckt und dann mit dem Zauber *Kritische Wunden heilen* geheilt werden. Die Kosten für diese göttliche Einmischung sind gleich den grundlegenden AP-Kosten des Zaubers plus 15. Der Vorzug kostet sonst nichts extra, unabhängig davon, ob der Charakter sich in der Nähe von anderen Mitgliedern der Glaubensgemeinschaft aufhält, die ihm helfen könnten. Der Vorzug wirkt augenblicklich und kann verhindern, dass der Charakter stirbt (beispielsweise eine Heilung, bevor der Charakter alle seine Trefferpunkte einbüßt). Manche SL lassen so etwas nur einmal pro Stufe oder gar nur einmal pro Kampagne zu.





ULFENWACHE

Der kaiserliche Hof von Taldor ist voll von politischen Banden und gemischter Treue und kein Wächter erlangt seine Position ohne familiäre Verpflichtungen oder einer bestimmten Gruppe etwas zu schulden. Daher ist die persönliche Wache der Krone nicht dem Einfluss aus Taldor unterworfen. Die Ulfenwache dient dem Großfürsten als Leibwache und kümmert sich nicht um das politische Klima im Kaiserreich. Obwohl sie von vielen gelehrten Taldani als „die Schmusebaren des Großfürsten“ bezeichnet werden, sehen diese wilden Krieger ihre Aufgabe als heilige Pflicht an. Die Mitglieder der Ulfenwache sind sowohl brutale Krieger, als auch überraschend scharfsinnige Ermittler, welche die Krone vor allen Bedrohungen beschützen.

ZIEL: SCHUTZ DES KAISERS

Die Ulfenwache existiert zum Schutz des Trägers der Krone des Erstgeborenen. Ihre wichtigste Aufgabe ist der Schutz des Großfürsten und bis zu 20 Ulfen bewachen ihn zu jeder Zeit. Der Rest bewacht die kaiserlichen Anwesen, die besten taldanischen Theater und andere Orte, an denen der Großfürst sich sehen lässt. Zudem suchen sie mit ihren geschärften Fähigkeiten nach potentiellen Gefahren und jagen sie. Die Ulfenwachen schwören dem Amt des Kaisers ihre Lehenstreue, jedoch nicht der Person. In ihrem Eifer würden sie sogar den Mörder ihres vorherigen Schützlings verteidigen, würde dieser Meuchelmörder zum nächsten Großfürsten werden.

GESINNUNG: NEUTRAL

Die Mitglieder der Ulfenwache achten nur ihren Eid und die Pflicht gegenüber der Krone und unterhalten keine politischen oder gesellschaftlichen Bande zum Rest von Taldor. Obwohl ihr Gefühl für Ehre und Treue unerschütterlich ist, ist ihre Vorgehensweise bei weitem nicht rechtschaffen: Blutige Angriffe auf Mächtigenassassinen und die grobe Verletzung kaiserlicher Gesetze bei der Verfolgung von Verschwörern sind an der Tagesordnung.

ANFÜHRER

Kommandant **Kol Kodranson** (N, Mensch, männlich, Barbar 10), Armbrecher, ist der Sohn von Kodran Kullirson, dem früheren Kommandanten der Ulfenwache. Im Gegensatz zu früheren Befehlshabern sieht Kol einigen Wert darin, Leute außerhalb der Garde nach ihren Fertigkeiten und ihrem Wissen auszuwählen. Daher bemüht er sich, nach Abenteurern Ausschau zu halten, die kaum mit Taldor verbunden sind.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barbar, Kämpfer, Schurke, Waldläufer

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Magier, Mönch, Paladin

MACHTZENTREN

Obwohl die Ulfenwache ihr Hauptquartier eigentlich im Kaiserlichen Palast in Oppara unterhält, kann man ebenso viele Mitglieder im Versoffenen Skalden finden, einem Ulfen-Brauhaus, das nur zwei Straßen vom Palast entfernt liegt. Nur jenen, die in der Garde dienen oder in ihr gedient haben, ist der Zutritt gestattet. Normalerweise werden die wöchentlichen Treffen hier anstatt im Palast abgehalten. Zum einen wegen der anheimelnden Bequemlichkeit der Holzbänke und des starken Mets, zum anderen, um zu verhindern, dass das anschließende, mit Alkohol durchtränkte Gezeche Seine Kaiserliche Hoheit oder irgendwelche anderen königlichen Gäste belästigt.

BEITRITT

Nur Menschen, Männern wie Frauen, in denen mindestens zur Hälfte das Blut der Ulfen fließt und die ein Elternteil haben, das aus dem Land der Lindwurmkönige stammt, ist es gestattet, der Ulfenwache beizutreten. Alle anderen, die sich das Ansehen der Machtgruppe erwerben, sind bestenfalls *Leidang* (ein Ulfenbegriff der „Miliz freier Männer im Dienst des Häuptlings“ bedeutet); ein Status, der zwar Respekt, aber nicht die volle Bruderschaft in der Gruppe mit sich bringt.

RUHM ERLANGEN

Die Gardisten achten Stärke, Können in der Schlacht und Taten, die das Leben des Großfürsten schützen.

VORTEILE

Die größten Vorteile, die man als Verbündeter der Ulfenwache genießt, sind ein friedlicher Zugang zum Großfürsten, Kampftraining mit Elitekriegern und die unmittelbare Nähe zu den Schätzen der Lindwurmkönige und Taldors.

10 Ruhm, 1 AP: Der SC richtet es so ein, dass er eine kleine, öffentliche, höfliche Interaktion aus zweiter Hand mit dem Großfürsten hat. Er trägt beispielsweise dessen Umhang, übergibt ein zeremonielles Dokument oder steht in einem öffentlichen Theater ganz in seiner Nähe. Obwohl die Ulfenwache außerhalb der Politik Taldors steht, verstehen ihre Mitglieder den Wert des Erscheinungsbildes und scheuen sich nicht, von ihren Verbindungen zu profitieren oder mit ihrer Hilfe einen Verbündeten zu unterstützen. Eine solche Hilfe lässt die anderen Adligen und Kaiserlichen wohlwollend auf den Charakter blicken und verleiht ihm beim Umgang mit ihnen einen Bonus von +4 auf Würfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Wissen (Adel). Der Bonus verringert sich bei jeder Nutzung um 1. Nach dem vierten Wurf (oder nach 24 Stunden) erreicht der Bonus +0 und bringt keine weiteren Vorteile.

15 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält für einen Tag die Unterstützung eines Mitglieds der Ulfenwache (ein NSC; Barbar, Kämpfer, Schurke oder Waldläufer; dessen Stufe der halben Stufe des Charakters entspricht), das nicht im Dienst ist.

20 Ruhm, Ulfe: Der SC wird zum Blutsbruder oder zur Blutschwester eines Mitglieds der Ulfenwache und erhält den Titel „Huscarl“. Die Wache bietet nur jenen diesen Status an, die sie für stark und ehrbar halten. Dadurch erhält der Charakter Zutritt zum Versoffenen Skalden und den öffentlichen Anlagen des Kaiserlichen Palastes in Oppara (er darf jedoch keinen Außenstehenden mitnehmen), einen Bonus von +2 auf Würfe für Diplomatie zum Informationen sammeln in

Oppara, Wissen (Lokales) rund um Taldor, Wissen (Adel) betreffend der Adligen Taldors und Einschüchtern, um Bürger Taldors zu beeinflussen. Der Charakter bekommt freie Kost und Logis im Versoffenen Skalden und er darf umsonst auf jedem taldanischen Schiff mitfahren, das von Oppara nach Kalsgard segelt. Der Blutschwur ist eine Ehre, die nicht leichtfertig angenommen wird. Für die Ulfen ist sie gleichbedeutend mit der Familienbande. Von einem Huscarl wird erwartet, dass er Mut zeigt, ehrenhaft kämpft und seine Pflichten ernst nimmt. Verrat an der Ulfenwache bedeutet den Tod; nicht nur bei der Wache selbst, sondern auch unter dem Volk der Ulfen.

20 Ruhm, 1 AP, Huscarl oder Leidang: Dem SC wird ein kurzer Wortwechsel mit dem Großfürsten gestattet. Die Wache hat zwar kein Recht, ein offizielles Treffen mit dem Großfürsten auf dessen Zeitplan zu setzen, aber sie kann es so einrichten, dass eine bestimmte Person an einem öffentlichen Ort kurz (normalerweise nicht länger als 5 Minuten) mit ihm spricht. Die Mitglieder der Wache lassen nur Personen, denen sie vertrauen, so nahe an den Großfürsten heran. Sollte diese Person dem Großfürsten Schaden zufügen, so ist nicht nur sein Leben verwirkt; der Anführer der Wache wird auch nach den Köpfen all der Wächter verlangen, die diese „vertrauenswürdige“ Person so nahe an den Großfürsten herangelassen haben. Der Ruhm und die AP, die der SC bei der Ulfenwache erworben hat, sinken um 5 oder mehr, wenn er den Großfürsten beleidigt oder belästigt; sollte er ihn verletzen, sinken sie auf 0.

20 Ruhm, 2 AP, Huscarl oder Leidang: Der SC erhält für einen Tag die Unterstützung eines Hauptmanns der Ulfenwache (ein NSC; Barbar, Kämpfer, Schurke oder Waldläufer; dessen Klassenstufe der Stufe des SC entspricht).

20 Ruhm, Huscarl oder Leidang: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10% beim Kauf oder der Verbesserung von magischen Waffen von folgender Liste: *Donner, Eisinferno, Frost, Frostbrand, Kaltes Eisen, Mächtiger Doppelschlag, Rückkehr, Verderben (Drachen), Verderben (Riesen), Werfen*.

20 Ruhm, Huscarl oder Leidang: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Rüstungen von folgender Liste: *Bollwerk (alle), Drachenschuppenriterrüstung, Energieresistenz (Kälte), Geschossabwehr, Geschosse anziehend, Schmettern, Unverwundbarkeit*. Dieser Vorzug gilt nur für leichte und mittelschwere Rüstungen (sowohl in normaler als auch Meisterarbeitsqualität).

20 Ruhm, Huscarl oder Leidang: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf folgender magischer Gegenstände: *Faltboot, Feder (Anker), Gürtel der Riesenstärke, Horn von Walenhall (Odinshorn), Schmetterhorn, Winterstiefel, Zauberstatuette (Elfenbeinziegen)*.

30 Ruhm, Nicht-Ulfe: Der SC wird zum Blutsbruder eines Mitgliedes der Ulfenwache und erhält den Titel „Leidang“. Die Wache bietet diesen Status jenen an, von denen die Mitglieder glauben, dass sie stark und ehrbar sind, denn ein Leidang muss trotz seiner Herkunft als Nicht-Ulfe respektabel und vertrauenswürdig sein. Der Charakter hat dadurch die gleichen Privilegien und Pflichten wie ein Huscarl (siehe oben).

35 Ruhm, 10 AP, Huscarl oder Leidang: Der SC erwirbt einen Huscarlring von der Ulfenwache. Als Teil ihrer Abmachung mit dem Großfürsten beehren die Lindwurmkönige den Kaiser jedes Jahr mit einem Ring, der aus dem Baculum eines Lindwurms geschnitzt ist und mit dem der Großfürst außergewöhnliche Mitglieder der Wache ehrt. Über Jahrhunderte hinweg wurden beinahe einhundert dieser Ringe verliehen und seitdem innerhalb einer Familie an die Nachkommen weitergegeben. Einige Dutzend mehr gehören der Ulfenwache und werden nach Ermessen des Anführers verliehen. Die Glücklichen, die so einen Ring besitzen, betrachten es als große Ehre, und jeder, der den Ring erkennt, hat größten Respekt vor dem Träger. Der rechtmäßige Träger eines Huscarlringes erhält einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf Würfe für Diplomatie und Einschüchtern gegenüber Leuten, welche die Beschaffenheit des Ringes erkennen. Der Ring hat die Qualität einer Meisterarbeit und ist als Arkane Verbindung eines Hexenmeisters oder Magiers geeignet.





VARISISCHE WANDERER

Seit dem Zeitalter der Finsternis sind die Klans der Ureinwohner Varisias ohne festen Wohnsitz umhergewandert und die 5.000 Jahre dauernde Erforschung der Welt hat eine Kultur der Reiselust und starker Familienbande entstehen lassen. Sie wandern mit dem Wind im Rücken und Liedern in ihren Herzen. Außenstehenden gegenüber erscheinen sie engstirnig und nicht vertrauenswürdig, da sie keine Gesetze außer den eigenen befolgen. Für die Eingeweihten jedoch bilden die Klans ein schützendes Netzwerk, das sich durch ganz Varisia und weiter erstreckt und deren Mitglieder uralte Magie, Neuigkeiten, Mitfahrgelegenheiten, Handelsgüter, Schutz, Prophezeiungen und treue Begleiter bieten. Am wichtigsten jedoch ist, dass sie Geleit zu den geheimen Orten Golarions anbieten.

ZIEL: NOCH EINE STRASSE

Die Varisianer wollen alles sehen. Ein einfaches Ziel, das jedoch alles andere als leicht zu erreichen ist. Wie ein altes varisisches Sprichwort sagt: „Es ist einfacher, über Nacht eine Blume heranzuziehen, als einen Mann ohne Reise zu erziehen.“ Sie schätzen Freiheit und Erfahrung über flüchtigen Wohlstand, zudem verlangen neue Abenteuer nach Gesundheit, Freiheit und nach jemandem, mit dem man sie teilen kann. Jeder Klan pflegt diese Eigenschaften nach eigenem Gutdünken und gewöhnlich durch starke Familienbande. Karawanen, die größtenteils unabhängig voneinander sind, schließen sich zusammen, um den größeren Gefahren der offenen Straße besser begegnen zu können; sei es eine Seuche, ein ausgewaschener Pfad oder gierige Siedler.

GESINNUNG: CHAOTISCH NEUTRAL

Jenseits ihrer Familienzusammenschlüsse und einer Handvoll größerer Feierlichkeiten sind die wandernden Klans kaum organisiert. Selbst innerhalb eines einzelnen Klans wechseln der Einfluss und die Prioritäten so beiläufig wie das Wetter, und aus einem Aufenthalt in einer Stadt wird innerhalb einer Stunde eine Überlandfahrt. Die meisten Varisianer sehen die Welt nicht schwarz und weiß, sondern so, dass sich der Grad der Treue verschiebt und man von dem eigenen Ich getrennt wird. Ein Varisier könnte einen harten Kampf gegen seine Geschwister führen, nur um sich mit diesen gegen einen Onkel zu verbünden; aber die Geschwister könnten allesamt dem Onkel zur Seite stehen, um sich einer Bedrohung von außen zu stellen.

ANFÜHRER

Einzelne Familien der Wanderer haben kaum Einfluss über einander, doch alle Wanderer respektieren die Worte der begabten Wahrsagerinnen, die sie „Turmdeuterinnen“ nennen. In jedem Klan gibt es mindestens einen von diesen Turmdeuterinnen, die als Ratgeberinnen, Lehrerinnen und Gesetzgeberinnen für jüngere Wanderer fungieren. Turmdeuterinnen erhalten ihren Status durch List, Erfahrung und die Gabe des Wahrsagens. Einige schließen merkwürdige Pakte mit den Schoanti oder verhandeln mit Gespenstern und Ahnengeistern, während andere ihre Jugend beim Spiel mit Feen vergeuden. Nur wenige dieser Matriarchinnen

bleiben bei Verstand und oft verstecken sie ihren Rat und ihre Prophezeiungen hinter Gedichten, unsinnigem Gebrabbel oder schmutzigen Witzen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Barde, Hexenmeister, Schurke

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barbar, Paladin

MACHTZENTREN

Obwohl es für die meisten varisischen Karawanen keinen festen Wohnsitz gibt, machen die meisten von ihnen einmal im Jahr Halt in Magnimar. Sie kampieren entweder außerhalb der Stadtmauern und auf großen Flächen innerhalb der Stadt, die für die Zelte der Varisier bereitstehen. Seit mehr als tausend Jahren ist Magnimar, das an einem Punkt erbaut wurde, an dem sich viele Reisende treffen, ein Haltepunkt für die Varisier, und es ärgert sie, dass irgendwelche Eindringlinge feste Gebäude auf „ihrem“ Land errichtet haben. Für eine Woche nach dem Abklingen des Frühlingsregens treffen sich Dutzende von Karawanen in der Stadt und die Reisenden tanzen, tauschen Geschichten aus, heiraten untereinander und erweisen ihrer Göttin Desna ihre Ehrerbietung.

BEITRITT

Die Wanderer lassen kaum jemanden in ihre familienähnliche Organisation, der kein Varisier ist. Zwar tauschen sie Nachrichten und Wertvolles mit denen, die sie gut behandeln und ihre Lebensgewohnheiten respektieren, doch nur unter ungewöhnlichen Umständen würden sie einem Außenseiter erlauben, Teil ihres Klans zu werden; zum Beispiel einem Helden, der das Leben eines Familienoberhauptes rettet.

RUHM ERLANGEN

Die Wanderer respektieren all jene, die so wie sie auf der Straße unterwegs sind, die Interessen ihrer Gemeinschaft schützen, Hindernisse für Reisen und Handel aus dem Weg schaffen und sie mit Wissen versorgen, dass ihrer Geschichte und ihren Reisen im Leben behilflich ist. Dienern der Göttin Desna stehen sie ebenfalls wohlwollend gegenüber.

VORTEILE

Obwohl die Wanderer viel über das Reisen in den meisten Teilen der Welt wissen, sind Außenstehende am meisten an ihrer ungewöhnlichen Magie interessiert, darunter ihre Kenntnisse über die Turmkarten und ihre Tätowierkunst.

5 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält einen permanenten Bonus von +5 auf Wissen (Geographie), wenn es um das Reisen durch oder in der Nähe von zivilisierten Gegenden in einem bestimmten Land geht, oder auf Wissen (Lokales) für eine bestimmte Siedlung. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem in der Liste auf Seite 55. Für diesen Vorzug muss der SC eine Woche lang bei einer Gruppe Wanderer lernen, dich sich in der gewählten Gegend auskennen. Ein Charakter kann diesen Vorzug mehrmals wählen; er bezieht sich jedes Mal auf ein neues Land oder eine neue Siedlung.

5 AP: Der SC erhält eine Tätowierung von den Varisiern und damit die Fähigkeit, einen Zauber des o. Grades aus der Zauberliste für Hexenmeister/Magier dreimal pro Tag anzuwenden. Die Zauberstufe für diese Fähigkeit ist gleich der Stufe



des Charakters. Der SG für den Rettungswurf gegen diesen Zauber beträgt 10 + Intelligenz- oder Charismamodifikator des Charakters. Der Charakter muss mindestens einen Attributswert von 10 in Intelligenz oder Charisma aufweisen, damit er diese Fähigkeit erlangen kann. Der Charakter kann nur drei solche Tätowierungen auf einmal tragen.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält für 1 Woche die Unterstützung eines Spezialisten (ein NSC, der ein Mitglied der Organisation ist und dessen Klassenstufe der halben Stufe des Charakters entspricht).

10 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält ein *Tatchey*; ein Varisisches Seelenamulett. Tatcheys wurden von Außenstehenden lange Zeit als Plunder abgetan, doch die Weisesten der Wanderer haben die alten Riten wiederentdeckt, die ein Tatchey an die Seele seines Besitzers binden. Solch ein Ritus verleiht dem Amulett den Anschein von Leben und eine primitive Intelligenz. Dadurch entsteht eine Verbindung zwischen der Person und dem Objekt, die ähnlich wie die Bindung zu einem Vertrauten ist. Ein Tatchey verehrt seinen Herrn und will ihm so gut es kann helfen. Aber da es unbelebt ist, ist sein Nutzen begrenzt. In alten Geschichten der Varisier heißt es, ein Tatchey habe Eltern zu dem Entführer ihres Kindes geführt, oder ein schlauer Schurke habe sein Tatchey benutzt, um seine Feinde auszuspiionieren. Ein Tatchey ist immer ein winziges, nichtmagisches Objekt, das für seinen Träger von großem persönlichem Wert ist (z.B. alte Münzen, Muscheln, Schmuck, Turmkarten oder bunte Steine). Wenn es einmal erwacht ist, ist das Tatchey ein intelligenter magischer Gegenstand mit folgenden Spielwerten: Härte 8, 5 TP (1W8); IN 6, WE 12, CH 6. EGO 0. Ein Tatchey hat keine körperlichen Attribute und kann sich nicht von selbst bewegen. Es hat normale menschliche Sinne und kann im Flüsterton sprechen. Ein Tatchey besitzt einen Fertigkeitensrang (normalerweise in Wahrnehmung) und ein Talent (normalerweise Wachsamkeit). Wenn es von seinem Herrn getragen wird, profitiert es auch von allen Zaubern und Effekten, die auf ihn angewendet werden. Eine Person kann nur ein Tatchey auf einmal besitzen. Die Fähigkeit der Tatchey, zu ihrem Meister zurückzukehren, wenn sie getrennt wurden, ist legendär: Einmal pro Woche kann der Besitzer sein Tatchey herbeirufen, das sich dann aus einer Entfernung von 1,5 Kilometern pro Erfahrungsstufe in eine freie Hand teleportiert. (Wenn das Tatchey außer Reichweite ist, kennt sein Besitzer die ungefähre Richtung, in der es sich befindet.) Ohne seinen Herrn wird das Tatchey traurig und verschlossen: Nach 6 Wochen des Getrenntseins wird es wieder zu einem nichtmagischen Objekt.

15 Ruhm, 1 AP, 100 GM: Der SC erhält ein Deck Turmkarten, das von großem historischem, familiärem oder künstlerischem Wert ist. Dabei kann es sich um ein Deck handeln, das einer berühmten Turmdeuterin oder einem berühmten Vorfahren des Charakters gehörte, oder das wunderschön illustriert ist. Das Deck

verleiht einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe, die bei der Verwendung der Karten gemacht werden.

20 Ruhm: Der Charakter erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Waffen von folgender Liste: *Glücks Klinge, Schärfe, Schurkenschwert, Schutz, Suchen, Tanzen, Waffen* [Meisterarbeit] (Waffen, die von Schurken benutzt werden können), *Zauberspeicher*.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Rüstungen von folgender Liste: *Flügelschild, Rüstung* [Meisterarbeit] (Rüstungen, die von Schurken benutzt werden können), *Schattenwandeln* (alle), *Schlüpfrigkeit* (alle), *Schwarzholzschild, Schwarzholzartsche, Unscheinbarkeit, Zauberresistenz*.

20 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf von folgenden magischen Gegenständen: *Feder* (Fächer, Peitsche), *Fluchtweste, Flügelstiefel, Glückstein, Hufeisen der Schnelligkeit, Hufeisen des Zephyrs, Illusionskarten, Illusionspulver, Kristallkugel, Lauf- und Springstiefel, Nimmervoller Beutel, Panflöte der Stimme, Ruhmeshand, Unheimliche Panflöte, Verkleidungshut, Wunderfarben*.

20 Ruhm, 10 AP: Der SC kann sich von einer Turmdeuterin die Zukunft voraussagen lassen. Dies verleiht dem Charakter einen Verständnisbonus von +1 auf die Initiative, da er verstärkt auf Zeichen und Omen achtet. Mit jeder Wahrsagesitzung steigt der Bonus um +1 (bis zu einem Maximum von +4). Die Vorhersagen der Turmdeuterin sind häufig rätselhaft, zusammenhanglos und oft schwer zu verstehen; bis zu dem Moment, in dem sie gebraucht werden. Sobald sich dieser Moment der Klarheit ergibt (bestimmt durch den Spieler des Charakters), erhält der Charakter einen Verständnisbonus von +4 auf seinen nächsten Wurf. Er muss sich vor dem Wurf entscheiden, ob er diese Fähigkeit einsetzen will. Dieser Bonus kann nur einmal pro Wahrsagesitzung benutzt werden, aber der Bonus auf die Initiative ist permanent. Ein Charakter kann diesen Vorzug mehr als vier Mal in Anspruch nehmen (nachdem der Initiativebonus das Maximum von +4 erreicht hat), doch erhält er dadurch nur einen weiteren Moment der Klarheit. Einem Charakter ist nur ein Moment der Klarheit auf einmal vergönnt.

25 AP: Der SC erhält ein varisisches Reisezeichen, eine besondere Tätowierung, mit der die Wanderer besondere Taten belohnen. Die meisten Varisier sehen dieses Zeichen als geheimen Vorteil an; einen, den sie ungern an Außenstehende weitergeben. Wie die meisten bekannten magischen Tätowierungen, besteht das Reisezeichen aus einem komplizierten Muster thassilonischer Symbole, das für gewöhnlich den Bauch, die Brust oder den Rücken bedeckt. Die Tätowierung verleiht einen Kompetenzbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe und auf Attributwürfe eines Attributes, und einmal pro Tag kann der Charakter die Magie der Tätowierung nutzen, um 1W4 Punkte Attributsschaden an diesem

Attribut wiederherzustellen.





DER WISPERNDE PFAD

Der Wispernde Pfad ist eine der ältesten Machtgruppen Golarions und geht seinem Helden Tar-Baphon um Jahrhunderte voraus. Seine Mitglieder verehren den Untod als Weg zur Überlegenheit. Im Untod gibt es für sie keinen Schmerz oder Leid, was das Streben nach absoluter Macht abschwächen oder dumpf werden lässt. Auch plagt sie nicht die Angst vor der dahinrennenden Zeit, denn sie haben den Luxus der Ewigkeit. Die Mitglieder der Machtgruppe betrachten alle lebenden Wesen als Maden, die sich erbärmlich entwickeln und für das sinnlose Ziel des Überlebens Ressourcen verschlingen. Wer in die Geheimnisse des Wispernden Pfades eingeweiht ist, kann nie wieder zurück, denn seine Verderbtheit ist so absolut, dass jene, die von ihm abkommen oder sich seinem Einfluss entziehen, zu Staub werden.

ZIEL: GOLARION MUSS STERBEN

Die Glaubenslehren des Wispernden Pfades besagen, dass nur der Untod zur wahren Form der Existenz führt. Daher wollen seine Anhänger nichts anderes als den Tod alles Lebendigen. Um ihr Ziel zu erreichen, verbreiten sie die Seuche ihrer geflüsterten Geheimnisse in der ganzen Welt, denn ihre Stärke ist ihr Köder. Die Agenten des Pfades unterwandern magische Akademien, Kirchen und weitere Zentren des Wissens; sie locken talentierte Individuen aus der Reserve und verderben sie mit dem Versprechen von Macht und Unsterblichkeit, wenn sie ihrer Sache dienen. Andere Mitglieder der Machtgruppe streben danach, den größten Kämpfer des Wispernden Pfades, den Leichnam-König Tar-Baphon zu befreien, indem sie die Siegel finden und zerstören, die ihn unter Galgenkopf in Ustalav binden.

GESINNUNG: NEUTRAL BÖSE

Obwohl es so aussieht, als würden die Anhänger des Wispernden Pfades ein gemeinsames Ziel verfolgen, sind sie doch egoistische Einzelgänger, die größtenteils unabhängig agieren, um ihre persönliche Macht zu steigern. In jeder Hinsicht ist der Wispernde Pfad selbst im Vergleich mit anderen bösen Machtgruppen oder Religionen blasphemisch. Die Anhänger des Pfades fallen regelmäßig übereinander her: Sie erschlagen oder unterdrücken ihre Untergebenen, um ihre eigene Interpretation der grausamen Philosophie zu erfüllen. Das Leben hat keinen Wert für die Machtgruppenmitglieder, also macht es ihnen nichts aus, es auszulöschen. Niemals stellt ein Anhänger des Pfades die Bedürfnisse anderer vor die eigenen, denn der Wispernde Pfad öffnet sich nur denen, die stark genug sind, ihn zu gehen, und nicht denen mit schwachem Willen, die bereitwillig zur Seite treten.

ANFÜHRER

Derzeit besitzt niemand innerhalb der Machtgruppe so viel Einfluss wie **Lucimar der Wolfs-Leichnam** (RB, Mensch, Magier 13). Lucimar (ein untoter Mensch, der in den Körper einer worgartigen Kreatur verwandelt wurde) ist ein frischer Anhänger und betrat den Pfad, als er die verschiedenen arkanen Siegel erforschte, die Tar-Baphon binden. Damals war der fähige Nekromant ein Anhänger der Urgathoa und wurde schon vor seiner Verwandlung vom Untod erfasst,

zudem behauptet er, durch Tar-Baphons eigene Lippen in die Geheimnisse des Wispernden Pfades eingeweiht worden zu sein. Obgleich viele seine Behauptungen anzweifeln, besitzt er doch seltenes und unbestrittenes Wissen über den Pfad. Vor kurzem erhob er Anspruch auf Grulhall, den Palast der Fratzen, wo er inmitten eines Hofstaates aus Irren residiert, die seine Herrschaft dadurch feiern, dass sie sich bis an den Rand des Todes selbst ausbluten lassen.

EMPFOHLENE KLASSEN

Kämpfer, Kleriker, Magier (Nekromant)

ANSPRUCHSVOLLE KLASSEN

Barde, Druiden

MACHTZENTREN

Der Wispernde Pfad unterhält kaum so etwas wie eine organisierte Operationsbasis, dennoch bleibt Tar-Baphons Vermächtnis und Gefängnis (der Turm von Galgenkopf) das geistliche Zentrum der Machtgruppe. Noch immer verlangen machtvoll Mitglieder der Gruppe nach der Unabhängigkeit Virlychs von Ustalav und besetzen kleine Domänen innerhalb seiner Grenzen. Trotz der Unrechtmäßigkeit ihrer Behauptungen, machen sich nur wenige die Mühe, sie zu entkräften, denn diese geplagten Ländereien sind für Außenstehende nicht gerade einladend. Abgesehen davon, unternehmen alle Mitglieder der Machtgruppe Pilgerfahrten nach Galgenkopf und halten dort in diesen kleinen Unterkünften rituelle Treffen ab. Auch Grulhall wird immer mehr zu einem ständigen Halt für Pilger.

VORTEILE

Die Vorteile des Wispernden Pfades konzentrieren sich auf den verdammenswerten Pfad der Verwandlung Lebender in Untote. Über die Jahrhunderte hat die Machtgruppe Tausende schrecklicher und widerlicher Geheimnisse zusammengetragen. Da sie größtenteils das geschriebene Wort verachten, verlassen sich die Mitglieder der Machtgruppe bei der Verbreitung ihrer grausamen Philosophie auf ihre Kameraden. Die Quelle ihres Wissens liegt im verdrehten Verstand mächtiger Herren der Untoten, die als Hüter des Wissens bekannt sind und die sich dem Erlernen und dem Meistern eines einzigen Aspektes ihrer Philosophie und dessen Umsetzung verschrieben haben. Hüter des Wissens sind hauptsächlich Einzelgänger, die von Mitgliedern der Machtgruppe um Hilfe angegangen werden.

5 Ruhm, AP variabel: Der SC kann einen der folgenden magischen Dienste in Anspruch nehmen: *Falsches Leben* (1 AP), *Klon* (24 AP), *Kritische Wunden verursachen* (2 AP), *Ort entweihen* (1 AP), *Schwere Wunden verursachen* (1 AP), *Tote beleben* (4 AP, bis zu 10 TW unkontrollierter Skelette und Zombies).

5 Ruhm, 1 AP: Der SC befragt einen Nekromanten oder Hüter des Wissens und erhält einen Bonus von +10 auf einen Wurf für Wissen (Arkane) für nekromantische Magie oder auf Wissen (Religion) in Bezug auf Untote. Der Charakter kann diese Fertigkeit ungeübt einsetzen (wie bei der Benutzung einer Bibliothek). Dieser Vorzug ist nicht kumulativ mit dem Bonus in der Liste auf Seite 55.

5 Ruhm, 5 AP: Der SC erhält einen permanenten Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkane) in Bezug auf nekromantische Magie oder auf Wissen (Religion) in Bezug auf Untote. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem in der Liste auf Seite 55.

10 Ruhm: Ein Hexenmeister kann seine Blutlinie zur Blutlinie des Grabes oder ein Magier seine arkane Schule zu Nekromantie ändern. Für diesen Wechsel ist ein achtstündiges Ritual notwendig und er fügt dem Charakter 5 negative Stufen zu. (Diese Stufen können auf normalem oder magischem Weg geheilt oder wiederhergestellt werden.)

15 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung von Waffen von folgender Liste: *Eisinferno, Frost, Geisterhafte Berührung, Lebensräuber, Neuntöter, Silberwaffen, Unheilig, Vampirschwert.*

15 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf oder der Verbesserung magischer Rüstungen oder Schilde von folgender Liste: *Absorptionsschild, Beherrschung Untoter, Energieresistenz (Kälte), Geisterhafte Berührung, Zauberschild.*

15 Ruhm: Der SC erhält eine Ermäßigung von 10 % beim Kauf folgender magischer Gegenstände: *Finsterschädel, Gebetsrolle der Negativen Energie, Hand des Magiers, Knochenrobe, Ruhmeshand, Stecken der Nekromantie.*

15 Ruhm, 1 AP: Der SC erhält Zugriff auf ein Zauberbuch oder ein anderes magisches Dokument, oder er sucht einen Hüter des Wissens auf, um etwas über einen nekromatischen Zauber zu erfahren oder ihn zu lernen. Für diesen Vorzug sind kein Wurf auf Zauberkunde oder zusätzliche Übertragungskosten erforderlich. Einige der Schriften enthalten Versionen des Zaubers, die 1-2 Grade niedriger sind als die eigentliche Version des Zaubers (beispielsweise die Grad-3-Version von *Entkräftung*), arkane Versionen göttlicher Zaubers (oder umgekehrt) oder sogar Versionen von Zaubern, die normalerweise zu einer anderen Schule gehören (beispielsweise die nekromantische Version des Zaubers *Eiswand*). Um diese Zaubers einsetzen zu können, muss der Zaubernde untot sein, ansonsten verursachen sie negative Stufen bei dem Zaubernenden, wenn sie gewirkt werden.

15 Ruhm, 1 AP: Der SC verwandelt seinen Vertrauten in dessen untote Gestalt. Für diese Verwandlung ist ein achtstündiges Ritual nötig. Der Art des Vertrauten wechselt zu untot doch er behält alle anderen seiner Fähigkeiten als Vertrauter bei. Das Ritual wirkt nicht auf Vertraute der Art Konstrukt oder Externar (zum Beispiel Imps und Quasits durch das Talent Verbesserter Vertrauter).

15 Ruhm, 2+ AP: Der SC unternimmt unabhängige magische Forschung, um einen neuen nekromatischen Zauber zu erschaffen. Die Nachforschungen dauern eine Woche, und die Kosten belaufen sich auf 2 AP pro Grad des neuen Zaubers. Diese Kosten ersetzen die normalen 1.000 GM pro Woche und Grad des Zaubers auf Seite 219 des *Pathfinder Grundregelwerks*.

10 Ruhm, 3 AP: Der SC erhält für eine Woche die Unterstützung eines Spezialisten (ein NSC, der Mitglied der Organisation ist, mit TW in Höhe der halben Stufe des Charakters).

20 Ruhm, 2 AP: Der SC erhält die Dienste eines untoten Homunkulus. Diese Kreatur besitzt alle Fähigkeiten eines normalen Homunkulus (Konstrukt), außer dass seine Art Untot ist. Der Charakter muss alle normalen Kosten für die Erschaffung eines Homunkulus zahlen.

20 Ruhm, 3 AP: Der SC bereitet die Beschwörung eines extraplanaren Untoten (zum Beispiel eines Verschlingers) oder eines körperlosen Untoten mit einem Ritual vor, das Ähnlichkeit mit *Verbündeter aus den Ebenen* oder *Bindender Ruf* hat. Der Charakter muss mit dem Untoten um dessen Dienste verhandeln und dafür bezahlen. Er kann aber auch AP einsetzen, damit die Anhänger des Wispernden Pfades den Preis für die Dienste bezahlen. Wenn der Charakter schlecht im Verhandeln ist, kann er 1 AP einsetzen, um einen charismatischen Vertreter anzuheuern, der an seiner Statt die Verhandlungen führt. Wenn die Kreatur eine Brut erschaffen kann, so ist diese nicht unter der Kontrolle des Charakters.

20 Ruhm, 3 AP: Der SC erschafft einen Untoten, als würde er den Zauber *Untote erschaffen* anwenden. Der Charakter muss die materiellen Komponenten des Rituals besorgen.

30 Ruhm, 5+ AP: Der Charakter unterzieht sich einem Ritual, das ihn in eine bestimmte Art von körperlichen und intelligenten Untoten verwandelt, zum Beispiel einen Ghul, eine Mumie, einen Skelettreiter oder einen Zombiefürsten (siehe *Almanach der klassischen Schrecken*). Die Kosten in AP sind gleich dem 5-fachen der Gesamtrefferwürfel der gewünschten Form des Untoten plus der Trefferwürfel des Charakters. Für diese Verwandlung ist ein achtstündiges Ritual notwendig, und der Charakter muss die materiellen Komponenten bereitstellen, als würde er einen Untoten der gewünschten Art mit dem Zauber *Untote erschaffen* kreieren.

30 Ruhm, 5 AP: Der SC lernt, das Seelengefäß eines Leichnams mit dem Talent Wundersamen Gegenstand herstellen herzustellen.





ANHANG 1:

STANDARDKOSTEN DER MACHTGRUPPEN

Ruhm und Kauf von Gegenständen

Ruhm	Maximale Gegenstandskosten (in GM)
4	500
9	1.500
13	3.000
18	5.250
22	8.000
27	11.750
31	16.500
36	23.000
40	31.000
45	41.000
49	54.000
54	70.000
58	92.500
63	120.000
67	157.500

Anmerkung: Unter normalen Umständen sollten SC immer in der Lage sein, bestimmte Gegenstände von ihrer Machtgruppe zu kaufen, selbst wenn die Kosten die Werte in dieser Tabelle überschreiten. Dazu gehören folgende Gegenstände: Ausrüstung aus dem Kapitel über Ausrüstung aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* (inklusive Ausrüstung aus besonderen Werkstoffen wie Mithral); Waffen +1, Rüstungen +1 und Schilde +1; sowie Öle, Tränke und Schriftrollen der Grade 0 und 1 mit Zauberstufe 1.

Wöchentliche Dienste

AP-Kosten	Vorteil
1	Reittiere (leichtes Reitpferd, Kamel, Maulesel oder Pony) für den SC und bis zu einen Begleiter pro Stufe
1	Bootsfahrt (Süßwasser- oder Küstenfahrt für den SC und bis zu 10 andere; dazu eine Mannschaft von vier Experten der Stufe 1)
1	Arbeitsgruppe von 50 Bürgerlichen der Stufe 1
1	Gelernter Handwerker (Experte mit ½ Stufe des Machtgruppenmitglieds)
2	Leibwächter (Krieger mit ½ Stufe des Machtgruppenmitglieds)
2	Schiffsreise (Seefahrt für den SC und bis zu 20 andere; dazu eine Mannschaft aus 10 Experten der Stufe 1)
2	Einheit aus 10 Kriegern der Stufe 1
2	Für den Kampf ausgebildete Reittiere (leichtes oder schweres Schlachtross oder Reithunde) für den SC und bis zu einem Begleiter pro Stufe

Anmerkung: In den Dienstleistungen, für die NSC oder Tiere benötigt werden, sind alle angemessenen Ausrüstungsgegenstände für ihre Klassen und Stufen, sowie alle Lebenshaltungskosten miteinbezogen. Für die doppelten AP-Kosten bleiben die NSC bis zu einem Monat im Dienst. Man erwartet von dem Charakter, dass er alle NSC oder Reittiere zusammen mit ihrer Ausrüstung zur Machtgruppe zurückbringt, wenn er sie nicht mehr braucht. Wenn der SC mit weniger als der Hälfte der Tiere, Ausrüstung oder NSC zurückkehrt, verliert er 1 Punkt Ruhm (und 3 Punkte Ruhm, wenn er sie überhaupt nicht zurückbringt).

Zauber

AP-Kosten	Vorteil
1	Blind- oder Taubheit heilen
1	Fluch brechen
1	Krankheit kurieren
1	Lähmung aufheben
1	Magie bannen
1	Reparieren
1	Sanfte Ruhe
1	Teilweise Genesung
1	Verständigung
2	Ausspähung
2	Buße (8 AP, um die Kräfte eines Klerikers/ Druiden wiederherzustellen)
2	Genesung (4 AP, um eine permanente negative Stufen aufzuheben)
2	Gift neutralisieren
2	Kritische Wunden heilen
2	Mächtige Magie bannen
2	Überlandflug
2	Verzauberung brechen
2	Weissagung
4	Mächtige Ausspähung
4	Regeneration
4	Zauber analysieren
5	Heiliges Gespräch
5	Kontakt zu anderen Ebenen
5	Sagenkunde
7	Gegenstand teleportieren
7	Vision
10	Teleportieren
15	Ebenenwechsel
16	Tote erwecken
16	Vollständige Genesung
18	Aufspüren
20	Mächtiges Teleportieren
32	Auferstehung
75	Seele binden
77	Wahre Auferstehung

Anmerkung: Die Zauber werden auf kleinstmöglicher Zauberstufe gewirkt.

Verschiedene Ausgaben

Kosten	Vorteil
1	+4 auf einen Fertigkeitswurf
1	Einen Gegenstand kaufen, der 375 GM** wert ist
1*	Kosten des Lebensstils Reich für 1 Monat
2	Einen Gegenstand kaufen, der 750 GM** wert ist
2*	Kosten des Lebensstil Luxus für 1 Monat
5	Leiche zu einem von der Machtgruppe kontrollierten Standort zurückbringen

* Die Kosten für den Lebensstil decken einen Monat ab und werden auf Seite 405 des *Pathfinder Grundregelwerks* beschrieben.

** Charaktere können nicht mehrfach Ansehen einsetzen, um mehr Gegenstände zu erwerben, die mehr als 750 GM kosten.

ANHANG 2:

REGELERWEITERUNGEN

Obwohl sich die meisten neuen Talente, magischen Gegenstände, Zauber, Wesenszüge und Ausrüstungsteile auf die verschiedenen Machtgruppen in diesem Buch beziehen, müsst ihr den Zugriff auf sie nicht auf diese Gruppen beschränken. Ein Beispiel: Wenn ihr einen Barden als SC habt, aber nicht die Machtgruppe der Kithara-Akademie in eurem Spiel verwendet, könntet ihr dem Barden trotzdem erlauben, das Talent Meisterlicher Auftritt zu erlernen, wenn er sonst alle rollenspielerischen Anforderungen erfüllt. Dieses Kapitel bezieht sich auch auf Machtgruppen aus anderen Ergänzungsbänden, zum Beispiel auf die Wundersucher aus dem *Pathfinder Handbuch: Die Gnome Golarions*.

AUSRÜSTUNG

Die folgenden nichtmagischen Ausrüstungsgegenstände erweitern die Ausrüstungsliste aus dem *Pathfinder Grundregelwerk*.

PROFANE RÜSTUNGSMODIFIKATIONEN

Die zwergischen Meisterschmiede des Neunten Bataillons verfeinern ständig ihre Techniken, um die schweren Rüstungen, die ihre Brüder an der Front tragen, weiter zu verbessern. Zusätzlich zur Erhöhung der Grundkosten und des Gewichts der Rüstung, wie unten beschrieben, reduziert jede einzelne Verbesserung die Bewegungsrate des Trägers um 1,50 Meter. Das Volksmerkmal Ruhig Und Sicher der Zwerge erlaubt es den Vertretern dieses Volkes, die Mali auf die Bewegungsrate zu ignorieren. Die aufgelisteten Kosten stehen für die Einarbeitung dieser Modifikationen in eine nichtmagische Rüstung. Erhöht die Kosten um 50 %, wenn eine magische Rüstung so modifiziert wird.

Ablenkend: Die Kunst des Rüstungsbaus liegt nicht allein darin, wie gut sie ihren Träger schützt, sondern auch wie weit und unerwartet der Winkel ist, in dem der Schlag eines Gegners abgelenkt wird. Wenn durch einen misslungenen Schlag des Angreifers seine Waffe in eine Position außerhalb seiner natürlichen Abwehrhaltung abbrallt, ergibt sich ein kurzes Zeitfenster, in dem der Gegner verwundbar gegenüber dem Konter des Trägers ist.

Immer wenn ein Gegner mit einer Wucht- oder Hiebwaaffe auf den Träger einschlägt und sein Wurf um 5 oder weniger Punkte fehlschlägt, erhält der Träger einen Situationsbonus

von +1 auf seinen nächsten Angriffswurf mit einer Nahkampfwaffe gegen diesen Gegner. Dieser Angriff muss in der nächsten Runde erfolgen oder der Bonus geht verloren.

Kosten: +1.000 GM; **Gewicht:** +10 Pfd.

Erschütternd: Gegner, die zu hart auf diese Rüstung einschlagen, bereuen es bald. Der erschütternde Schock, der den Arm des Angreifers hinauf läuft, fühlt sich an, als hätte er gerade gegen eine Mauer geschlagen.

Wenn ein Angreifer den Träger mit einer Nahkampfwaffe und dem Talent Heftiger Angriff angreift und sein Wurf um 5 oder weniger scheitert, muss er einen Zähigkeitswurf ablegen, oder er ist bis zum Ende seines nächsten Zuges kränkelnd. Der SG für den Rettungswurf beträgt 10 plus den Bonus, den der Heftige Angriff auf den Schadenswurf gegeben hätte.

Kosten: +1.000 GM; **Gewicht:** +20 Pfd.

Unerlässlicher Schutz: Eine wirklich gute Rüstung verbessert den Schutz lebenswichtiger Körperregionen.

Wenn ein Gegner eine Kritische Bedrohung gegen den Träger aufstellt, behandle den Rüstungsbonus des Trägers für den Bestätigungswurf als um +2 höher als normal. **Kosten:** +500 GM; **Gewicht:** +15 Pfd.

BESONDERE MATERIALIEN

Nexavar-Stahl: Geschmiedet von mendevischen Schmieden in Nerossan aus Eisen und dem einzigartigen Mineral Nexavar, ist dieser bläulich schimmernde Stahl die beste Waffe gegen Monster, die empfindlich gegen Kaltes Eisen sind (beispielsweise Dämonen). Die Herstellung von Waffen aus Nexavar-Stahl kostet das Anderthalbfache der Herstellung ihrer normalen Gegenstücke. Der Stahl ist noch heikler als Kaltes Eisen, wenn es um magische Verbesserungen geht. Eine Verbesserung des Stahls erhöht seinen Preis um 3.000 GM. Diese Preiserhöhung tritt in Kraft, sobald der Gegenstand zum ersten Mal verbessert wird, und nicht einmal pro hinzugefügter Eigenschaft. Nexavar-Stahl ist ansonsten identisch mit Kaltem Eisen.

BESONDERE SUBSTANZEN UND GEGENSTÄNDE

Finsterfackel: Dieses alchemistische Leuchtfeuer wurde von den Drow-Jägern der Lichtträger entwickelt und explodiert eine Runde nachdem es gezündet wurde mit schwarzen Funken. Jede Kreatur, die sich im selben Feld wie die Finsterfackel befindet, wenn diese explodiert, muss einen Zähigkeitswurf (SG 15) ablegen oder ist ansonsten für 1W10 Runden nicht in der Lage, mit Dunkelsicht zu sehen. Betroffene Kreaturen können in normalem Licht ohne Malus sehen. Auf Kreaturen ohne Dunkelsicht hat eine Finsterfackel keine Wirkung. Der SG zum Herstellen einer Finsterfackel mit Handwerk (Alchemie) beträgt 20. **Kosten:** 1 GM; **Gewicht:** –.

BLENDENDE TRÄNEN

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18

Inkubationszeit 1 Runde; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden

Erster Effekt 1W2 WE-Schaden und Blindheit für 1 Runde; **Zweiter Effekt** Blindheit für 24 Stunden; **Heilung** 1 Rettungswurf; **Kosten** 600 GM

NEUE TALENTE

Jeder Charakter, der die Voraussetzungen für diese Talente mitbringt, kann sie auswählen. Manche setzen jedoch ein spezielles Training voraus, das nur bestimmte Machtgruppen anbieten.



BERÜHRTER DES HEILIGEN FEUERS

Der regelmäßige Kontakt mit den elementaren Wächtern des Rubinprinzen (zum Beispiel Khemets unsichtbarer Feuerelementar-Gefährtin Janhelia) hat dazu geführt, dass du vielen Quellen unnatürlicher Hitze widerstehen kannst, selbst wenn der Aufwand dafür es manchmal schwer macht, dich gegen Angriffe zu verteidigen.

Voraussetzungen: Ausdauer, Rang Gardist der Auferstandenen, Garde der Auferstandenen 15 Ruhm

Vorteil: Du erhältst Feuerresistenz 5 und einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe, um den Effekten von Feuer oder Hitze zu widerstehen. Als Schnelle Aktion kannst du bis zu deinem nächsten Zug deine Feuerresistenz auf 10 und deinen Bonus auf die Rettungswürfe auf +4 erhöhen. Dadurch verlierst du bis zu deinem nächsten Zug deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine Rüstungsklasse (wodurch du verwundbar gegenüber Hinterhältigen Angriffen wirst).

BITTSTELLER DER TOTEN

Du bist so oft gestorben und von den Toten wiederauferstanden, dass selbst Pharasma es als Teil deines Schicksals ansieht.

Voraussetzungen: Garde der Auferstandenen 20 Ruhm.

Vorteil: Einmal pro Tag kannst du einen Rettungs- oder Fertigkeitswurf wiederholen, wenn ein Misserfolg dich eventuell umbringen würde (ob durch verlorene Trefferpunkte, Attributsschaden oder einem sofortigen Effekt). Du musst dich entscheiden, diese Fähigkeit zu benutzen, bevor das Ergebnis des Wurfes feststeht. Du musst das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, auch wenn er schlechter als der erste ist.

ERWECKER DER ALTEN KULTE

Du hörst die Stimmen der Alten und glaubst, es sei deine Bestimmung, anderen durch bizarre Folterrituale den uralten Glauben ins Bewusstsein zu rufen. Es ist nicht bewiesen, ob dein Werk diese Individuen in den Wahnsinn treibt oder sie dadurch tatsächlich mit einer fremden Intelligenz in Berührung kommen.

Voraussetzungen: Alte Kulte 20 Ruhm

Vorteil: Du kannst einen Wurf auf Heilkunde (SG 25) an einer bewusstlosen, aber stabilen intelligenten Kreatur versuchen. Die Vervollständigung des Rituals dauert eine Stunde. Wenn es erfolgreich ist, muss das Opfer einen Willenswurf (SG 25) ablegen oder es hat eine falsche Erinnerung von einer Vision, in der es persönlich von den Großen Alten als Diener ausgewählt worden ist. (Dieser Effekt ähnelt dem einer eingepflanzten Erinnerung von *Erinnerung verändern*, nur dass dies ein nicht-magischer Effekt ist.) Wenn das Ritual fehlschlägt, erleidet das Opfer 1W2 Punkte Intelligenz- und Weisheitsentzug. Du kann das Ritual erneut versuchen.

GEFÄCHERTES KI (KAMPE)

Du hast zu Füßen der Meister der Kusari-Gama trainiert, einer geheimen Gruppe von Kriegermönchen. Durch ihre Geheimnisse hast du neue Wege gemeistert, dein Ki zu nutzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Ki-Vorrat, WE 13, Kusari-Gama 25 Ruhm.

Vorteil: Du hast gelernt, dein Ki in einer neuen Fähigkeit zu kanalisieren, daher kannst du eine der folgenden Ki-Kräfte auswählen:

Dim Mak: Du kannst 1 Punkt aus deinem Ki-Vorrat als Schnelle Aktion einsetzen, um deinen nächsten Angriff mit Betäubender Schlag als Berührungsangriff im Nahkampf statt eines normalen Nahkampfangriffs auszuführen.

Knochenbrecher: Wenn du bei dem Kampfmanöver Zu-Fall-bringen oder Entwaffnen erfolgreich bist, kannst du 1 Punkt aus deinem Ki-Vorrat als Schnelle Aktion einsetzen, um deinem Gegner so viel Schaden zuzufügen, als hättest du ihn mit einem Waffenlosen Schlag getroffen.

Kranichflügel: Wenn du das Talent Geschosse abwehren beherrschst, kannst du 1 Punkt aus deinem Ki-Vorrat als Augenblickliche Aktion einsetzen, um das Talent zum Abwehren eines zweiten Geschosses in dieser Runde zu nutzen. Beherrschst du Geschosse fangen, kannst du dieses Talent nutzen, um eine zweite Waffe zu fangen, kannst diese aber nicht zurückwerfen.

Schwertseele: Du kannst 1 Punkt aus deinem Ki-Vorrat als Schnelle Aktion einsetzen, um bis zu deinem nächsten Zug eine Nahkampfwaffe in deiner Hand mit der Besonderen Waffeneigenschaft *Ki-Fokus* zu verstärken.

Zen-Streiter: Du kannst als Schnelle Aktion 1 Punkt aus deinem Ki-Vorrat einsetzen, um deinen Weisheitswert anstelle deiner Stärke oder Geschicklichkeit für alle Nah- und Fernkampfangriffe in dieser Runde zu verwenden.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrmals wählen. Seine Effekte sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, kannst du eine weitere Fähigkeit aus der oberen Aufzählung auswählen. Mönche können dieses Talent als Bonustalent wählen.

GEWANDTES KRIECHEN

Du bist geübt darin, dich im Liegen zu bewegen.

Vorteil: Im Liegen kannst du dich mit halber Bewegungsrate bewegen. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe, wie eine normale Bewegung. Du kannst einen 1,50 m-Schritt ausführen, während du kriechst. Dieser Vorteil ist nicht kumulativ mit dem Schurkentrick Schnelles Kriechen.

Normal: Du kannst als Bewegungsaktion 1,50 m weit kriechen. Du kannst während du kriechst keinen 1,50 m-Schritt machen.

GÖTTLICHE TÄUSCHUNG

Du bist darin geübt, göttliche magische Gegenstände zu benutzen.

Voraussetzungen: 5 Ränge in Magischen Gegenstand benutzen, 5 Ränge in Wissen (Religion)

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +5 auf Würfe für Magischen Gegenstand benutzen bei der Benutzung Zauber auslösender oder Zauber wirkender göttlicher Gegenstände oder bei der Nachahmung einer göttlichen Klassenfähigkeit.

GROSSMEISTERLICHER AUFTRIFF

Deine Verbündeten erhalten noch größere Boni, wenn du die Fähigkeit Bardenauftritt anwendest.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bardenauftritt, Zusätzlicher Bardenauftritt, Meisterlicher Auftritt, Barde Stufe 8, Kithara-Akademie 20 Ruhm

Vorteil: Wenn dein Bardenauftritt deinen Verbündeten einen Bonus verleiht, steigt dieser Bonus um +1. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus des Talent *Meisterlicher Auftritt*.

MAGISCHEN GEGENSTAND ZERLEGEN

Du kannst magische Gegenstände auseinander nehmen und wieder zusammensetzen.

Voraussetzungen: Ein beliebiges Talent zur Erschaffung von Gegenständen, Aspis-Konsortium 20 Ruhm

Vorteil: Du kannst magische Gegenstände in ihre Einzelteile zerlegen. Diese Stücke sind nicht magisch und haben kaum noch Ähnlichkeit mit dem eigentlichen Gegenstand, abgesehen davon, dass sie aus demselben Material bestehen. (Ein magisches Schwert könnte in drei erkennbare Metallstücke oder einfach in eine Sammlung von Splittern zerlegt werden.) Für das Zerlegen eines magischen Gegenstandes benötigst du 1 Stunde pro 1.000 GM, die der Gegenstand wert ist, und musst dich so konzentrieren, als würdest du einen Gegenstand erschaffen. Du kannst dieses Talent nur auf Gegenstände anwenden, die du mit deinem Talent zur Erschaffung von Gegenständen auch herstellen könntest. (Beherrscht du beispielsweise Wundersamen Gegenstand herstellten, kannst du wundersame Gegenstände zerlegen, aber keine magischen Waffen oder Rüstungen.)

Du kannst einen zerlegten Gegenstand wieder zusammensetzen, solange alle Einzelteile vorhanden sind. Dazu benötigst du genauso viel Zeit wie für das Zerlegen. Es besteht eine Chance von 10 %, dass die Rekonstruktion misslingt und der Gegenstand für immer zerstört ist.

MEISTERLICHER AUFTRITT (KITHARA-AKADEMIE)

Du verleiht deinen Verbündeten höhere Boni, wenn du die Fähigkeit Bardenauftritt einsetzt.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bardenauftritt, Zusätzlicher Bardenauftritt, Kithara-Akademie 15 Ruhm

Vorteil: Wenn dein Bardenauftritt deinen Verbündeten einen Bonus verleiht, erhöht sich dieser Bonus um +1.

MENSCHENJÄGER DES BLUTSTEINS

Du bist darin geübt, kriminelle Menschen wie Banditen zu bekämpfen.

Voraussetzungen: Blutsteinschwerter 10 Ruhm

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Würfe für Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen gegen Menschen und einen Bonus von +1 auf bewaffnete Angriffs- und Schadenswürfe gegen Menschen. Wenn du einen Erzfeindbonus (Menschen) erhältst, ist dieses Talent nicht mit dem Bonus kumulativ.

NAMENLOSER DIENER

Dadurch dass du deinen wahren Namen abgelegt hast, wirst du resistent gegen bestimmte Arten von Magie.

Voraussetzungen: Rang Gardist der Auferstandenen, Garde der Auferstandenen 10 Ruhm

Vorteil: Für den Versuch, auf magischem Wege persönliche Informationen über dich herauszufinden (zum Beispiel durch *Ausspähung*, *Weissagung* oder ähnliche Zauber) muss der Zauberer einen erfolgreichen Zauberstufenwurf gegen einen SG von 10 plus deine Stufe ablegen. Du bist immun gegen Zauber, welche die Verwendung deines Namens voraussetzen (wie *Seelenfalle*).

Die meisten Mitglieder der Garde der Auferstandenen mit diesem Talent werden mit ihrem Rang angesprochen.

Speziell: Wenn du jemals einen wahren Namen wählst, verlierst du alle Vorteile dieses Talents.

NUR ZU (KAMPF)

Du hast trainiert, Horden heranstürmender Feinde zu bekämpfen. Mit einem gut vorbereiteten Schlag sorgst du dafür, dass sie ihren rücksichtslosen Angriff bereuen.

Voraussetzungen: Zwerg, Neuntes Bataillon Ruhm 25

Vorteil: Du behandelst alle Einhand- und Zweihandwaffen als hätte sie die Eigenschaft Abwehr.

Normal: Nur Waffen mit der Eigenschaft Abwehr können gegen Sturmangriffe bereitgemacht werden.

RUHIGES GEMÜT

Du scheinst immer alles unter Kontrolle zu haben.

Voraussetzungen: Propheten von Kalistrade 10 Ruhm

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die deine Fassung beeinflussen. Darunter fallen alle geistesbeeinflussenden Zauber, sowie Zauber und Fähigkeiten, die dich dazu bringen könnten, außer Kontrolle zu geraten, beispielsweise Furcht und Übelkeit. Körperliche Effekte wie Erschöpfung sind davon nicht betroffen und der Schaden durch gleichzeitig auftretende Effekte wird auch nicht reduziert.

SCHUTZWALL DER FURCHT (KAMPF)

Dein Zorn ist eine ebenso starke Barriere wie deine Klingen.

Voraussetzungen: 5 Ränge in Einschüchtern, Ulfenwache 20 Ruhm

Vorteil: Du wählst in deinem Zug als Freie Aktion einen benachbarten Verbündeten aus. Einmal pro Runde, wenn ein Gegner diesen Verbündeten angreift, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Einschüchterungswurf machen, um den Gegner zu demoralisieren. Dieser Aktion zählt als Gelegenheitsangriff.

STUMMER AUFTRITT

Du kannst jeden Bardenauftritt einsetzen, ohne ein Geräusch zu verursachen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bardenauftritt, Zusätzlicher Bardenauftritt, Meisterlicher Auftritt, Barde Stufe 12, Kithara-Akademie 15 Ruhm

Vorteil: Du kannst deinen Bardenauftritt mit hörbaren Komponenten als Bardenauftritt mit sichtbaren Komponenten nutzen. Ein so angewendeter Bardenauftritt verbraucht 4-mal so viele Runden Bardenauftritt wie gewöhnlich.

UNHEILVOLLE MIENE

Wenn du Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten gegen deine Feinde einsetzt, unterstreichen deine Art zu gehen, deine Haltung und deine Stimme deinen Status als Höllenritter.

Voraussetzungen: Rang eines Höllenritters, Höllenritter 10 Ruhm

Vorteil: Wenn du einen Zauber ohne eine zauberähnliche Fertigkeit der Unterart Furcht, Phantom, Schatten oder Zwang einsetzt, addiere +1 zum SG des Rettungswurfs gegen diesen Zauber oder Effekt.

VERBESSERTES DEFENSIVES

KAMPFTRAINING (KAMPF)

Du bist ein Meister darin, dich gegen alle Arten von Kampfmanövern zu verteidigen.

Voraussetzungen: Defensives Kampftraining, Glockenblummennetzwerk 10 Ruhm

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine KMV.

WISPERNDES WISSEN

Du besitzt geheimes Wissen, das deine untote Form verbessert und perfektioniert.

Voraussetzungen: Körperlicher Untoter, Wispernder Pfad 15 Ruhm

Vorteil: Wähle eines der folgenden Geheimnisse:

Geheimnis des Blutes: Nachdem du einer lebenden Kreatur mit einer Nahkampfwaffe erfolgreich Schaden zugefügt hast, kannst du als Schnelle Aktion das Blut der Kreatur von der Waffe aufnehmen. Dadurch erhältst du 1W8 temporäre Trefferpunkte, einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe. Dieser Vorteil



hält 10 Minuten pro Trefferwürfel des Zieles lang an und wirkt ansonsten wie der Zauber *Totenglocke*.

Geheimnis des Gehirns: Wie Geheimnis des Blutes, nur erhältst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz statt Stärke. Diese Fähigkeit hat keine Wirkung auf geistlose Ziele.

Geheimnis des Grabes: Du kannst einen unheiligen Behälter für deine Überreste auswählen; beispielsweise ein Sarg, eine Kanope oder eine Urne. Wenn du dich in diesem Behältnis befindest und keine Aktionen unternimmst, erhältst du Schnelle Heilung 5.

Geheimnis der Knochen: Deine Knochen verhärten und verkalten. Du erhältst SR 5/Wuchtwaffen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrmals auswählen. Die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, lernst du ein neues Geheimnis.

WORTGEWANDTER AUFTRIFF

Die Reichweite deiner Bardenauftritte vergrößert sich.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bardenauftritt, Zusätzlicher Bardenauftritt, Meisterlicher Auftritt, Barde Stufe 8, Kithara-Akademie 15 Ruhm

Vorteil: Die Reichweite jedes Bardenauftritts, der in seiner Beschreibung eine Reichweite aufweist, verdoppelt sich.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Obwohl die meisten dieser Gegenstände von bestimmten Machtgruppen geschaffen oder entdeckt wurden, kann jeder Charakter mit den passenden Fähigkeiten diese Gegenstände selbst herstellen, es sei denn, in den Voraussetzungen steht eine bestimmte Machtgruppe. (Ein Charakter muss beispielsweise nicht mit den Varisischen Wanderern verbündet sein, um eine Halskette der Täuschung zu erschaffen.)

ANLEITENDES PERGAMENT

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 500 GM (1), 2.000 GM (2), 4.500 GM (3), 8.000 GM (4), 12.500 GM (5), 18.000 GM (6), 24.500 GM (7), 32.000 GM (8), 40.500 GM (9); **Gewicht** ½ Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Stück Pergament, das aus weichem, jedoch recht strapazierfähigem Lammfell hergestellt ist, gibt dem gläubigen göttlichen Zauberkundigen einer bestimmten Religion einen Hinweis darauf, welcher Zauber an diesem Tag nützlich sein könnte. Jeden Tag, wenn der Besitzer seine Zaubere zusammen mit dem *Anleitenden Pergament* vorbereitet, erscheint darauf der Name eines bestimmten göttlichen Zaubers, den der Besitzer wirken kann: Es ist ein Zauber, der sich für die Aufgaben der nächsten 24 Stunden als nützlich erweisen sollte. Jedes *Anleitende Pergament* steht mit einem Grad von göttlichen Zaubern in Verbindung und zeigt nur Zauber dieses Grades. Wenn ein Kleriker beispielsweise ein Pergament des 3. Grades besitzt und der SL erwartet, dass der Charakter sich später am selben Tag unsichtbaren Gegnern stellt, zeigt das Pergament die Worte „Unsichtbarkeit aufheben“ (ein Klerikerzauber des 3. Grades). Falls die Gegner Gift anwenden und der Kleriker ein Pergament des 2. Grades besitzt, würde es die Worte „Gift verzögern“ zeigen.

Ein Zauberer kann pro Tag nur ein Pergament eines bestimmten Zaubergades verwenden (die Benutzung zweier Pergamente des 1. Grades bringt dasselbe Ergebnis), doch die Verwendung von Pergamenten verschiedener Zaubergade funktioniert rei-

bungslos. Jedes Pergament funktioniert nur einmal pro Tag. Ein *Anleitendes Pergament* funktioniert für gewöhnlich nicht bei einem Charakter, der nicht einer bestimmten Religion angehört, für die das Pergament geschaffen ist. Mache Religionsgemeinschaften fügen zusätzliche Magie hinzu, damit ein Pergament, das von feindlichen oder rivalisierenden Glaubensanhänger verwendet wird, falsche Zaubervorschläge macht.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Weissagung*; **Kosten** 250 GM (1), 1.000 GM (2), 2.250 GM (3), 4.000 GM (4), 6.250 GM (5), 9.000 GM (6), 12.250 GM (7), 16.000 GM (8), 20.250 GM (9)

AUGE DER GOTTESANBETERIN

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** –

BESCHREIBUNG

Diese 2,5 cm große Figur aus rotem Marmor wurde von den Roten Mantis hergestellt und zeigt eine Gottesanbeterin. Wenn das Befehlswort gegeben wird, wird die Gottesanbeterin lebendig und bewegt sich nach Befehl ihres Besitzers, als hätte sie Sensoraugen wie durch den Zauber *Ausspähendes Auge*. Die Gottesanbeterin bleibt bis zu 9 Stunden belebt oder bis sie zu ihrem Träger zurückkehrt und wiedergibt, was sie gesehen hat; dann verwandelt sie sich für einen Tag in eine Figur zurück.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähendes Auge*; **Kosten** 1.000 GM

DROWGEISSELUNG (WAFFENEIGENSCHAFT)

Diese Verbesserung ist von den Lichtträgern erfunden worden. Sie kann zu jeder magischen Waffe mit einem Verbesserungsbonus von wenigstens +1 hinzugefügt werden. Gegen Drinnen und Kreaturen der Unterart Drow ist der Verbesserungsbonus der Waffe um +1 höher. Der Träger kann einmal pro Tag Drow entdecken (ähnlich wie mit *Tiere und Pflanzen entdecken*) und erhält einmal pro Tag Dunkelsicht (wie durch den Zauber).

Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böses entdecken*, *Dunkelsicht*, *Monster herbeizaubern I*; **Preis** Bonus +1

HALSKETTE DER TÄUSCHUNG

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 11.000 GM; **Gewicht** –

BESCHREIBUNG

Diese kunstvoll gestaltete Halskette aus Silber und Glas wurde ursprünglich von den Varisiern geschaffen. Durch sie wird der Träger immun gegen jede Magie, die Lügen aufspürt, zudem verleiht sie ihm einen Bonus von +2 auf Willenswürfe, um sich gegen jeden Zauber zu wehren, der ihn zwingt, die Wahrheit zu sagen.

Die Halskette verleiht dem Träger einen Bonus von +5 auf Würfe für Bluffen, wenn er versucht, jemanden zu betrügen (allerdings nicht, wenn er eine Ablenkung erschaffen oder eine Finte versuchen will).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Redegegenwart*; **Kosten** 5.500 GM

HERDSTEIN**Aura** Durchschnittliche Beschwörung (Teleportation); **ZS** 9**Ausrüstungsplatz** keiner; **Preis** 2.250 GM; **Gewicht** 1 Pfd.**BESCHREIBUNG**

Wenn das Befehlswort gesprochen wird, teleportiert dieser handtellergroße Stein eine mittelgroße Kreatur und bis zu 100 Pfund an Ausrüstung zu einem bestimmten Elfentor (siehe Seite 37), mit dem der Stein verbunden ist. Nur eine Kreatur kann auf diesem Wege mit einem Herdstein reisen. Der Stein zerbröckelt, wenn er aktiviert wird. Ursprünglich dienten die Herdsteine dazu, den Lichtträgern einen schnellen Fluchtweg aus den Finsterlanden zu bieten, wenn ihre Überfälle schlecht liefen. Ein typischer Stoßtrupp nahm nur einen solchen Stein mit, damit wenigstens ein Überlebender zurückkehren und über die Mission Bericht erstatten konnte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teleportieren*; **Kosten** 1.125 GM

KI-KRISTALL**Aura** Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10**Ausrüstungsplatz** keiner; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** –**BESCHREIBUNG**

Dieser Kristall von der Größe eines Daumens wurde von den Meistern der Machtgruppe der Kusari-Gama geschaffen und speichert einen einzigen Punkt *Ki*. Jeder Anwender mit dem Klassenmerkmal *Ki-Vorrat* kann das gespeicherte *Ki* verwenden, als wäre es sein eigenes *Ki*. Sobald das *Ki* verwendet wurde, zerspringt der Kristall. In Minkai fassen die Mönche der Kusari-Gama ihren hergestellten *Ki*-Kristall manchmal in die Griffe mächtiger Waffen ein. In Vudra werden solche Kristalle oft in kleine Tierstatuetten oder in Schreine, die der Verehrung einer beliebten Gottheit gewidmet sind, eingebettet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen *Ki-Vorrat*, Kusari-Gama 40 Ruhm; **Kosten** 1.000 GM

KRÄHENRUFER**Aura** Schwache Nekromantie; **ZS** 8**Ausrüstungsplatz** keiner; **Preis** 29.110 GM; **Gewicht** 10 Pfd.**BESCHREIBUNG**

Eine Streitaxt mit nur einer Schneide ist die bevorzugte Waffe der Ulfenwache. Einige wenige Auserwählte dieser Elite tragen einen Krähenrufer. Diese magisch verbesserte Version der Streitaxt erschlägt nicht nur Assassinen, sondern hilft auch dabei, die Herren der Assassinen aufzuspüren. Ein Krähenrufer ist eine *scharfe Zweihändige Axt +2*. Einmal pro Tag, wenn die Axt auf die Brust des erschlagenen Feindes gelegt wird, zwingt sie die Leiche, fünf Fragen zu beantworten, als würde der Zauber *Mit Toten sprechen* angewendet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Waffen und Rüstungen herstellen, *Mit Toten sprechen*, *Schärfen*; **Kosten** 14.710 GM

SCHEIBE VON GHOL-GAN**Aura** Durchschnittliche Beschwörung (Teleportation); **ZS** 11**Ausrüstungsplatz** keiner; **Preis** 24.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.**BESCHREIBUNG**

Diese steinernen Scheiben, die auf den Fesseln in einem Tempel der verlorenen Kultur von Ghol-Gan ausgegraben wurden, zeigen gewundene Symbole in der toten Sprache jenes ebenso toten Königreiches, die um eine Kugel aus schwarzem Vulkanglas angeordnet sind. Jede Scheibe dient als *Rückruf*-Zauber, wenn das Befehlswort ausgesprochen wird: Jede Scheibe ist mit einer bestimmten Insel in dem Territorium verbunden, welches das Volk von Ghol-Gan einst beherrschte. Die Scheiben können einmal pro Tag eingesetzt werden und ihr Ziel kann nicht gewechselt werden. Die meisten der Scheiben befinden sich in den Händen von Piratenfürsten der Fesseln.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rückruf*; **Kosten** 12.000 GM

SOMMERNACHTSSICHEL**Aura** Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 12**Ausrüstungsplatz** keiner; **Preis** 7.806 GM; **Gewicht** 1 Pfd.**BESCHREIBUNG**

Diese *Zauberspeichernde Mithralsichel +1* wurde von den Druiden des Grünen Glaubens geschaffen und dient Druiden als göttlicher Fokus. Sie kann nur Druidenzauber, Zauber aus den Domänen Luft, Erde, Feuer oder Wasser oder der als Bunde mit der Natur gewählten Domäne speichern.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss mindestens ein Druide der Stufe 12 sein; **Kosten** 4.306 GM

TRUHE DER BEREITSCHAFT**Aura** Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 7**Ausrüstungsplatz** keiner; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 30 Pfd.**BESCHREIBUNG**

Dieses Kästchen, geschaffen von den Propheten von Kalistrade, ist ungefähr 60 cm breit und 30 cm lang. Bei der Erschaffung wählt der Erschaffer 10 nichtmagische Gegenstände mit einem Gesamtwert von unter 100 GM aus, die in die Abmessungen der Truhe passen könnten. Die Gegenstände könnten speziell für die Truhe hergestellt sein (wie ein silberner Dolch) oder ein normaler Gegenstand (zum Beispiel 15 m Seidenseil). Hinterher muss der Besitzer, wenn das Kästchen geschlossen ist, nur noch den Namen eines der Gegenstände aussprechen, damit er im Inneren der Truhe erscheint und herausgenommen und benutzt werden kann. Der jeweilige Gegenstand erscheint nur einmal pro Tag und verschwindet wieder nach 24 Stunden. Die Propheten benutzen diese Truhe, um Ersatz für wichtige Werkzeuge zu haben, sowie zum Verstecken von Waffen für den Notfall.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung*; **Kosten** 2.500 GM

VERWEGENE TÄNZER**Aura** Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8**Ausrüstungsplatz** Füße; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** –**BESCHREIBUNG**

Diese glitzernden Fußkettchen oder Sporen sind bei den Variisern sehr beliebt. Zum einen, weil sie Darbietungen das gewisse Et-



was verleihen, zum anderen wegen ihres praktischen Nutzens. Sie werden normalerweise aus Metall und Leder hergestellt und mit Glasperlen oder kleinen Edelsteinen verziert. Zudem machen sie die Füße des Trägers leicht und flink und verleihen einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Tanzen). Die Schritte der Trägerin werden so leicht, dass sie auf jeder Oberfläche anmutig tanzen und sogar einen 1,50 m-Schritt auf schwierigem Gelände machen kann.

Wenn die Trägerin 5 oder mehr Ränge in der Fertigkeit Auftreten (Tanzen) hat, kann sie mit Hilfe der Verwegenen Tänzer einmal pro Tag *Dimensionstür* auf sich wirken und sich bis zu 210 m weit teleportieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionstür*, Erschaffer muss 10 Ränge in Auftreten (Tanzen) besitzen; **Kosten** 8.000 GM

WERKZEUGZEPTER

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses einfache Zepter aus Holz, vom Arkanamirium geschaffen, ist mit Stahlenden und 10 Knöpfen entlang des Schaftes versehen. Es sieht abgenutzt aus und weist normalerweise Kratzer und Flecken auf. Das Drücken eines der Knöpfe ist als Aktion gleichzusetzen mit dem Ziehen einer Waffe. Wenn nicht anders angegeben, wird das Zepter in seine ursprüngliche Form zurückverwandelt, wenn der Knopf ein zweites Mal gedrückt wird. Die folgenden Funktionen können beliebig oft eingesetzt werden.

Bohrer: Eines der Metallenden erweitert sich zu einer bohrerartigen Spitze und fängt an, sich zu drehen. Damit kann man pro Minute ein 7,5 cm durchmessendes Loch durch 90 cm Holz oder 30 cm Stein treiben.

Brecheisen: Der Stecken kann wie ein normales Brecheisen verwendet werden.

Brücke: Der Stecken verflacht sich und wird 30 cm breit, 2,50 cm dick und 3,60 m lang. In dieser Form kann er bis zu 4.000 Pfund tragen.

Hammer: Obwohl diese Form des Steckens nicht als Waffe gedacht ist, kann ein Charakter mit einem Malus von -2 damit wie mit einem mittelgroßen Kriegshammer angreifen.

Keil: Ein Metallende nimmt die Form eines Meißels an, der zum Beispiel zum Hacken von Holz oder zum Zerschlagen von Gestein verwendet wird. (Gewöhnlich wird zusätzlich ein Hammer für diese Aufgabe verwendet.)

Kletterstab/Leiter: Eine Spitze, die in Stein getrieben werden kann, fährt aus einem Ende, während aus dem anderen drei scharfe Haken wachsen. Der Stecken fährt in einer einzigen Runde auf eine Länge zwischen 1,50 m und 15 m aus. Waagerechte Stäbe von 7,5 cm Länge werden versetzt im Abstand von 30 cm seitlich ausgeklappt. Der Stecken wird fest von der Spitze und den Haken gehalten und kann bis zu 4.000 Pfund tragen.

Säge: Funktioniert wie eine gewöhnliche Trummsäge (große Baumsäge).

Schaufel: Durch je einen Knopfdruck wird der Stecken zu einer kurzstieligen Schaufel, zu einer langstieligen Schaufel und kehrt schließlich zu seiner ursprünglichen Form zurück.

Stütze/Heber: Die Enden verflachen sich zu Scheiben mit einem

Durchmesser von 60 cm, und der hölzerne Schaft verlängert sich auf bis zu 3 m, wodurch eine Tunnelstütze entsteht oder ein Heber für schwere Gegenstände, die bis zu 3 m hoch gehoben werden können. **Tragbarer Rammbock:** Diese Funktion erfüllt den gleichen Zweck wie ein normaler tragbarer Rammbock, nur dass bis zu drei Leute dem Benutzer helfen müssen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Beliebiges verwandeln*, **Verarbeitung**; **Kosten** 2.500 GM

NEUE ZAUBER

Zauber, die in Verbindung mit einer bestimmten Machtgruppe stehen, sind in der Regel außerhalb dieser Machtgruppe ungewöhnlich oder selten, innerhalb aber verbreitet.

ARKANE UNTERSTÜTZUNG

Schule Verwandlung; **Grad** Hexenmeister/Magier 3

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G

Reichweite persönlich

Ziele Du

Wirkungsdauer Konzentration (bis zu 8 Stunden)

Du wirkst diesen Zauber, während du anfängst, einen Gegenstand mit der Fertigkeit Handwerk herzustellen. Du kannst deine Ränge in Zauberkunde zu den Fertigkeitswürfen auf Handwerk zur Herstellung dieses Gegenstandes hinzuaddieren. Es gehört zur Konzentration auf den Zauber dazu, dass du die verbalen Zauberkomponenten vor dich hin singst und höchstens für ein paar Sekunden absetzt, um zu sprechen, zu kauen, usw. Wenn die Herstellung mehr als einen Tag dauert, musst du den Zauber jeden Tag wirken, damit du seine Vorzüge erhältst.

Dieser Zauber stammt ursprünglich von den Magiern des Arkanamiriums, er wird aber auch von den Mitgliedern der Gesellschaft der Kundschafter angewendet.

BLUTMAL

Schule Nekromantie; **Grad** Assassine der Roten Mantis 2, Hexenmeister/Magier 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Tropfen deines Blutes)

Reichweite Berührung

Ziele Eine Waffe und eine lebende Kreatur (siehe Text)

Wirkungsdauer 1 Minute und Permanent; siehe Text

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du lässt einen Tropfen deines Blutes auf eine Waffe fallen und lädst ihn mit Magie, wodurch du einen kleinen Teil deiner Lebenskraft auf das nächste Lebewesen überträgst, das du mit dieser Waffe schlägst. Hinterher kannst du eine Bewegungsaktion aufwenden, um zu erkennen, in welcher Richtung sich die Kreatur aufhält und wie weit sie ungefähr weg ist. Du musst eine Kreatur innerhalb 1 Minute nach Wirken dieses Zaubers schlagen, sonst ist die Magie verschwendet.

Die Assassinen der Roten Mantis haben diesen Zauber geschaffen. Dennoch verfügen andere Gilden von Dieben und Assassinen über ähnliche Zauber. Beachte, dass dieser Zauber auf der Zaubersliste der Prestigeklasse der Assassinen der Roten Mantis steht und dass nicht jeder ihn benutzen kann, nur weil er ein Mitglied dieser Machtgruppe ist.

ELEMENTARES REITTIER HERBEIZAUBERN

Schule Beschwörung (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad** Druiden 9
Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, GF

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Ein Streitwagen

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Rettungswurf keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst einen Mächtigen Elementar (Luft, Erde, Feuer oder Wasser) in der Gestalt eines mächtigen Streitwagens, der sich auf dein Geheiß bewegt und bis zu neun mittelgroße Kreaturen tragen kann. Der Elementar schadet den Passagieren nicht, zudem können sie normal sehen, atmen und handeln und erleiden keinen Schaden durch ihre Umgebung, selbst wenn der Elementar fliegt, taucht, sich durchs Erdreich gräbt oder Durch Erde gleiten anwendet. Ansonsten gibt es für die Passagiere keinen Schutz, außer dass der elementare Streitwagen ihnen Deckung bietet wie ein gewöhnlicher Streitwagen. Der Elementar behält alle seine Spielwerte und Fähigkeiten, außer dass er seine Hiebangriffe verliert und dafür einen Trampelangriff bekommt (*Pathfinder Monsterhandbuch* Seite 304).

Wenn du mit einer Herbeizauberung ein Luft-, Erd-, Feuer- oder Wasserkreatur beschwörst, ist es ein Zauber dieser Art.

Dieser Zauber wird fast ausschließlich von den Anhängern des Grünen Glaubens angewendet.

GRABLEGION

Schule Nekromantie [Böses]; **Grad** Kleriker 8, Hexenmeister/Magier 8

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Effekt Drei oder mehr Verbesserte Mumien, von denen keine weiter als 9 m von irgendeiner anderen entfernt sein darf; siehe Text

Wirkungsdauer 7 Tage oder 7 Monate (A); siehe Text

Rettungswurf keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Modernder Schlurfer*, nur dass er anstatt Modernder Schlurfer 1W4+2 Verbesserte Mumien herbeiruft. Der Zauber ist zwar bei der Garde der Auferstandenen in Ungnade gefallen, da der Rubinprinz die Verwendung Untoter missbilligt, aber unter den Anhängern des Wispernden Pfades ist er beliebt.

HEISERES FLÜSTERN

Schule Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussend, Schall]; **Grad** Barde 1, Kleriker 0, Hexenmeister/Magier 0

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine humanoide Kreatur mit 4 oder weniger TW

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dein trockenes, kratzendes Flüstern erfüllt eine lebende Kreatur mit 4 oder weniger Trefferwürfeln mit übernatürlichem Grauen. Die beeinflusste Kreatur muss einen Willensrettungswurf schaffen oder ist 1 Runde lang erschüttert.

Dieser Zauber stammt ursprünglich von den Anhängern des Wispernden Pfades, doch man weiß auch, dass Nekromanten und andere einschüchternde Leute außerhalb der Gruppe diesen Zauber anwenden.

HUNGRIGE KANOPE

Schule Nekromantie [Böses, Tod]; **Grad** Kleriker 9, Hexenmeister/Magier 9

Komponenten V, G, F (vier Kanopen aus Alabaster zu je 100 GM), M (schwarzer Onyx mit einem Wert von 100 GM pro Trefferwürfel des Ziels)

Zeitaufwand 1 Runde

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Ein lebender Humanoide

Rettungswurf Zähigkeit halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber weidet das Ziel aus und entreißt ihm seine Lebenskraft, sowie seine inneren Organe. Das Ziel erleidet pro Zauberstufe 1W6 Trefferpunkte Schaden (maximal 20W6). Wenn das Ziel durch den Schaden stirbt, zieht der Zauber die Organe aus der Kreatur in 4 Kanopen und versiegelt sie. 1W4 Runden später wird die Leiche (mit 8 TW oder weniger) als Mumie oder (mit 9 oder mehr TW) als Verbesserte Mumie wiederbelebt.

Du hast die Mumie nicht unter Kontrolle, aber die Kanopen haben eine gewisse Macht über sie. Jeder, der eine Kanope in den Händen hält, kann mit der Mumie kommunizieren, als würden beide eine gemeinsame Sprache sprechen. Der Träger erhält die Vorteile der Zauber *Schutz vor Bösem* und *Heiligtum*, allerdings nur gegen die Mumie. Eine Kanope zu öffnen oder zu zerbrechen ist eine Standard-Aktion, wodurch ihre Macht (und ihr Schutz) verloren gehen, doch der Träger kann dadurch der Mumie einen kurzen Befehl geben, ähnlich wie mit dem Zauber *Einflüsterung* (Willen SG 23, keine Wirkung). Du (und nur du) kannst alle 4 Kanopen in einem 10 Minuten dauernden Ritual öffnen, um die Mumie mit einem Effekt ähnlich dem des Zaubers *Geas* (Willen SG 23, keine Wirkung) zu kontrollieren. Die meisten Zauberer schließen eine Einschränkung in ihr Ritual ein, dass die Mumie sie nicht angreift, da das Öffnen der Kanopen sie verwundbar macht.

Die Pharaonen des alten Osirion wendeten diesen Zauber manchmal an, um ihre Feinde zu bestrafen. Die Garde der Auferstandenen nutzt diesen Zauber nicht (obwohl sie Zugriff auf ihn hat), da sie vertrauenswürdige, lebende Bewacher für den Rubinprinzen vorziehen. Anhänger des Wispernden Pfades könnten Abschriften dieses Zaubers besitzen.

RÜGE

Schule Verwandlung; **Grad** Barde 1, Hexenmeister/Magier 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du erhältst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern, um deine Zuhörer davon zu überzeugen, dass sie Probleme mit ihren Vorgesetzten oder dem Gesetz kriegen werden, wenn sie nicht tun, um was du sie bittest.

Dieser Zauber wird vornehmlich von den Adlerrittern verwendet, obwohl sie ihn nicht geschaffen haben. Die Höllenritter machen ausgiebigen Gebrauch von dem Zauber, um Informationen zu sammeln und die Kooperation zu fördern.



SCHLAF DER TOTEN

Schule Nekromantie; **Grad** Druiden 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du versetzt ein bereitwilliges Lebewesen in einen kataleptischen Zustand. Es kann immer noch alles um sich herum wahrnehmen, ist allerdings gelähmt und sieht aus wie tot; es sei denn, einem Betrachter gelingt ein Wurf auf Heilkunde (SG 20). Schlaf der Toten verzögert für die Wirkungsdauer des Zaubers die Auswirkungen von Gift-, Krankheits- und Blutungseffekten und wandelt den halben Trefferpunkteschaden in nichttödlichen Schaden um. Dieser Zauber hat seinen Ursprung beim Grünen Glauben, hat sich aber unter allen druidischen Religionen verbreitet.

STOLPERSCHLINGE

Schule Verwandlung; **Grad** Barde 1, Druiden 1, Hexenmeister/Magier 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Ein 3 m langes Seil oder Schlingpflanze

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Du belebst ein Seil, eine Schlingpflanze oder einen ähnlichen Gegenstand, so dass es versucht, jede Kreatur zu Fall zu bringen, die in seine Nähe kommt. Das Seil greift alles in einem von dir bestimmten Quadrat mit 3 m Kantenlänge an. Das Seil provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sein KMB entspricht deiner Zauberstufe +2. Ein zu Fall gebrachtes Ziel, das vorher gerannt oder gesprungen ist oder einen Sturmangriff ausgeführt hat, erleidet 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Kreaturen, die wissen, dass die Stolperschlinge da ist, erhalten einen Bonus von +4 auf ihren KMB. Der Zauber stammt vom Grünen Glauben, ist mittlerweile aber allgemein verbreitet.

NEUE WESENZÜGE

Mehr Informationen über Wesenszüge findest du unter www.pathfinder-rpg.de. Wenn ein Wesenszug auf ein bestimmtes Volk, eine bestimmte Machtgruppe oder Charakterklasse beschränkt ist, ist dies in Klammern hinter dem Namen des Wesenszuges angegeben.

KAMPF

Die folgenden Wesenszüge haben mit Kampf, Schlacht und Körperkraft zu tun.

Berserker der Gesellschaft (Barbar, Gesellschaft der Kundschafter): Während deiner Zeit als Kundschafter hast du eine tiefere Wahrheit über die Ursprünge deines Kampfrausches erfahren. Du kannst deinen Kampfrausch 3 zusätzliche Runden pro Tag einsetzen.

Dämonenschlächter (Mendevische Kreuzfahrer): Durch das Studium dämonischer Gegner kannst du ihre Schwachpunkte erkennen und gezielt angreifen. Du kannst einen Fertigkeitwurf auf Wissen (Die Ebenen) ausführen, um den Schwachpunkt eines Dämonen herauszufinden. (SG 10 + HG des Dämons.) Wenn du Erfolg hast, erhältst du einen Wesenszugbonus von +3 auf Bestätigungswürfe für Kritische

Treffer gegen diesen Dämon bis zum Ende des Kampfes. Dies hat nur Auswirkungen auf Dämonen.

Ehrbare Faust der Gesellschaft (Mönch, Gesellschaft der Kundschafter): Du hast Dutzende uralter Texte über die Kampfkunst studiert, die im Besitz der Gesellschaft sind, und du hast mehr über diese Künste gelernt als andere. Dein Ki-Vorrat erhöht sich um 1 Punkt.

Fährtsensucher der Gesellschaft (Waldläufer, Gesellschaft der Kundschafter): Dank der Zeit, die du bei der Gesellschaft verbracht hast, hast du die Kunst des Spurenlesens erlernt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiativwürfe und von +2 auf Würfe für Überlebenskunst, die anfallen, wenn du auf Bevorzugtem Gelände unterwegs bist. Dies ist ein zusätzlicher Bonus zu allen Boni, die du durch dein Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände erhältst.

Klinge der Gesellschaft (Schurke, Gesellschaft der Kundschafter): Durch die Gesellschaft hast du Zugang zu Tabellen, die dir die Schwachpunkte von hunderten von Humanoiden und Monstern zeigten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe bei Hinterhältigen Angriffen.

Scharfe Zunge (Kithara-Akademie): Du hast eine schnelle Zunge und schon immer das Talent besessen, deine Feinde rasch abzumahnern. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Würfe für Bluffen, zudem ist Bluffen eine Klassenfertigkeit für dich.

Schlüpfriß (Glockenblumennetzwerk): Du bist in deinem Leben aus so vielen gefährlichen Situationen entkommen, dass du ziemlich gut darin geworden bist, nicht erwischt zu werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Würfe für Heimlichkeit, zudem ist Heimlichkeit eine Klassenfertigkeit für dich.

Verteidiger der Gesellschaft (Kämpfer, Gesellschaft der Kundschafter): Die Zeit, die du beim Kampf Seite an Seite mit den besten Krieger der Gesellschaft verbracht hast und damit, von ihnen zu lernen, hat dich neue Verteidigungsfertigkeiten gelehrt, die du mit getragener Rüstung ausführen kannst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, wenn du eine Mittelschwere oder Schwere Rüstung trägst.

Wut verstehen (Ulifenwache): Deine Entschlossenheit erlaubt dir, zu jeder Zeit an einem Fetzen deines Verstandes festzuhalten. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten aus: Bluffen, Entfesselungskunst, Heimlichkeit oder Mit Tieren umgehen. Du kannst diese Fertigkeit normal einsetzen, während du im Kampfrausch bist.

GLAUBE

Diese Merkmale sind abhängig von den Überzeugungen des Geistes, der Wahrnehmung und (oft, wenn auch nicht immer) von der Religion.

Erhabener der Gesellschaft (Kleriker, Gesellschaft der Kundschafter): Die Gewölbe der Großen Loge in Absalom bergen viele Geheimnisse über die Macht der Götter, und du hast deinen Gott ausgiebig studiert. Du kannst zusätzlich 1 Mal pro Tag Energie fokussieren.

Göttliche Antwort (beliebige Religion): Eine geteilte religiöse Inbrunst verstärkt deine Heilungsmagie. Jedes Mal, wenn du einen Zauber, der zur Unterart der Heilung gehört, auf ein Mitglied deiner Religionsgemeinschaft anwendest, erhöht sich die Zahl der geheilten Trefferpunkte um +1.

Schutz des Hl. Klydbrunn (Mendevische Kreuzfahrer): Du hast die Geheimnisse eines uralten Gebetes erfahren, das dämonische Angriffe abwehrt. Du kannst als Standard-Aktion einen heiligen Gesang anstimmen, der gegen Dämonen wirkt, als stündest du unter dem Effekt des Zaubers *Heiligtum*. (Zauberstufe gleich der Hälfte deiner Trefferwürfel + dein Charismamodifikator.)

Standhafter der Gesellschaft (Paladin, Gesellschaft der Kundschafter): Dank der Aufzeichnungen der Gesellschaft über heroische Taten stehen dir die Kräfte des Mutes der alten Paladinorden Golarions offen. Als Ergebnis verleiht dir dein Klassenmerkmal Aura der Tapferkeit einen zusätzlichen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Todesaura (Wispernder Pfad): Dadurch dass du solange den Künsten der Nekromantie ausgesetzt warst, hast du deine Verteidigung gegen ihre abscheuliche Fäulnis gestärkt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber aus der Schule der Nekromantie und gegen Effekte, die Schaden durch Negative Energie verursachen.

Wahnsinn trotzen (Alte Kulte): Durch deinen ständigen Umgang mit übernatürlichen und außerirdischen Mächten bist du weniger anfällig für den Wahnsinn geworden, den sie mit sich bringen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Verwirrung, Wahnsinn, Irrsinn sowie gegen Weisheitsschaden und -entzug.

Widernatürliche Präsenz (Alte Kulte): Die anhaltende Verbindung mit außerirdischen Mächten tropft dir aus allen Poren. Du kannst Einschüchtern einsetzen, um Tiere und Ungeziefer zu demoralisieren. Einschüchtern ist für dich eine Klassenfertigkeit.

MAGIE

Die folgenden Wesenszüge sind auf das Zaubern und die Manipulation magischer Fähigkeiten ausgelegt.

Bestie der Gesellschaft (Druide, Gesellschaft der Kundschafter): Ein Meisterdruide aus der großen Loge hat dir die tieferen Geheimnisse der Konzentration offenbart, die du bei Verwandlung deiner Gestalt in die eines Tieres verwenden kannst. Wenn du dein Klassenmerkmal Tiergestalt anwendest, um dich in ein kleines oder mittelgroßes Tier zu verwandeln, hält der Effekt nun 2 Stunden pro Druidenstufe anstatt nur 1 Stunde pro Stufe.

Lebhafter Träumer (Varisische Wanderer, Wundersucher): Deine Träume stellen einen besonderen Ort der Macht dar, in dessen Genuss nur du kommst: Alles, was dein Unterbewusstsein bedroht, vertreibst du mit einer Einfachheit, mit der du eine Tür zuschlägst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) und einen Wesenszugbonus von +2 auf Willensrettungswürfe gegen Effekte, die deinen träumenden Geist oder dein Unterbewusstsein beeinflussen könnten, darunter auch die Fähigkeit Träume heimsuchen einer Vettel, der Zauber *Alpträum* und Illusionen der Schulunterart *Phantom*.

Mächtiger Adept der Gesellschaft (Magier, Gesellschaft der Kundschafter): Monate der Meditation und Übung an der Seite der größten Magier der Gesellschaft haben dir ein besseres Verständnis für arkanes Wissen verliehen. Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz für Zauber des Grades 0.

Tar-Baphons Wispern (Wispernder Pfad): Du bist in die Geheimnisse des Heiseren Flüsterns eingeweiht, dem unheimlichen, trockenen Flüstern, dass zur Weitergabe von Kultgeheimnissen dient. Du kannst *Heiseres Flüstern* (Seite 61) 3 Mal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Diese zauberähnliche Fähigkeit wird mit deiner höchsten Zauberstufe gewirkt. Solltest du keine Zauberstufe haben, funktioniert die Fähigkeit wie mit ZS 1.

Verwüster der Gesellschaft (Hexenmeister, Gesellschaft der Kundschafter): Durch unzählige Stunden, die du mit dem Studium in den weitläufigen Bibliotheken arkaner Macht verbracht hast, hast du gelernt, wie du deinen Feinden größeren Schaden zufügen kannst. Wenn du einen Zauber anwendest, der Schaden verursacht, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf den verursachten Gesamtschaden. Dieser Schaden ist Energieschaden, unabhängig von der Schadensart des Zaubers.

Zweite Zunge (Alte Kulte): Du hast deine Zunge durch eine uralte und schmerzhaft chirurgische Technik verformt. Diese chirurgische Verstümmelung erlaubt dir die Aussprache alttümlicher Worte, die für die meisten Sterblichen unaussprechlich sind, und verbessert deine Fähigkeiten beim Wirken von Magie, die mit den Großen Alten in Verbindung steht. Jeder Erkenntnis- und Herbeirufungszauber, den du anwendest, um in Kontakt mit den Großen Alten zu treten oder sie herbeizuzaubern, wird mit Zauberstufe +1 gewirkt.

VOLK

Diese Wesenszüge stehen normalerweise nur Vertretern der unten angegebenen Völker zur Verfügung.

Befreiter Sklave (Glockenblumennetzwerk, Halbling): Du bist als Sklave in Cheliox aufgewachsen und kennst die Besonderheiten der chelischen Adligen wie kein Zweiter. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Würfe für Diplomatie und Wissen (Adel), zudem ist Wissen (Adel) eine Klassenfertigkeit für dich.

Müßiggänger (Varisische Wanderer, Mensche, Varisier): Du hast deine Jugend an der Seite deiner mystisch begabten Großmutter verbracht und dadurch die Grundlagen echter Magie erlernt. Du kannst dreimal pro Tag *Zaubertrick* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Diese zauberähnliche Fähigkeit wird mit deiner höchsten Zauberstufe gewirkt. Solltest du keine Zauberstufe haben, funktioniert die Fähigkeit wie mit ZS 1.

REGION

Diese Wesenszüge stehen nur Charakteren aus bestimmten Regionen zur Verfügung.

Glockenblumenbauer (Glockenblumennetzwerk, Cheliox): Du bist ein Bauer im geheimen Glockenblumennetzwerk und schleust Sklaven von einem Versteck zum nächsten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +5 auf alle Würfe für Überlebenskunst, die abgelegt werden, um in der Wildnis zu Recht zu kommen, bei schlechtem Wetter zu reisen, dich nicht zu verirren oder das Wetter vorherzusagen.

SOZIAL

Soziale Wesenszüge spiegeln normalerweise den sozialen Hintergrund eines Charakters wider, wozu auch der kulturelle und familiäre Einfluss gehört.

Begabter Darsteller (Kithara-Akademie): Schon in jungen Jahren warst du ein Naturtalent im Meistern verschiedener Arten der Darbietung. Wähle eine Kategorie von Auftreten aus. Auf alle Würfe für Auftreten, bei denen du Gebrauch von der gewählten Kategorie machst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2. Auftreten ist eine Klassenfertigkeit für dich.

Edler Wilder (Ulfenwache): Du stammst vom Rande der Zivilisation oder aus der untersten Gesellschaftsschicht, doch irgendwas hast du an dir, das dich anziehend macht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Würfe für Auftreten und Diplomatie, wenn du es mit Leuten von hohem gesellschaftlichen Stand zu tun hast.

Geschickter Lügner (Glockenblumennetzwerk): Du hast dein Leben damit verbracht, die Kunst der Halbwahrheiten zu perfektionieren, um deine Pflichten zu erfüllen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Würfe für Bluffen oder Einschüchtern, zudem ist eine dieser Fertigkeiten (von denen du eine auswählst) eine Klassenfertigkeit für dich.

Virtuose der Gesellschaft (Barde, Gesellschaft der Kundschafter): Dank der enormen Mengen an musikalischem Wissen in den Gewölben der Großen Loge unterhalb von Absalom beherrscht du die Fertigkeiten der größten Musiker Golarions aus dem Effe. Durch das Studium dieses Wissens hast du die Fähigkeit erlangt, deinen Bardenauftritt 3 Runden zusätzlich pro Tag einzusetzen.

PATHFINDER

ABENTEUERPFAD

Königsmacher



Teil 1: Geraubtes Land
Art.-Nr. US53029
ISBN 978-3-86889-201-7



Teil 2: Rote Flüsse
Art.-Nr. US53030
ISBN 978-3-86889-202-4



Teil 3: Das Verschwinden von Varnburg
Art.-Nr. US53031
ISBN 978-3-86889-203-1

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), potation, 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.

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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Joshua J. Frost, Jason Nelson, and Sean K Reynolds.

Pathfinder Chronicles: Faction Guide. Copyright 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Hal Madean, Tim Hitchcock, Jonathan H. Keith, Michael Kortes, Jason Nelson, Jeff Quick, Christopher Self, Sean K Reynolds, and Todd Stewart. Deutsche Ausgabe: *Almanach der Machtgruppen Golarions* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.





TREUE ÜBER ALLES

In jeder Kampagne gibt es Organisationen, die im Geheimen die Fäden in der Welt ziehen, Monarchen stürzen und Revolutionäre in die Freiheit und den Krieg führen. Diese Geheimorganisationen, Bardenschulen, Magierakademien, militärischen Orden und religiösen Kulte fesseln die Vorstellungskraft. Jetzt können eure Charaktere sich den Machern hinter den Kulissen anschließen: mit dem Almanach der Machtgruppen Golarions. Dieses Buch enthält ein neues und detailliertes Regelsystem für Charaktere, die ihr Glück mit einer oder mehreren dieser Gruppen versuchen wollen, sowie für Verpflichtungen (und Belohnungen), die eine Mitgliedschaft mit sich bringt. Durch die Mitgliedschaft in einer Machtgruppe haben die Charaktere einen ganz neuen Grund, um auf Abenteuer auszuweichen. Zudem bietet sie zahllose Möglichkeiten für ein gutes Rollenspiel in jeder Art von Kampagne; vom Durchstreifen unterirdischer Gewölbe bis zu höfischen Intrigen.

Zusätzlich zu neuen Zielen und Motiven bietet eine Mitgliedschaft in einer Machtgruppe im Spiel greifbare Vorteile. Wenn ein Charakter genügend Ruhm bei den Höllenrittern erlangt, kann er zu einem gefürchteten Liktör werden und über untergebene Höllenritter verfügen. Erlangt er Ruhm in der Gesellschaft der Kundschafter, hat er bereits einen Fuß in der Tür auf dem Weg zum Kundschafter-Hauptmann. In diesem Buch findet ihr alles, was eure Spieler benötigen, um die Hallen der Macht zu erstürmen. Das Buch bietet:

- ▶ Regeln zum Erlangen von Ruhm und Ansehen in verschiedenen Machtgruppen und wie man es einsetzt, um sich Gegenstände, Gefälligkeiten und Verbündete zu sichern.
- ▶ Vierundzwanzig ausgearbeitete Machtgruppen und die spezifischen Vorteile einer Mitgliedschaft: Unter diesen Machtgruppen befinden sich die gefürchteten Assassinen der Roten Mantis, der berühmte Wispernde Pfad, die rechtschaffenen Adlerritter von Andoran, die Dämonenjäger der mendevischen Kreuzfahrer, die berechnenden Propheten von Kalistrade und die gotteslästerliche Kirche Razmirs.
- ▶ Standardbelohnungen aller Machtgruppen, wie hilfreiche Zauber, erfahrene Mietlinge und der Zugang zu bestimmten magischen Gegenständen und magischer Ausrüstung.
- ▶ Neue Talente, Zauber, magische Gegenstände und Wesenszüge für alle Machtgruppen.

Dieses Buch ist kompatibel zum Pathfinder Rollenspiel und der Pathfinder Kampagnenwelt, kann aber auch an jede andere Spielwelt angepasst werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-617-6

Artikelnummer: US51009PDF