

# DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER™

## WEB-ERWEITERUNG

### AMEIKO KAIJUTSU

Obwohl sie technisch gesehen das Oberhaupt einer der Adelsfamilien von Sandspitze ist, fühlt sich Ameika Kaijutsu mehr in ihrer Schenke zuhause als unter den Edelleuten des kleinen Ortes.

#### AMEIKO KAIJUTSU HG 4

EP 1.200

Menschliche Adelige 1/Bardin 3/Schurkin (Prahlhans<sup>EXP</sup>) 1

CG Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +7

#### VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung)

TP 26 (5W8+5)

REF +7, WIL +6, ZÄH +2; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte

#### ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Mithralrapier +1, +5 (1W6+2/18-20)

Fernkampf Dolch +4 (1W4+1/19-20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 12 Runde/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1), Hinterhältiger Angriff +1W6, Säbelrassler<sup>\*</sup>

Bekannte Bardenzauber (ZS 3; Konzentration +7)

1. (4/Tag) - Federleicht<sup>EXP</sup>, Leichte Wunden heilen, Person bezaubern (SG 15), Unauffälliger Diener

0 (beliebig oft) - Ahnungsloser Verbündeter<sup>EXP</sup> (SG 14), Instrument herbeizaubern, Licht, Magie entdecken, Magierhand, Zaubertrick

#### TAKTIK

Vor dem Kampf Ameiko wirkt jeden Morgen Unauffälliger Diener.

Im Kampf Sollte Ameiko imstande sein, als erste während eines Kampfes anzugreifen, setzt sie Säbelrassler ein, um Gegner einzuschüchtern, statt Hinterhältigen Schaden zu verursachen. Zu Beginn eines Kampfes aktiviert sie ihren Bardenauftritt. Sie setzt im Kampf stets Arkaner Schlag ein (die Boni sind bereits in ihren Spielwerten enthalten).

Moral Ameiko ist ihren Freunden gegenüber loyal und lässt niemals einen Verbündeten im Stich. Allein ist sie dagegen alles andere als tapfer. Sollte sie sich einem gefährlichen Gegner gegenübersehen und keiner ihrer Verbündeten sich in Gefahr befinden, flieht sie lieber, sobald sie unter 15 TP reduziert wird.

#### SPIELWERTE

ST 10, GE 14, KO 13, IN 12, WE 8, CH 18

GAB +2; KMB +2; KMV 16

Talente Arkaner Schlag, Ausweichen, Eiserner Wille, Waffen finesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Auftreten (Saiteninstrumente) +12 (mit Samisen [Meisterarbeit] +14), Auftreten (Singen) +12, Beruf (Schenkenbetreiberin) +4, Bluffen +12, Diplomatie +12, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Adel) +6, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +9

Sprachen Gemeinsprache, Tien, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardwissen +1, SC-Ausrüstung, Vielseitiger Auftritt (Saiteninstrumente)

Kampfausrüstung *Trank: Krankheit kurieren, Zauberstab: Mittel-schwere Wunden heilen* (25 Ladungen), *Zauberstab: Identifizieren* (40 Ladungen); *Sonstige Ausrüstung Lederrüstung +1, Mithralrapier +1, Dolch (3X), Schutzring +1, Gürteltasche, Siegelring* (Wert 100 GM), Samisen [Meisterarbeit], silbernes Heiliges Symbol Schelyns, Zauberkomponentenbeutel, 18 PM, 3 GM

Ameiko ist eine schöne, aber etwas respektlose Frau tianischer Abstammung. Sie führt die Schenke Zum Rostigen Drachen in Sandspitze und gehört rein zufällig zu den Gründerfamilien des Ortes. Ihre Eltern und Geschwister sind im Laufe der letzten Jahre zu Tode gekommen, so dass sie die letzte Kaijutsu in der Stadt ist. Allerdings war ihr der Adel eigentlich immer egal gewesen. Stattdessen verspürte sie stets den Drang, auf Entdeckungsreise zu gehen, und liebt es, Geschichten von Abenteuern und waghalsigen Taten zu hören. Ameiko hat im Ort viele Freunde und Bewunderer, aber niemanden, der mehr für sie wäre als ein Freund. Zur Frustration vieler begieriger Bewerber geht sie diplomatisch persönlichen Fragen und romantischen Annäherungsversuchen aus dem Weg. Sie ist eine begabte Sängerin und beherrscht die Samisen. Wenn sie es wollte, könnte sie wohl ein angenehmes Leben in Sandspitze führen, allerdings ist sie zunehmend gelangweilt und ungeduldig mit dem „ruhigen Leben“ in einem „ruhigen Städtchen“. Sollte sie die Gelegenheit erhalten, auf ein großes Abenteuer auszuziehen, würde sie den Rostigen Drachen sofort verkaufen und ihr Glück suchen.

## GESCHICHTE

Ameiko wurde im Jahre 4.689 AK als Tochter von Lonjiku und Atsui Kaijitsu geboren. Sie war zwar nicht das erste Kind der beiden, wohl aber das erste, welches aus ihrer gemeinsamen Ehe hervorgegangen war. Ameikos Kindheit war einsam: Ihr Vater kontrollierte genau, wen sie zum Freund haben durfte und stopfte ihre Tage mit Lehrstunden in Musik, Diplomatie, Magie und akademischen Themen voll. Obwohl er sie ständig überwachte, gelang es Ameiko dennoch, sich immer wieder in die Stadt zu schleichen, um mit ihren Freunden zu spielen, alte Gebäude zu erkunden und ihren halb-elfischen Halbbruder Tsuto an der Sandspitzer Turandarok-Akademie zu besuchen, wann immer sie konnte.

Mit 13 Jahre versuchte Ameiko, ihren Bruder und ihren Vater auszusöhnen, allerdings schlug dieser Versuch fehl. Tsuto schlug sie in einem Anfall von Wut. Sie fühlte sich derart verraten und verwirrt, dass sie von zuhause fortlief und mehrere Monate in Magnimar verbracht. Als sie aber erfuhr, dass ihre Mutter von den Klippen nahe dem Haus zu Tode gestürzt war, kehrte sie nach Sandspitze zurück. Das Leben daheim war unangenehm wie immer, doch als während der Beerdigung ihrer Mutter ein weiterer Familienstreit ausbrach und Tsuto die Stadt verließ, fand Ameiko sich damit ab, in Sandspitze zu bleiben und für ihren Vater sorgen zu müssen.

Als Ameiko 16 Jahre alt war, verließ sie ihr Zuhause zum zweiten Mal. Das Leben mit ihrem Vater und den Angestellten war für sie einfach zu deprimierend. Sie schloss sich einer Abenteurergruppe an und freundete sich mit dem Schelynpriester der Gruppe an, einem gutaussehenden Varisischen Wanderer namens Alder Vhiski. Im Jahre 4.706 AK fiel die Gruppe jedoch einer degenerierten Familie kannibalischer Hinterwäldler in die Hände, welche in einer alten Mine in den südlichen Nebelnarbbergen hauste. Die Abenteurer wären um ein Haar von ihren Häschern gefressen, missbraucht und schlimmeres worden, als Alder heldenhaft zur Rettung herbeieilte. Die folgende Flucht aus der Mine war ein wahrer Albtraum, da die Verfolger unter der Führung ihres schlangenliebenden Druiden sich einen Angehörigen der Gruppe nach dem anderen griffen. Als sie den Ausgang erreichten, waren nur noch Ameiko, Alder und sein Bruder Sandru am Leben. Sie kletterten gerade in ein altes, leckes Ruderboot, mit dem sie sich in Sicherheit bringen wollten, als Ameiko von dem Tiergefährten des Druiden, einer gewaltigen Schlange, angegriffen wurde. Zweimal gebissen wäre Ameiko wohl gestorben, hätte Alder sie nicht an Bord des Bootes gezerrt, doch wurde der Priester dabei selbst gebissen. Da er bereits durch den Kampf am Rande seiner Kraft gestanden hatte, tötete ihn das Schlangengift. Das Letzte, was Ameiko von ihrem Freund sah, war, dass er von den Degenerierten in Stücke gerissen wurde. Dank Sandrus Hilfe gelangten die beiden Überlebenden nach Sandspitze zurück, sprachen aber nie wieder über das Erlebte. Einige Monate später ließ Ameiko sich als Erinnerung an Alder eine Schlange auf den linken Arm und die Schulter tätowieren und nutzte die Ausbeute ihres Abenteurerlebens, um eine alte Schenke im heruntergekommenen Sandspitze zu erwerben – den Rostigen Drachen. Seitdem führt sie den Rostigen Drachen als Sammel- und Ruhepunkt für Abenteurer.

## AMEIKO HEUTE

*Nach den Ereignissen in Sandspitze im Rahmen des Abenteuerpfades „Die Rückkehr der Runenherrscher“:*

Die letzten Jahre haben es mit Ameiko nicht gut gemeint: Ihr Vater und ihr Halb-Bruder starben während einer Reihe brutaler Goblinangriffe auf Sandspitze. Nun gehören ihr zwar der Rostige Drache und die Sandspitzer Glashütte und erfüllt es sie auch mit Stolz, was sie in der Stadt erreicht hat, dennoch hofft sie aber mit jedem verstreichenden Tag mehr, Sandspitze und die bitteren Erinnerungen zugunsten eines neuen großen Abenteurers hinter sich lassen zu können.



## 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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

**Pathfinder Adventure Path #49: The Brinewall Legacy.** © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs. Deutsche Ausgabe © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA.