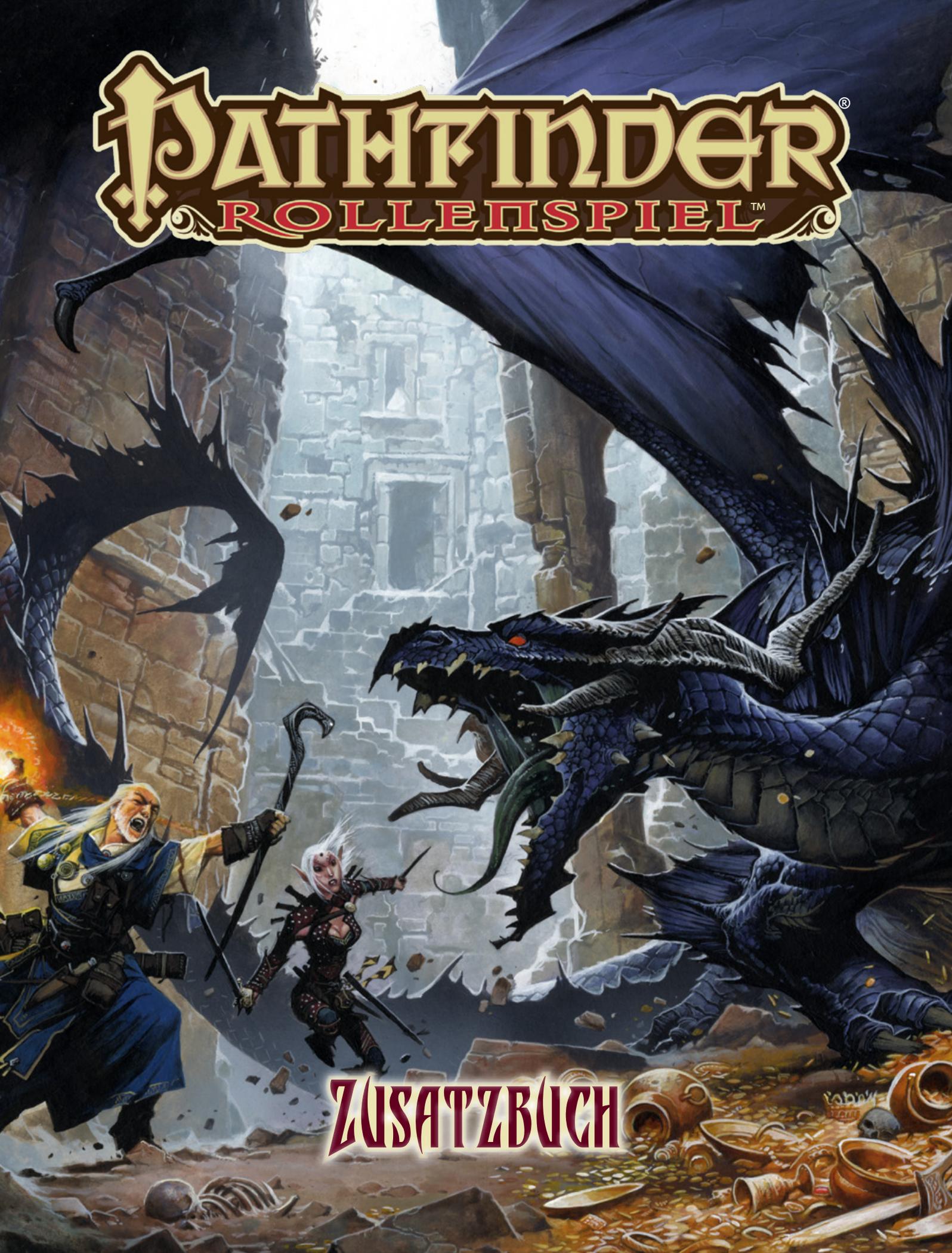


PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



ZUSATZBUCH



INHALTSVERZEICHNIS



EINFÜHRUNG 3

NEUE EINSTEIGERABENTEUER:

BÜCHER 4

EIS 9

FELL 13

DIE INSEL 18

MASKEN 23

RELIKTE..... 28

RUINEN..... 32

SCHRECKEN 36

WELLEN..... 41

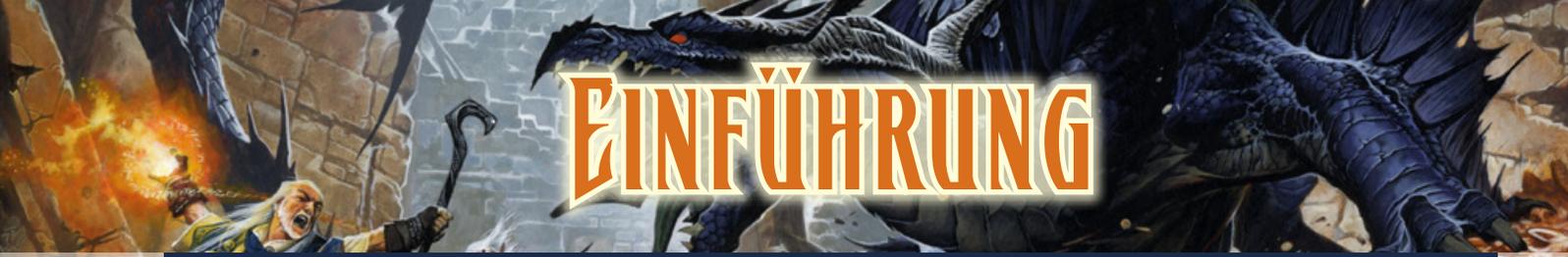
SPIELLEITEN FÜR KINDER 46

ÜBERLEITUNGSLEITFADEN 50

SPIELERZUSATZAUSRÜSTUNG 66

SPIELLEITERZUSATZAUSRÜSTUNG 79





EINFÜHRUNG

Hallo und willkommen! Mit diesem Buch öffnet sich ein weiteres Portal hinein in die magische Welt des Rollenspiels Pathfinder! Wir haben in diesem Buch viele weitere Elemente zusammengetragen, die sich in den zurückliegenden Jahren nach Veröffentlichung der ersten Auflage der Einsteigerbox angesammelt haben, um dem Spielleiter und den Spielern noch mehr Möglichkeiten zu geben, packende Abenteuer zu erleben. U.a. findest du neun kurze Abenteuer, die man jeweils an einem Nachmittag durchspielen kann, eine Hilfestellung für Spielleitern für Kinder, ein Überleitungsleitfaden zu den regulären Pathfinder-Regeln sowie die Erweiterungen für Helden und für den Spielleiter. Wir wünschen viel Spaß und eine aufregende Zeit mit dieser Spielbox!

ABENTEUER

Jedes der neun Einsteigerabenteuer enthält eine gesellschaftliche/fertigkeitenbezogene Begegnung und eine Kampfbegegnung. Alle erforderlichen Regeln sind in dieser Einsteigerbox enthalten, ebenso werden die benötigten Aufsteller aufgeführt. Ein einzelnes Abenteuer sollte sich innerhalb von 45 – 60 Minuten leiten lassen – natürlich kannst du auch mehr Zeit veranschlagen, sollten die Spieler Wert auf das Rollenspiel ihrer Charaktere legen. Die Abenteuer können einzeln oder in beliebiger Reihenfolge als Serie gespielt werden. Jedes greift zudem auf ein *Pathfinder-Map Pack* zurück, welches du ggf. als Bodenplan verwenden kannst.

Alle acht Abenteuer spielen in Varisia; in diesem Land liegt das Städtchen Sandspitze, dessen Beschreibung in der Einsteigerbox enthalten ist.

Bücher: Die Charaktere werden von Sandspitze aus nach Korvosa geschickt, um einer Professorin an der dortigen Magierakademie ein Zauberbuch abzukaufen. Doch ein Rivale ist ihnen vielleicht zuvorgekommen, denn die reglose Magierin liegt in ihrem Hörsaal. Sollten die Charaktere ihr helfen wollen, erwartet sie eine unschöne Überraschung...

Eis: Die Charaktere werden gebeten, nach einem vermissten Reisenden in den Bergen zu suchen. Gefragt sind natur- und überlebensbezogene Fertigkeiten, um angesichts des einsetzenden Winters eine Höhle zu finden, welche man sodann navigieren muss. Im Inneren der Höhle kommt es zu einem Kampf gegen Ghule, die besiegt werden müssen, will man den Vermissten noch retten.

Felle: Die Charaktere werden als Helfer bei einer Werwolfsjagd angeheuert. Es ist Vollmond und zwei Werwölfe suchen die Gehöfte rund um Sandspitze heim. – Also: Silberwaffen gezückt und los!

Inseln: Eine klassische Schatzsuche steht an – eine Insel, eine Karte und ein mit einem „X“ markierter Punkt. Leider ist die Insel nicht ganz unbewohnt, und die Bewohnerin ist nicht das, was sie zu sein scheint...

Masken: Auf Bitten ihres Onkels reist Kendra Deverin, die Bürgermeisterin von Sandspitze, nach Magnimar, um für diesen an einem Maskenball teilzunehmen – und die Charaktere begleiten sie. Während des Festes versucht ein Doppelgänger, einen wert-

vollen Edelstein zu stehlen, der sich als magischer Gegenstand entpuppt und einen Feuerelementar herbeizaubert. Können die Charaktere den Adel von Magnimar retten?

Relikte: Die Spielercharaktere treffen mit einem Söldnerauftrag in Sandspitze ein, um einem leidenden Geschäftsfreund zu helfen, ein Familienerbstück zu bergen. Dieses wird von einer komplizierten Falle beschützt. Und zu allem Überfluss will eine Diebesbande sich die Früchte der Arbeit der Charaktere sichern.

Ruinen: Im Auftrag der Gesellschaft der Kundschafter reisen die Charaktere in die Tiefen eines Waldes nördlich von Sandspitze auf der Suche nach uralten Ruinen. Dort lösen sie eine Illusion aus, welche von ihnen verlangt, einem Tyrannen der fernen Vergangenheit die Treue zu schwören. Können sie die Illusion überzeugen, werden sie mit einem seltenen Relikt belohnt. Allerdings betrachtet auch örtliche Goblins die Ruinen als heilige Stätte und mögen Eindringlinge gar nicht!

Schrecken: Die Charaktere werden von Sandspitze aus ins nahe Dorf Galduria geschickt, um Gerüchten über Untoten nachzugehen. Nachdem sie mit den Dorfbewohnern gesprochen haben, müssen sie sich spät in der Nacht auf den Friedhof wagen, der Gefahr ein Ende setzen und die Quelle des Spuks ausschalten.

Wellen: Piraten machen den Golf von Varisia unsicher! Die Charaktere werden als Begleitmannschaft angeheuert, um eine wichtige Fracht zu beschützen. Im Schutze der Nacht versuchen die gefürchteten Piraten, das Schiff zu entern, mit dem die SC unterwegs sind, und die Ladung an sich zu bringen.

BELOHNUNGEN

In einigen Abenteuern machen die Charaktere Bekanntschaft mit der Gesellschaft der Kundschafter oder anderen einflussreichen Nichtspielercharakteren. Für diese werden sie tätig, tun ihnen Gefallen und erlangen ihre Aufmerksamkeit, so dass diese Gruppen und Personen durchaus in Erwägung ziehen können, sich später erneut an sie zu wenden. Auf diese Weise entsteht eine Kontinuität, und die Spieler finden sich eher und besser auf der Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion zurecht, wenn sie dann und wann bekannten Gesichtern begegnen.

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOREN • JOHN COMPTON & MICHAEL GRIFFIN-WADE

KÜNSTLER • Alex Aparin, Roberto Pitturru
KARTENZEICHNER • Corey Macourek, Jason Engle

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider
DEVELOPMENT LEAD • Mark Moreland, John Compton
EDITING • Judy Bauer

EDITORIAL ASSISTANCE • Jason Bulmahn, Christopher Carey, Stephen Radney-MacFarland, Rob McCreary, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

GRAPHIC DESIGNER • Andrew Vallas
PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSISTANT • Dylan Green

FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo
TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz
PATHFINDER SOCIETY CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock

SPECIAL THANKS
THE PAIZO CUSTOMER SERVICE, WAREHOUSE, AND WEBSITE TEAMS

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Bash: Tomes
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Anne-Janine Naujoks-Sprengel,
Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski
LAYOUT • Nadine Hoffmann

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.

Beginner Box Bash: Tomes © 2011, Paizo Inc.; Authors: John Compton and Michael Griffin-Wade.

Deutsche Ausgabe Einsteigerbox-Abenteurer: Bücher © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Bash: Tomes is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.. "Flip-Mat" is a trademark of Steel Squire. © 2011, Paizo Inc.

EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: BÜCHER

By JOHN COMPTON & MICHAEL GRIFFIN-WADE



!! ZUSATZINFORMATIONEN

Dieses Abenteuer ist für 4-6 Charaktere der 1. Stufe ausgelegt, welche mittels der Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: Map Pack: Magic Academy.

Aufsteller: 1 Mimik, 1 Aufsteller pro SC.

Die größte Magierschule in der Nähe von Sandspitze ist die Acadamae in Korvosa. Die Lehrer und Schüler beschwören dort jedes Jahr zahllose Teufel und andere Schrecken, die nicht von dieser Welt sind. Wie die meisten Universitäten gibt es auch in dieser starke akademische Rivalitäten: Linna Montroval, eine der Lehrerinnen und eine gläubige Anhängerin Desnas, ist unlängst zu der Erkenntnis gekommen, dass angesichts ihres fortgeschrittenen Alters die Spannungen zwischen ihr und einem anderen Lehrer zu explosiv geworden sind.

Sie ist um ihre Sicherheit besorgt und möchte ein uraltes Zauberbuch an die Gesellschaft der Kundschafter verkaufen, um so ihre Flucht aus Korvosa mit ihren heiklen Forschungsunterlagen finanzieren zu können. Bei dem Buch handelt es sich um den *Azlantischen Lehrlingsleitfaden*, welcher Zauber des 1. Grades und Notizen sowie

Hinweise enthält. Viele glauben, dass das Buch von einem Lehrling Arodens verfasst wurde, ehe dieser vor tausenden von Jahren zu einer Gottheit aufstieg; daraus resultiert auch der Wert des Bandes. Ob dies stimmt, konnte bisher niemand bestätigen. Die enthaltenen arkanen Zauber sind aber von Interesse für die Gesellschaft der Kundschafter. Vielleicht können die Erkenntnismagier der Gesellschaft mehr über die Herkunft des Buches herausfinden.

Um ihre Flucht zu finanzieren, hat Linna Montroval zu dem weiblichen Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark Kontakt aufgenommen. Da sie vorsichtig ist, hat sie Heidmark nur mitgeteilt, was diese ihrer Ansicht nach wissen muss: Sie besitzt den *Leitfaden* und möchte diesen für einen recht annehmbaren Preis der Gesellschaft verkaufen. Allerdings bittet sie um Diskretion.

Heidmark vermutet, dass Montroval in Schwierigkeiten steckt, und will daher rasch handeln; auch wenn ihre Instinkte sie vor dem Risiko warnen, sich in die Innenpolitik der Acadamae einzumischen. Ihr ist klar, dass ihr persönliches Erscheinen in Korvosa wahrscheinlich jeden alarmieren würde, der die alte Professorin im Auge behält, und sie beide in Gefahr bringen könnte. Daher hat der Kundschafter-Hauptmann in Sandspitze eine Gruppe zusammengestellt, welche Montroval das Geld überbringen und den *Leitfaden* nach Sandspitze überführen soll. Zudem gelingt es dieser hoffentlich herauszufinden, in welchen Schwierigkeiten Montroval steckt.

Wie sich herausstellt, macht Celia sich zu Recht Sorgen: Montrovals Rivale, Gorbik Salmor, hat von ihren Plänen erfahren und will den *Leitfaden* an sich bringen. Da er kaum Zeit für Vorbereitungen hat, hat er seinen Mimik-Sklaven Scheh ausgesandt, um Montroval in deren Hörsaal zu überwältigen und das Buch zu erbeuten. Salmor hat den Mimik gewarnt, dass Kundschafter auf dem Weg sein könnten, und ihn angewiesen, sich zu beeilen. Scheh hat sich daher in den Hörsaal geschlichen und diesen eilig durchsucht.

Als er hörte, dass jemand kam, stopfte er das Leseputz in einen Wandschrank und nahm die Gestalt des Pultes an. Montroval betrat den Raum in dem Moment, in dem Scheh fertig war mit seiner Verwandlung, und bemerkte nichts davon, während sie Bücher aus dem Regalen auf ihren Tisch neben dem Leseputz trug. Als sie die Arme mit mehreren Bänden voll hatte, griff Scheh die alternde Lehrerin an. Im klebrigen Griff des Mimik gefangen konnte Linna nicht entkommen und wehrte sich während der kurzen Befragung, bis sie ohnmächtig wurde.

Scheh wühlte sich durch die von Montroval zusammengesuchten Bücher, konnte unter ihnen den *Azlantischen Lehrlingsleitfaden* aber nicht finden. Gelangweilt und damit zufrieden, seine Wunden zu lecken, wartet er nun im Hörsaal darauf, dass jemand anders das Buch für ihn findet.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Spielercharaktere werden von Sandspitzes Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark ausgesandt. Sie reisen eilig zur Acadamae im nahen Korvosa und fragen sich zu Montrovals Hörsaal durch. Dort finden sie diese am Boden liegend, während ihre Katze jämmerlich maunzt und sie zu wecken versucht. Sollten die SC sie wach bekommen, greift der Mimik an und versucht, den *Azlantischen Lehrlingsleitfaden* zu entwenden.

AM ANFANG

Eine kühle Brise weht durch die Straßen von Sandspitze und bringt den würzigen Duft der Thileu-Rindensoße mit sich, die es zu euren Riffklauenpasteten gibt. Nachdem ihr geschäftlich im Norden zu tun hattet, genießt ihr die erste richtige Mahlzeit, welche weder auf einem Ast geröstet, noch in einem Helm gekocht wurde. Der Unterschied ist gewaltig und wohltuend, wie ihr feststellt, während ihr euch Soße von den Fingern leckt. Plötzlich stürmt Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark durch die offene Tür des Rostigen Drachens und setzt sich an euren Tisch.

„Es ist gut, euch zu sehen, meine Freunde! Ich bedauere, euch nicht mehr Zeit für Vorbereitungen geben zu können, doch ich brauche eure Dienste und dies schnell!“

Sie sieht euch kurz an, ehe sie weiterspricht. „Eine Bekannte möchte der Gesellschaft der Kundschafter ein sehr bedeutendes Buch überlassen. Das Ganze birgt für sie ein hohes Risiko. Ich möchte euch daher nach Korvosa schicken, um ihr die nötigen Geldmittel zu bringen, die sie für ihre Flucht benötigt. Sie ist Professorin an der Magierschule dort, welche als die Acadamae bekannt ist, und sieht sich zunehmend wachsenden Feindseligkeiten gegenüber.“

Celia legt einen prallen Beutel voller Edelsteine auf den Tisch. „Bringt dies als Bezahlung Professorin Linna Montroval in der Acadamae und teilt ihr mit, dass ich euch geschickt habe. Für das Geld wird sie euch den *Azlantischen Lehrlingsleitfaden* übergeben. Sobald ihr diesen habt, kehrt nach Sandspitze zurück; zögert nicht und seid vorsichtig! Andere Gelehrte könnten daran Anstoß nehmen, einen Text zu verlieren, von dessen Existenz unter dem Dach der Schule sie gar nichts wussten. Also besprecht das Thema mit niemandem sonst!“

Mit diesen Worten schiebt sie eine Stadtkarte Korvosas zwischen den Tellern und Schüsseln hindurch und nickt herrisch. Heidmark erhebt sich, legt den Kopf schief und verlässt die Schenke so rasch, wie sie hereingekommen ist. Anscheinend hat sie noch andere Dinge zu erledigen.

LINNA MONTROVALS HÖRSAAL (HG 2 UND HG 4)

Die Abenteurer gelangen ohne Zwischenfälle nach Korvosa. Das Abenteuer beginnt vor der verschlossenen Holztür (Härte 5, 15 TP, Zerschlagen-SG 18, Mechanismus ausschalten SG 15) zu Professor Montrovals Hörsaal in einem der vielen Gebäude der beeindruckenden Acadamae. Ein SC, dem ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingt, kann das Maunzen einer Katze auf der anderen Seite der Tür hören.

Wenn die Abenteurer die Tür öffnen, lies ihnen das Folgende vor:

Dieser alte Hörsaal ist in tadellosem Zustand. Er wird von magischen, flammenlosen Fackeln erhellt, an den Wänden befinden sich Bücherregale aus Schwarzhholz und der Holzfußboden ist auf Hochglanz poliert. Allerdings trägt er auch die Spuren eines kürzlich erfolgten Kampfes: Bücher wurden aus den Regalen gezogen und zu Boden geworfen, Papiere liegen verstreut und im Beschwörungskreis neben einem Leseputz aus Mahagoni liegt die zusammengesunkene Gestalt einer älteren Menschenfrau auf dem Rücken. Die Frau trägt einen dunklen Professorenkittel. Auf ihrer Brust hockt eine schwarze Katze, die abwechselnd laut und jämmernd miaut und das Gesicht der Frau ableckt, als wollte sie ihre Herrin aufwecken.

Kreaturen: Der Mimik Scheh lauert in diesem Raum. Hier befinden sich ebenfalls Apex, Professor Montrovals Hauskatze, und die bewusstlose Professorin selbst. Apex ist ob der Verletzungen ihrer Herrin beunruhigt, während Scheh sich vor aller Augen verbirgt; er verbleibt in der Gestalt des Leseputzes, bis er von den SC bekommt, wonach er suchte.

**SCHEH****HG 4****EP 1.200**

Mimik (*Spielleiterbuch*, S. 74)

TP 52

Sollten die SC Montroval untersuchen, können sie mittels eines Fertigkeitswurfes auf Heilkunde die folgenden Entdeckungen machen:

SG Details

- 5** Montroval lebt, atmet aber nur schwach.
- 10** Montroval hat mehrere angebrochene Rippen und üble Prellungen. Ihre Robe ist teilweise von einer grauen, pulverigen Substanz bedeckt (ein Fertigkeitswurf auf Wissen [Gewölbe] gegen SG 15 identifiziert dieses Pulver als den getrockneten Klebeschleim einer unterirdisch lebenden Kreatur).
- 15** Es scheint, als wäre Montroval gewürgt worden, bis sie ohnmächtig wurde. Dies dürfte auch die Verletzungen verursacht haben.

Scheh hat Montroval fast umgebracht. Doch Desna war ihr hold, so dass die Professorin zwar bewusstlos, aber stabil bei -1 TP ist. Sollte der Mimik sie aber erneut angreifen, wäre sie wehrlos. Die SC müssen schnell überlegen, wie sie diese dazu bringen können, ihre Fragen zu beantworten. Montroval kann für maximal 7 Trefferpunkte geheilt werden; dies bringt sie zu Bewusstsein, sie ist dann aber schwer desorientiert und sehr angeschlagen.

Sobald Montroval wieder bei Sinnen ist, kann sie berichten, woran sie sich erinnert; es ist nicht viel:

„Ich wollte einige Unterlagen vom Lesepult holen – an mehr erinnere ich mich nicht.“

Falle: Während die Charaktere Montroval helfen, schleicht Apex zu einem Bücherregal in der Nähe und beginnt zu jammern. Sollten die SC nachsehen (Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung, SG 15 oder leichter, sollten sie Bücher aus dem Regal nehmen), bemerken sie einen Safe hinter den Büchern.

Scheh wollte diesen Safe auch öffnen, war dazu jedoch aufgrund seiner Gestalt nicht in der Lage. Nachdem die Katze den Mimik dort hantieren gesehen hat, weiß sie, dass dort etwas verborgen sein muss. Apex jammert, bis jemand den Safe öffnet oder Montroval erwacht.

Der Safe ist nicht von sonderlich hoher Qualität und eigentlich eher eine Falle als ein Lagerplatz. Die SC können das Schloss mittels eines Fertigkeitswurfes auf Mechanismus ausschalten gegen SG 15 öffnen, lösen dabei aber eine Brennende-Hände-Falle aus (siehe unten).

Sie können alternativ den Safe auch zunächst überprüfen, so sie dies ankündigen; ein Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten oder Wahrnehmung gegen SG 15 gestattet ihnen zu erkennen, dass

der Safe alles andere als sicher ist und teilweise aus der Wand gezogen werden kann (Zerbrechen-SG 15). Dies öffnet ein Loch in der Wand, in dem der Inhalt des Safes liegt.

BRENNENDE-HÄNDE-FALLE

HG 2

Art magisch; **Wahrnehmung** SG 26; **Mechanismus ausschalten** SG 26

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner

Effekt Zaubereffekt *Brennende Hände* (2W4 Feuerschaden, Reflexwurf gegen SG 11 halbiert); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 4,50 m-Kegel)

Nach Öffnen des Safes finden die SC die verkohlten Überreste einer Fälschung des *Azlantischen Lehrlingsleitfadens*. Sollten die SC den Safe öffnen, ohne die Falle auszulösen, ist das Buch unbeschädigt und wirkt von außen authentisch, allerdings sind die Seiten leer, sieht man von einer „Widmung“ ab, (siehe unten).

Sollten die SC die Falle auslösen und der Leitfaden scheinbar zerstört werden oder sollte Scheh die Fälschung erkennen, greift der Mimik die SC an, sofern er dies noch nicht getan hat.

Schätze: Professorin Montroval hat in der Schublade ihres Schreibtisches ein paar Tränke. Die SC können diese mit einem Fer-

tigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 finden. Darunter befinden sich zwei Tränke: *Leichte Wunden heilen*, ein Trank: *Bärenstärke* und eine Schriftrolle: *Magierrüstung*. Sie verwahrt zudem unter dem Schreibtisch eine Flasche mit der Aufschrift „Medizin“ auf; die Flasche enthält hochprozentigen Alkohol. Sollte der Alkohol über den Mimik gegossen werden, neutralisiert er dessen Klebeschleim für 3 Runden.

ABSCHLUSS

Sobald die SC den Mimik besiegt haben, dankt Montroval ihnen für ihre Rettung vor dem sicheren Tod. Sollten sie ihr nun die Edelsteine übergeben, die sie von Celia Heidmark erhalten haben, übergibt sie ihnen im Gegenzug ihr Acadamae-Abzeichen und teilt ihnen mit, dass Celia das Befehlswort kenne, mit dem das Abzeichen in das Zauberbuch zurückverwandelt werden könne. Sollten die SC nachfragen, erklärt sie nur, dass es sich um den Spitznamen handle, mit dem sie den Kundschafter-Hauptmann als Kind gerufen habe. Sie setzt dann einen *Verkleidungshut* auf, nimmt das Aussehen eines pickligen Schülers an und verlässt eilig den Raum.

„Lieber Gorbik!
 Netter Versuch!
 Alles Gute,
 Linna Montroval“

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOR • MARK GARRINGER

KÜNSTLER • Roberto Pitturru
KARTENZEICHNER • Jason Engle

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
EDITOR-IN-CHIEF • F. Wesley Schneider
SENIOR EDITOR • James L. Sutter
DEVELOPMENT LEAD • John Compton
DEVELOPMENT TEAM • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie
EDITORIAL TEAM • Judy Bauer, Christopher Carey, and Ryan Macklin
EDITORIAL INTERN • Cassidy Werner
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
DESIGN TEAM • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds

SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
ART DIRECTOR • Andrew Vallas
GRAPHIC DESIGNERS • Emily Crowell and Sonja Morris

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSOCIATE • Cosmo Eisele

MARKETING DIRECTOR • Jenny Bendel
FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Ashley Gillaspie
CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz
SENIOR SOFTWARE DEVELOPER • GARY TETER
CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock
PROJECT MANAGER • Jessica Price
LICENSING COORDINATOR • Michael Kenway

CUSTOMER SERVICE TEAM • Erik Keith, Justin Riddler, and Sara Marie Teter

WAREHOUSE TEAM • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

WEBSITE TEAM • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Fraiser, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

DEUTSCHE AUSGABE • Ulisses Spiele Gmb
ORIGINALTITEL • Beginner Box Demo: Ice
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Thorsten Naujoks
LAYOUT • Nadine Hoffmann

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.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Demo: Ice is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2013, Paizo Inc.

EINSTEIGERBOX - ABENTEUER: EIS

VON MARK GARRINGER



!!! ZUSATZINFORMATIONEN

Dies ist ein Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe, die nach den Regeln der *Pathfinder-Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: Map Pack: Ice Cavern

Aufsteller: 1 Menschlicher Kleriker (männlich), 2 Ghule, 1 Aufsteller pro SC

Die Gelehrten Mena Zamola aus Sandspitze und Duso Galino aus Galduria sind seit Jahren enge Freunde. Obwohl beide Orte unter der Regionalverwaltung von Magnimar stehen, ist Galduria etwas größer als Sandspitze; dies liegt teilweise an der dortigen Zwilichtakademie, einer hochrespektierten Schule der arkanen Künste. Mena und Duso schreiben sich wechselseitig Briefe und besuchen einander auch abwechselnd. Eigentlich wollte Duso den Winter in Sandspitze verbringen, doch da er nun schon fast eine Woche überfällig ist, macht Mena sich ziemliche Sorgen.

Sie weiß nicht, dass Tibaldo Russo, ein Mönch des nahen Windliedklosters, mehrere uralte Text studiert hat, die vergessen in

der großen Bibliothek des Klosters lagerten. Nachdem er sich viele Stunden lang mit Berichten über Wahnsinn und die Macht uralter dämonischer Geister befasst hatte, fiel er selbst dem Wahnsinn anheim und ist nun besessen davon, das Fleisch der anderen Mönche zu verspeisen. Als er und zwei andere Mönche nach Galduria reisten, um Vorräte für das Kloster zur späteren Anlieferung zu erwerben, begegneten sie dort Duso Galino und boten ihm an, sie doch zu begleiten, schließlich liegt das Kloster auf halbem Wege zwischen den Orten und in Gesellschaft reist es sich sicherer. In Wahrheit will Tibaldo aber Galino und seine ahnungslosen Klosterbrüder zusammen mit seinen Ghuldienern verspeisen.



ZUSAMMENFASSUNG

Mena Zamola heuert die SC an, nach ihrem Freund Duso zu suchen. Die SC reisen von Sandspitze aus nach Norden zu den Bergen entlang der Küste und müssen dabei den Elementen trotzen, da der Spätherbst langsam dem Winter weicht. In den Bergen folgen sie einem Pfad zu einem eisigen Bergpass und stoßen dort auf eine Höhle, die Reisende oft als Zuflucht nutzen. In der Höhle bekommen die SC es mit einem wahnsinnigen Mönch und seinen beiden hungrigen Ghuldienern zu tun.

AUSGANGSLAGE

Lies das Folgende vor, um das Abenteuer in Gang zu bringen:

Eine Frau mittleren Alters, welche über ihrem blauen Kleid einen einfachen Umhang trägt, betritt das Gasthaus Zum Rostigen Drachen und bringt einen Hauch spätherbstlicher Kälte mit sich herein. Sie tritt mit ernstem Gesicht an euren Tisch.

„Ich grüße euch, Abenteurer. Darf mich zu euch setzen? Ich benötige eure Hilfe.“

Als sie sich setzt, entspannen sich ihre Gesichtszüge etwas und sie stößt ein leises Seufzen aus. „Mein Name lautet Mena Zamola. Ich warte auf einen Freund aus Galduria, einen Mann namens Duso Galino. Dieser ist jedoch nun schon sechs Tage überfällig, so dass ich das Schlimmste befürchte. Ich weiß, dass er von Galduria aus nach Westen, dann entlang der Küstenberge nach Süden bis zum Windliedkloster und von dort aus nach Sandspitze reisen wollte. Ich habe bereits einen Boten zur Abtei geschickt, jedoch ist er dort nicht angekommen. Ich weiß, dass es einen Bergpass auf dem Weg gibt mit einer Höhle, die manchmal von Reisenden benutzt wird. Vielleicht hat er dort Unterschlupf gesucht und sitzt nun fest. Ich habe eine Karte.“ Sie greift in ihre Tasche, holt ein zusammengefaltetes Pergament hervor, faltet es auseinander und legt es auf den Tisch.

„Normalerweise würde ich mich an Schalelu wenden, allerdings hat Vogt Schierling mir mitgeteilt, dass sie gegenwärtig nicht im Ort ist.“ Sie hält inne, um sich zu beruhigen. „Ich kann euch bezahlen“, schießt es dann aber aus ihr hervor. „Vierhundert Goldmünzen. Das ist alles, was ich habe. Bitte, ihr müsst Duso finden!“

Wahrscheinlich stellen die SC Mena einige Fragen, welche diese nach besten Kräften beantwortet, z.B.:

Wie lange dauert die Reise normalerweise? – „Auf dieser Route acht oder neun Tage. Von Sandspitze bis zum Windliedkloster braucht man zwei Tage.“

Mit wem war Duso unterwegs? – „Laut dem Brief, den er mit ein paar Tage vor seiner Abreise geschickt hat, wollte er mit ein paar Priestern des Klosters bis Windlied zusammen reisen.“

Wo können wir Reiseausrüstung erwerben? – „Ven Vinders Gemischtwarenladen sollte alles verkaufen, was man für Reisen durch die Berge und Höhlen benötigt – Seile, Kletterausrüstung, Kleidung für kaltes Wetter und so weiter.“ (Kleidung für kaltes Wetter findest du im Ausrüstungskompandium, sie verleiht einen Bonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen kaltes Wetter).

DAS WINDLIEDKLOSTER

Am nördlichen Abschnitt der Küstenstraße liegt das Windliedkloster, ein religiöser Rückzugspunkt für Anhänger aller Religionen, welche dort in Frieden ihren Studien und Andachten nachgehen wollen. Die Türen des Klosters sind für alle geschlossen, die keinen Schwur des Pazifismus abgelegt haben. Möglicherweise wollen die SC hier Halt machen, um die von Mena erhaltenen Informationen zu hinterfragen. Ein Mönch namens Joachim kann ihnen berichten, dass drei Mönche des Klosters vor ein paar Wochen nach Galduria aufgebrochen, aber bislang nicht zurückgekehrt sind. Bei den Vermissten handelt es sich um Piotr Oja, Ollie Lenstra und Tbaldo Russo. Bruder Joachim bestätigt, dass es in den Bergen an der Straße nach Galduria eine Höhle gibt, in welcher Reisende Unterschlupf finden können, er beschreibt den SC auch ihre Lage.

DER PASS

Während die SC weiter nach Norden reisen, können sie das Nahen des Winters sehen und spüren. In schattigen Winkel bleibt der Schnee teilweise schon liegen, das Gras hat eine stumpfgelbe Farbe und die Bäume haben ihre Blätter verloren. Es ist kühl, aber selbst in der Nacht noch nicht so kalt, dass die SC es mit Umgebungsgefahren zu tun bekämen.

Dank Menas Karte und ggfs. Joachims Informationen ist es kein Problem, den fraglichen Pass zu finden, doch wenn die SC sich diesem nähern, ändert sich der Wind und der Nordwind bringt plötzliche eisige Kälte, welche einen gefährlichen Kälteeinbruch herbeiführt. Während der Zeit, die die SC zum Erreichen der Höhle benötigen, muss jeder einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 aufgrund der Kälte ablegen, um nicht 1W6 Schadenspunkte zu erleiden und den Zustand Erschöpft zu erhalten (siehe Spielleiterbuch S. 49 und S. 94).

DIE HÖHLE

Der dunkle Höhleneingang im Berg zeigt deutliche Spuren von Reisenden, welche die Höhle im Laufe der Jahre benutzt haben. Die Symbole der Varisischen Wanderer, welche neben dem Eingang angebracht sind, sprechen von sicherer Zuflucht. Von außen kann man nur ein aufwärts führendes, vereistes Tunnelstück einsehen, dessen Decke von vielen Rußschichten geschwärzt ist.

Sobald die SC die stockfinstere Höhle betreten, benötigen sie eine Lichtquelle. Aufgrund des Eises ist der Tunnel Schwieriges Gelände (siehe Spielleiterbuch, S. 49); um ein eisbedecktes Feld zu betreten, muss ein SC 2 Felder an Bewegungsrate aufwenden, und der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um 5.

DER VEREISTE TUNNEL

Der Tunnel ist zwar eng und vereist, aber hoch genug selbst für den größten Menschen. Der Ruß an der Decke ist wie eine Spur, die weiter ins Innere der Höhle führt, allerdings führt der felsige, eisbedeckte Westgang in einem gefährlichen Winkel aufwärts. Jeder SC, der diesen Hang im Westen erklimmen will, muss einen Fertigkeitwurf für Klettern gegen SG 15 ablegen; scheitert dieser um 5 oder mehr, erleidet der Charakter 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden, da er zu Boden plumpst. Clevere SC können sich den Aufstieg mittels Seilen erleichtern.



DER RUTSCHIGE HANG

Der eisglatte Tunnel führt aufwärts, verengt sich im Süden, macht eine Biegung und führt dann in östliche Richtung abwärts. Dann verbreitert er sich wieder, allerdings versperren von der Decke hängende Eiszapfen den Weg zum Teil. Tiefer in der Höhle kann man schwaches, flackerndes Licht erkennen. Dieses stammt aus der Hinteren Höhle, welche es erhellt und teilweise noch in die Vordere Höhle fällt. Jeder SC, welcher den eisigen Hang hinabklettern will, muss einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 ablegen. Lass die in der Vorderen Höhle lauernden Ghule einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen, wenn die SC diesen Bereich betreten – außer die SC bemühen sich um Heimlichkeit, erfolgt dieser Wurf für Wahrnehmung gegen SG 13. Sollten die Ghule die SC bemerken, legen sie einen Hinterhalt.

DIE VORDERE HÖHLE

Eisbedecktes Geröll bedeckt den Boden im Westteil dieser Höhle. Man kann ein leises Tropfen vernehmen, das irgendwo im hinteren Teil der Höhle seinen Ursprung hat. Aus den Wänden ragen kantige Felsvorsprünge. An der Ostwand liegt eine Leiche mit dem Gesicht nach unten in einer rotbraunen Mischung aus Schnee, Matsch und Stofffetzen. An der Höhlendecke führt eine Zickzackspur aus Ruß entlang.

Kreaturen: Zwei Ghule sind hier dabei, die Überreste eines Menschenmannes zu verspeisen. Da die Ghule Frischfleisch bevorzugen, versuchen sie, den SC einen Hinterhalt zu stellen, wenn sie diese bemerken. Dabei versuchen sie die Vorsprünge und anderen Sichthindernisse zu ihrem Vorteil zu nutzen. Nach der ersten Kampfunde schließt sich Tibaldo Russo ihnen an, welcher aus der Hinteren Höhle dazukommt und freudig verkündet, es sei nun noch mehr frisches Fleisch verfügbar.

Schätze: Bei der Leiche handelt es sich um Piotr Oja, einen der vermissten Mönche, die mit Dusos Gruppe zum Windliedkloster unterwegs waren. Halb im Schnee vergraben liegen ein Rucksack, ein Schlafsack, Feuerstein und Stahl, ein kleiner Kochtopf, ein silbernes Sternmesser [Meisterarbeit] und ein halbgefrorener **Zaubertrank; Mittelschwere Wunden heilen**.

GHULE (2)

HG 1

EP je 400

Ghul (*Spielleiterbuch*, S. 68)

TP je 13

TIBALDO RUSSO

HG 3

EP 800

Böser Kleriker (*Spielleiterbuch*, S. 64)

TP 32

DIE HINTERE HÖHLE T

Hier ist es wärmer als in den Tunneln im Süden. Die Höhle scheint als provisorischer Wohnraum benutzt zu werden. Die Wände sind feucht und schmierig und es riecht stark nach Erde. Über einer von großen Steinen umgrenzten Feuergrube hängt ein Eisenkes **G**, während in der nordwestlichen Ecke in der Nähe der Wärme des Feuers ein Berg aus Fellen, Schlafsäcken und Decken liegt. Am südlichen Ende der Höhle liegt eine Leiche, welche bereits fast auf ein Skelett reduziert wurde, neben einem stöhnenden, furchtbar verletzten Mann.

Kreaturen: Tibaldo hat sich hier niedergelassen und sich, zusammen mit den Ghulen, mit dem Fleisch seiner Mitmönche vollgestopft. Nun beschäftigt er sich gerade mit Duso und mümmelt an dessen Eingeweiden. Sollte er aus irgendeinem Grund sich nicht den Ghulen in der Vorderen Höhle beim Kampf gegen die SC angeschlossen haben, jubelt er vor Freude über das „Frischfleisch“ und greift mit irrsinnig-glasigem Blick an.

Schätze: Unter der provisorischen Schlafstätte ist eine kleine Kiste versteckt, welche mehrere Edelsteine im Gesamtwert von 300 GM, eine Schriftrolle: Stinkende Wolke, einen Goldring, in dessen Innenseite der Name Galino eingraviert ist (Wert 125 GM) und 500 GM enthält.

ABSCHLUSS

Duso lebt noch, ist aber in einem furchtbaren Zustand. Wenn die SC ihn zusammenflicken – etwa indem sie ihm den Trank: Mittelschwere Wunden heilen aus der Vorderen Höhle verabreichen, Heilzauber anwenden oder ihnen ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 gelingt –, ist er imstande, die Reise nach Sandspitze fortzusetzen. Andernfalls stirbt er binnen einer Stunde.

Abhängig davon, ob die SC Duso lebend mit sich zurückbringen oder nicht, ist Mena ekstatisch oder am Boden zerstört. Sie besteht in jedem Fall darauf, den SC den versprochenen Lohn auszuzahlen; sollte Duso nicht überleben, verlangt sie allerdings seinen Goldring als Beweis und dass die SC ihn bei ihr lassen. Die Mönche des Windliedklosters trauern, wenn sie vom Tod ihrer Brüder erfahren, danken den SC aber dafür, dass sie Tibaldos Untaten ein Ende gesetzt haben.

KONVERTIERUNG FÜR DAS PATHFINDER-ROLLENSPIEL

Aufsteller: 1 Gausamer Anhänger (*NSC-Kompendium*), 2 Ghule

TIBALDO RUSSO

HG 4

EP 1.200

Gausamer Anhänger (*NSC-Kompendium*, S. 134)

TP 31

GRULE (2)

HG 2

EP je 600

Grul (*Monsterhandbuch*, S. 125)

TP je 17

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]

AUTOR • MARK GARRINGER

KÜNSTLER • Maichol Quinto

KARTENZEICHNER • Corey Macourek

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
EDITOR-IN-CHIEF • F. Wesley Schneider
SENIOR EDITOR • James L. Sutter
DEVELOPMENT LEAD • John Compton
DEVELOPMENT TEAM • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie
EDITORIAL TEAM • Judy Bauer, Christopher Carey, and Ryan Macklin
EDITORIAL INTERN • Cassidy Werner
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
DESIGN TEAM • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds

SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
ART DIRECTOR • Andrew Vallas
GRAPHIC DESIGNERS • Emily Crowell and Sonja Morris

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSOCIATE • Cosmo Eisele
MARKETING DIRECTOR • Jenny Bendel

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.

FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Ashley Gillaspie
CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz
SENIOR SOFTWARE DEVELOPER • GARY TETER
CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock
PROJECT MANAGER • Jessica Price
LICENSING COORDINATOR • Michael Kenway

CUSTOMER SERVICE TEAM • Erik Keith, Justin Riddler, and Sara Marie Teter

WAREHOUSE TEAM • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

WEBSITE TEAM • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Fraiser, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

DEUTSCHE AUSGABE • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Demo: Woods
ÜBERSETZUNG • Thomas Benn
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Thorsten, Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel
LAYOUT • Nadine Hoffmann

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Beginner Box Demo: Woods © 2013, Paizo Inc.; Author: Mark Garringer.

Deutsche Ausgabe Einsteigerbox-Abenteurer: Fell © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: FELL

VON MARK GARRINGER



!!! ZUSATZINFORMATIONEN

Dies ist ein Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe, die nach den Regeln der *Pathfinder-Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: Map Pack: Farmstead

Aufsteller: 1 Werwolf, 1 Menschlicher Kämpfer (männlich), 1 Aufsteller pro SC

Vor vierzig Jahren war das Dorf Wolfsuhr noch ein Zufluchtsort für Lykanthropen, die eine eigene Gemeinde ohne Einflüsse von außen aufzubauen gedachten. Letztlich schickte Magnimars Oberbürgermeister aber doch Soldaten, um die Kreaturen zu jagen. Es halten sich dennoch Gerüchte, nach denen in der Gegend weiterhin viele Lykanthropen leben, jetzt allerdings voller Furcht und auf Heimlichkeit bedacht.

Schala wurde als Kind lykanthroper Eltern am Rande von Wolfsuhr geboren und wuchs in Freiheit im umliegenden Wald auf. Sie empfand den Fluch der Lykanthropie als Geschenk und nutzte ihre geschärften Sinne und tierischen Instinkte bestmöglich aus. Die junge Wolfsfrau ist erst kürzlich im Umland von Sandspitze ange-

kommen und sorgt bei den Bauernhöfen südlich des Schlammbachs für Ärger. Schala reist zusammen mit ihrem Gefährten Kavoos Sumech – die beiden sind sich zum ersten Mal in Galduria begegnet und sind seit dem unzertrennlich. Sie verbindet die Liebe zur Jagd, eine tiefe Verbundenheit zum Wald und eine Vorliebe für den Geschmack von Blut. Nachdem sie monatelang gemeinsam durchs Land gezogen sind, kam Kavoos auf die Idee einen Bauern von seinem Land zu vertreiben, damit sie den Bauernhof übernehmen könnten. Bisher waren die paar übel zugerichteten Tierkadaver allerdings noch nicht Motivation genug, um wenigstens einen der Bauern zu vertreiben. Daher hat Schala entschieden, es jetzt mit einer aggressiveren Vorgehensweise zu versuchen.



ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden werden von Yordan Zorakov im Rostigen Drachen angesprochen und als Unterstützung im Kampf gegen die Werwölfe angeheuert, welche die ländliche Bauerngemeinde in den letzten Monaten belästigt haben. In wenigen Stunden wird der Vollmond erneut am Himmel stehen. Bis dahin müssen die SC sich mit Waffen aus Silber ausstatten und einen Plan schmieden, wie sie der Wolfsfrau und ihren Gefährten auflauern wollen.

AUSGANGSLAGE

Lies das Folgende zu Beginn des Abenteuers als Einleitung für die Spieler vor:

Im Schankraum des Gasthauses Zum Rostigen Drachen geht es heute eher ruhig zu; Ameiko Kajitsu füllt gerade die Vorräte hinter dem Tresen wieder auf, als eine kleine Gruppe Männer eintritt. „Yordan Zorakov!“ ruft sie einem der Männer erfreut entgegen. „Ich hatte dich und deine Jungs nicht so früh erwartet. Habt ihr all eure Waren schon auf dem Markt verkauft?“

Yordan schüttelt den Kopf. „Nichts derart angenehmes. Wir haben ein Problem, das nur deine Art von Freunden lösen kann.“ Er blickt über die Schulter zu einem der anderen Bauern hin. „Ein großes Problem.“

Ameiko nickt. „In dem Fall glaube ich, die feinen Abenteurer dort drüben“ - sie zeigt in eure Richtung - „werden sich eurem Problem nur zu gerne annehmen.“

Yordans Begleiter setzten sich alle an einen anderen Tisch, aber Yordan kommt zu euch herüber und stellt sich vor. „Ich schätze, ich bin so etwas wie der Anführer unserer Gruppe,“ sagt Yordan, offenbar leicht beschämt. „Wir haben ein Problem mit unserem Viehbestand – und das Problem ist, dass irgendetwas seit einigen Wochen das Vieh abmurkst. Lucas hat in einer Nacht zwei gute Rinder verloren, und Gustavo drei Schweine die Nacht darauf. Kantaro hat die Woche davor ‚n halbes Dutzend Hühner verloren, und grade gestern Nacht hab ich ‚n fettes Schaf verloren. Wär‘ noch mehr geworden, wenn ich’s nicht verscheucht hätt‘.“ Er rückt aufgeregt näher. „Ich hab bei der Scheune was schreien hör‘n, also bin ich raus um nachzuschauen. Verdamm‘ mich, wenn da nicht ‚ne Wolfsfrau in meiner Scheune war; hat das arme Schaf in Stücke gerissen, so wahr ich hier sitz‘. Ich schätze, ich hab sie erschreckt, weil sie lief weg, das Maul noch halb voller Eingeweide. Heute Nacht ist immer noch Vollmond, also glauben wir, sie kommt wieder, um den Rest auch noch zu fressen. Meine Nachbarn und ich, wir haben gesammelt so viel wir können, um euch zu bezahlen, wenn ihr sie aufhalten könnt.“

Wahrscheinlich stellen die SC Yordan einige Fragen. Nachfolgend sind verschiedene mögliche Fragen und Antworten aufgeführt.

Wo liegen eure Bauernhöfe? – „Ein paar Meilen südlich von hier, grade über den Schlambach. Ihr könnt gern bei mir übernachten, und meine Frau Pavlina wird für euch kochen – so gut habt ihr noch nie in eurem Leben gegessen.“

Wie viel könnt ihr uns bezahlen? – „Wir hamm `n paar Hundert Goldstücke zusammengekratzt, und ich denk‘, ich

kann die Behörden in Sandspitze überreden, ‚n Kopfgeld auszusetzen.“

Was meint ihr mit „Wolfsfrau“? – „Na, genau das! Ne Frau, die halb Wolf ist! Nackt wie ‚n Baby, nur mit Klauen, Fängen und Fell. Nich‘ normal, sowas, das is‘ sicher.“

Warum glaubt ihr, sie wird zu eurem Hof zurückkommen? – „Ich hab als einziger Bauer in der Gegend noch vernünftiges Vieh auf dem Hof. Wenn sie Hunger hat, wird sie auf meinen Hof kommen, um nach Futter zu suchen.“

Woher bekommen wir Waffen aus Silber? – Ameiko, die bisher still vom Tresen aus zugehört hat, mischt sich an dieser Stelle ein. „Geht die Flussgasse hoch zur Rothundschmiede. Haltet nach den Doggen Ausschau, die vor der Schmiede schlafen. Es ist ja noch früh, also wird Daas wahrscheinlich grade den ersten Alkohol getrunken haben, und noch nicht völlig unzumutbar sein. Noch nicht.“

Habt ihr irgendeine Idee wer die Frau sein könnte? – „Niemand aus der Gegend, das ist mal sicher. Die Sache ist, die Jungs und ich haben uns unterhalten, und wie’s aussieht, hatten wir alle vor’n paar Tagen denselben Besucher vor der Tür – ‚n junger Bursche, suchte nach Arbeit für sich und sein Mädels als Gesinde. Sachte, er hieß Kavoos, wir hatten den aber noch nie vorher gesehn. Und in ‚ner Stadt von der Größe vertraust du ‚nem Fremden erst mal nicht – also, euch ausgenommen, klar.“

WISSEN (LOKALES)

Die SC wissen vielleicht schon etwas über Werwölfe. Lass die Spieler Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales) ablegen, um zu sehen, was ihre Charaktere schon gehört haben.

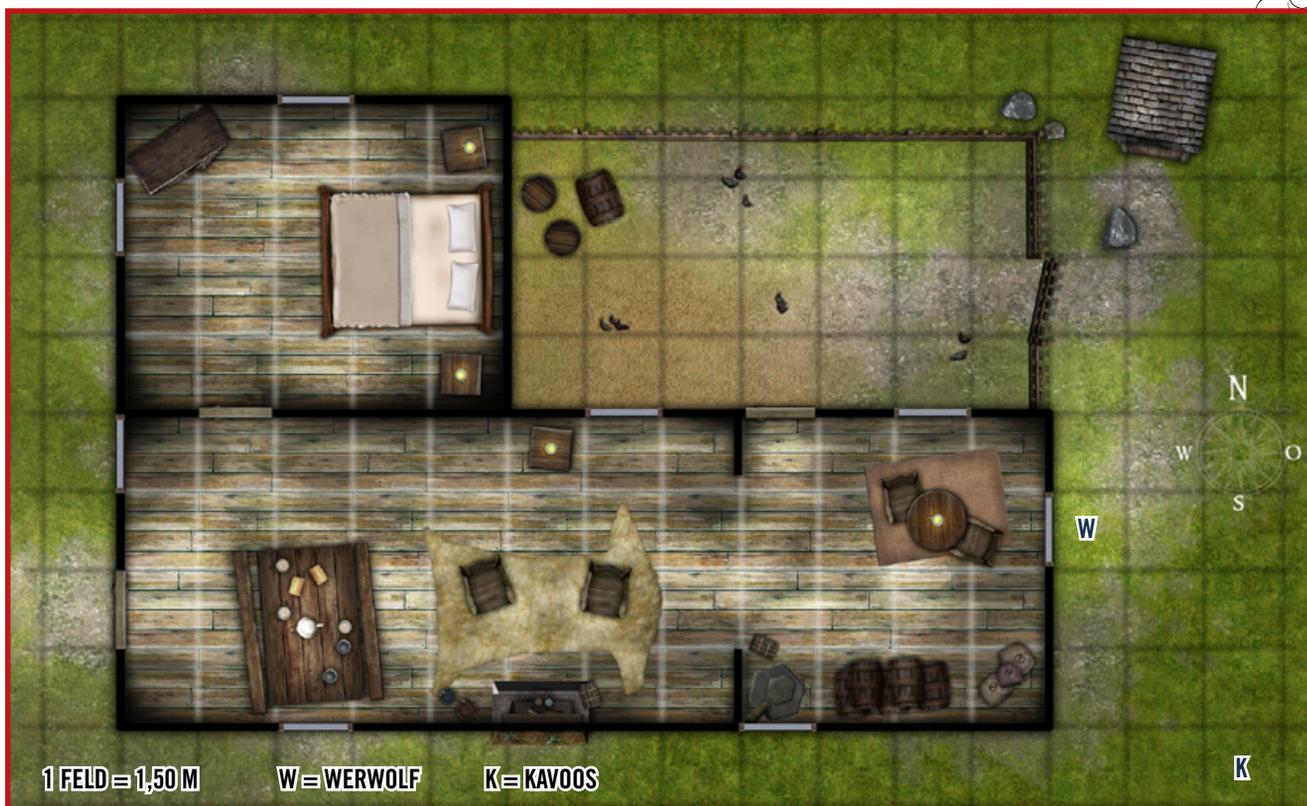
SG 10+ Gewöhnliche Waffen fügen einem Werwolf kaum Schaden zu. Um einen Werwolf zu töten, bedarf es üblicherweise Waffen aus Silber.

SG 15+ In den Wäldern nördlich von Galduria gab es früher einmal eine Ansiedlung von Werwölfen namens Wolfsohr. Vor rund 40 Jahren schickte Magnimar Soldaten dorthin, um möglichst viele der dort lebenden Werwolfpopulation zu erlegen und zu vertreiben.

SG 20+ Der Biss eines Werwolfs überträgt den Fluch der Lykanthropie. Die verwundete Person verwandelt sich während des nächsten Vollmondes in eine wilde Bestie.

WAFFEN AUS SILBER

Gewöhnliche Waffen sind gegen die Schadensreduzierung eines Werwolfs nicht sonderlich effektiv, Waffen aus Silber dagegen sehr wohl. Es gibt nur eine Schmiede in Sandspitze – die Rothundschmiede, mit ihrem Besitzer und Betreiber Daas Korvut. Das ist ein übellauniger Säufer, aber seine Fähigkeiten als Schmied halten trotz seines schlechten Umganges mit Kunden die Geschäfte am Leben. Daas hat zur Zeit nur ein paar Waffen aus Silber auf Lager, und neue Waffen auf Bestellung schmieden würde einige Wochen dauern und damit den zeitlichen Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Aktuell kann man bei Daas die folgenden Waffen erwerben: 1 Dolch aus Silber (22 GM), 50 Armbrustbolzen aus Silber (105 GM) und 1 Kurzsword aus Silber (30 GM). Entgegen seiner sonst eher rüden Art weist Daas die Helden darauf hin, dass Vater Zantus in der Kapelle von Sandspitze ein Sternmesser [Meisterarbeit] aus



Silber besitzt. Wenn die Helden Vater Zantus die Dringlichkeit ihrer Lage schildern, leiht dieser ihnen die Waffe nur allzu gerne aus.

Die Reise entlang der Küstenstraße von Sandspitze zum Hof im südlichen Umland dauert nur einige Stunden und verläuft ereignislos. Der Weg führt am Salzstängelsumpf entlang, und gewährt den Helden einen Blick auf die Mündung des Schlambachs, wo dieser sich in das Sumpfgebiet und seine Wasserwege ergießt. Die Bauern gehen diesen Weg jede Woche und bringen bei gutem Wetter dabei Vieh, Obst und Gemüse für den Markt in Sandspitze mit. Als die SC am Hof ankommen, bricht die Dämmerung herein und es bleiben nur noch wenige Stunden bis der Vollmond aufgeht.

YORDAN ZORAKOV'S HOF

Wenn die SC am Bauernhof ankommen, lies ihnen den folgenden Text vor.

Eine kleine, robuste Steinbrücke führt über einen Bach zu einem stabil wirkenden, einstöckigen Bauernhaus, aus dessen beiden Schornsteinen Rauch aufsteigt. Auf der Veranda stehen zwei verwitterte Schaukelstühle. Das Land südlich des Hofes wurde gerodet, um Feldern mit langen Reihen von Gemüsepflanzen Platz zu machen. Rund zwanzig Meter vom Haus entfernt steht die Scheune mit dem angeschlossenen Pferch. Der Geruch einer Feuerstelle auf der gerade sehr lecker gekocht wird, wird mit jedem Schritt stärker.

Yordan führt die SC zum Haus, bittet sie hinein und lässt seine Frau wissen, dass sie für die Nacht Gäste haben. Pavlina ist eine sehr warmherzige und mütterliche Person, und beginnt gleich damit, mehr Essen vorzubereiten, zusätzliche Teller auf den Tisch zu stel-

len und Schlafplätze vorzubereiten. Die Bauern bekommen nicht allzu oft Besuch, und so macht sie ein rechtes Aufheben um die SC und tut ihr Bestes, damit diese sich möglichst wohl fühlen.

Nach dem Abendessen führt Yordan die SC zur Scheune, zeigt ihnen wo er die Werwolfsfrau gesehen hat und in welche Richtung sie wegief.

ANGRIFF DES WERWOLFS

Gib den SC genug Zeit, um sich auf den bevorstehenden Angriff vorzubereiten. Nachdem sie sich einen Plan zurecht gelegt haben und sich auf die Lauer gelegt haben, wird die bislang stille Nacht durch ein langgezogenes Geheul unterbrochen – allerdings aus der Nähe des Bauernhauses, nicht von der Scheune her!

Kreaturen: Schala ist in der Tat zurückgekehrt, aber um Schafe zu reißen – sie greift das Bauernhaus an! Sie versucht die Tür aufzubrechen, während Kavoos in der Nähe an der Straße steht und Wache hält. Wenn er die SC angreifen sieht, läuft er eilig zum Kampfgeschehen hin, um seine Geliebte zu beschützen. Der Blutausch hat Schala vollständig im Griff und sie ist komplett in ihrer Werwolfsgehalt versunken. Daher greift sie jedes Ziel an, außer Kavoos, und nimmt ihre Versuche wieder auf ins Haus zu gelangen, wenn weder sie noch ihr Partner akut bedroht werden.

SCHALA

HG 2

EP 600

Werwolf (*Spielleiterhandbuch*, S. 90)

TP 21

KAVOOS SUMECH**HG 3****EP 800**Böser Kämpfer (*Spielleiterbuch*, S. 90)**TP 37**

Ausrüstung Kavoos trägt 200 GM in Münzen bei sich und zusätzlich Edelsteine im Wert von weiteren 200 GM in seinem Rucksack – alles gestohlene Beute.

ABSCHLUSS

Wenn die SC Schala und Kavoos besiegen, zeigt sich Yordan überaus dankbar und bezahlt ihnen wie versprochen 300 GM; sie können dazu später weitere 900 GM als Kopfgeld von Sandspitzes Vogt Belor Schierling kassieren. Yordan und Pavlina helfen bei der Versorgung etwaiger Wunden mit, so gut sie es vermögen und bieten den Helden sogar einen Trank: Leichte Wunden heilen an, den sie für Notfälle aufbewahrt haben. Wenn beide Angreifer erschlagen wurden, stellt Pavlina unnachgiebig sicher, dass die Leichen sofort verbrannt werden. Sollte einer der beiden überleben, wird die Person als Gefangener nach Sandspitze transportiert und dort für ihre Taten vor Gericht gestellt. In jedem Fall feiern die Bauern der Umgebung die SC als Helden und garantieren ihnen lebenslang kostenlos frisches Obst und Gemüse, wann immer sie den Markt in Sandspitze besuchen.

KONVERTIERUNG FÜR DAS PATHFINDER-ROLLENSPIEL**KAVOOS SUMECH****HG 4****EP 1.200**

Vorsichtiger Bogenschütze (NSC-Kompendium, S. 82)

TP 47

Ausrüstung Kavoos trägt 200 GM in Münzen bei sich und zusätzlich Edelsteine im Wert von weiteren 200 GM in seinem Rucksack.

SCHALA**HG 4****EP 1.200**

Mensch natürliche Werwölfin, Kämpferin 4 (Monsterhandbuch, S. 176)

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +5; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +4**VERTEIDIGUNG****RK** 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +1 GE, +6 Rüstung)**TP** 42 (4W10+16)**REF** +3, **WIL** +4 (+1 gegen Furcht), **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF**Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Langschwert [Meisterarbeit] +9 (1W8+6/19-20)**Fernkampf** Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W8/19-20)**SPIELWERTE****ST** 18, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 8**GAB** +4; **KMB** +8; **KMV** 20**Talente** Abhärtung, Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Schlag, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative**Fertigkeiten** Einschüchtern +5, Klettern +4, Schwimmen +4, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +4**Sprachen** Gemeinsprache**Besondere Eigenschaften** Gestaltwandler (Mensch, Mischform und Wolf; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Rüstungstraining 1**Kampfausrüstung** Trank: Mittelschwere Wunden heilen; Sonstige Ausrüstung Kettenpanzer, Langschwert [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Resistenzumhang +1, 298 GM**SCHALA (MISCHFORM)****HG 4****EP 1.200**

Mensch natürliche Werwölfin, Kämpferin 4 (Monsterhandbuch, S. 176)

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch, Gestaltwandlerin)

INI +6; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +4**VERTEIDIGUNG****RK** 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 natürlich, +6 Rüstung)**TP** 46 (4W10+20)**REF** +4, **WIL** +4 (+1 gegen Furcht), **ZÄH** +8**Verteidigungsfähigkeiten** Tapferkeit +1; SR 10/Silber**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Langschwert [Meisterarbeit] +10 (1W8+7/19-20), Biss +4 (1W6+5 plus Zu-Fall-bringen plus Fluch der Lykanthropie)**Fernkampf** Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W8/19-20)**SPIELWERTE****ST** 20, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 8**GAB** +4; **KMB** +9; **KMV** 22**Talente** Abhärtung, Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Schlag, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative**Fertigkeiten** Einschüchtern +5, Klettern +5, Schwimmen +5, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +4**Sprachen** Gemeinsprache**Besondere Eigenschaften** Gestaltwandler (Mensch, Mischform und Wolf; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Wölfe und Schreckenswölfe), Rüstungstraining 1**Kampfausrüstung** Trank: Mittelschwere Wunden heilen; Sonstige Ausrüstung Kettenpanzer, Langschwert [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Resistenzumhang +1, 298 GM

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOR • MARK GARRINGER

KÜNSTLER • Craig J Spearing
KARTENZEICHNER • Jason Engle

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
EDITOR-IN-CHIEF • F. Wesley Schneider
SENIOR EDITOR • James L. Sutter
DEVELOPMENT LEAD • John Compton
DEVELOPMENT TEAM • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie
EDITORIAL TEAM • Judy Bauer, Christopher Carey, and Ryan Macklin
EDITORIAL INTERN • Cassidy Werner
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
DESIGN TEAM • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds

SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
ART DIRECTOR • Andrew Vallas
GRAPHIC DESIGNERS • Emily Crowell and Sonja Morris

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSOCIATE • Cosmo Eisele

MARKETING DIRECTOR • Jenny Bendel
FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Ashley Gillaspie
CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz
SENIOR SOFTWARE DEVELOPER • GARY TETER
CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock
PROJECT MANAGER • Jessica Price
LICENSING COORDINATOR • Michael Kenway

CUSTOMER SERVICE TEAM • Erik Keith, Justin Riddler, and Sara Marie Teter
WAREHOUSE TEAM • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
WEBSITE TEAM • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Fraiser, Lissa Guillet, and Chris Lambertz
DEUTSCHE AUSGABE • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Demo: Isles
ÜBERSETZUNG • Anne-Janine Naujoks-Sprengel
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Thorsten Naujoks
LAYOUT • Nadine Hoffmann

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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Beginner Box Demo: Isles © 2013, Paizo Inc.; Author: Mark Garringer.

Deutsche Ausgabe Einsteigerbox-Abenteurer: Die Insel© 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Demo: Isles is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2013, Paizo Inc.



EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: DIE INSEL

VON MARK GARRINGER

!! ZUSATZINFORMATIONEN

Dies ist ein Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe, die nach den Regeln der *Pathfinder-Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: Map Pack: Lost Island

Aufsteller: 1 Elfischer Kleriker, 1 Grüne Vettel, 1 Aufsteller pro SC

Vor Wochen erlitt ein Seemann namens Aldemar Lenstra auf einer kleinen Insel im Varisischen Golf Schiffsbruch. Dort nahm ihn eine wunderschöne Frau namens Schabana auf und pflegte ihn gesund; sie behauptete von sich selbst auch auf der Insel gestrandet zu sein.

In Wahrheit handelt es sich bei Schabana jedoch um eine Grüne Vettel, die bereits seit Jahren auf dieser Insel lebt und die Wracks vorbeiziehender Schiffe ausplündert. Aldemar, der seinem Glück nicht trauen wollte, spielte ihr Spiel für mehrere Tage misstrauisch mit. Als Schabana ihn verließ, um Nahrung für sie beide zu suchen, folgte er ihr also und sah sie schockiert in ihrer wahren Form, wie sie eine Truhe mit Wertsachen vergrub. Er wusste, dass diese Truhe einst seinem Kapitän auf der *Üblen Donnerschlag* gehört hatte. Fest entschlossen die Insel zu verlassen, besserte Aldemar so schnell er

konnte ein beschädigtes Beiboot aus und vertraute sein Schicksal der See an. Dort wurde er von einem vorbeifahrenden Schiff gerettet.

ZUSAMMENFASSUNG

Ein ortsansässiger Gauner namens Krystoff Szabo kaufte Aldemar eine Karte ab, die den Standort der Bullaugen-Insel zeigte, wie Aldemar das Eiland nannte. Er wies Krzysztof immer wieder nachdrücklich auf den dort vergrabenen Schatz hin, allerdings erwähnte er Schabana nicht ein einziges Mal, um den Verkauf nicht zu gefährden. Angeheuert von Krystoff reisen die SC an Bord der *Kuss der Morgenröte* zur Bullaugen-Insel und begleiten Krystoff bei seiner Suche nach dem Schatz. Doch zuerst begegnen sie der wunderschönen Schabana. Da sie auf so viele Besucher

nicht vorbereitet ist, täuscht Schabana Freude beim Anblick der SC vor. Sie versucht diese dazu zu bringen, sie zu „retten“, ehe sie ihre angesammelten Schätze entdecken.

AUSGANGSLAGE

Lies das Folgende vor, um das Abenteuer in Gang zu bringen:

Der Schleimaal ist in ganz Sandspitze wohlbekannt, insbesondere bei Glücksspielern, Seeleuten und Fischern, die entlang der hiesigen Gestade reisen und arbeiten. Heute Nacht zieht der starke, köstliche Geruch von Jargies' Meereseintopf die Kundschaft so stark an, dass die Taverne beinahe überfüllt ist. Lärmendes Gelächter ertönt von der Bar, wo ein übertrieben gut gekleideter, schwarzhäariger, junger Mann mit Jargie, der Besitzerin, spricht. Der Mann gibt eine Bestellung auf, anschließend wandert er in der Schankstube umher und hält nach einem leeren Tisch Ausschau. Allerdings findet er keinen. Schließlich bleibt er an eurem Tisch stehen. Er lächelt und fragt, ob er sich euch anschließen darf. Allerdings wartet er die Antwort nicht ab, sondern setzt sich sofort hin.

„Mein Name ist Krystoff“, erzählt er, „Krystoff Szabo. Wisst ihr, erst gestern hat mir der Bürgermeister von den großen Taten erzählt, die ihr und eure Freunde erst kürzlich zum Wohle von Sandspitze vollbracht habt.“ Seine grünen Augen weiten sich vor Erregung. „Ich bin in den Besitz einer Schatzkarte gelangt und könnte die Hilfe von einigen“ – er schaut sich nach allen Seiten um, beugt sich dann über den Tisch – „vertrauenswürdigen Leuten gebrauchen, die mit mir den Schatz bergen. Er lehnt sich zurück, hebt eine Augenbraue und klopft an seine linke Brust. „Ich habe eine Passage auf einem Schiff, der *Kuss der Morgenröte*, gebucht. Es kann uns zu der fraglichen Insel, der sogenannten Bullaugen-Insel, bringen. Ich verspreche jedem von euch 5% Gewinnbeteiligung vom Erlös dessen, was wir dort finden, sobald wir sicher nach Sandspitze zurückgekehrt sind. Wir können morgen ablegen!“

Wahrscheinlich stellen die SC Krystoff eine Menge Fragen. Nachfolgend sind einige mögliche Fragen und Antworten aufgeführt.

Wie ist diese Karte in Euren Besitz gelangt? „Durch viele harte Verhandlungen mit einem alten Seebären namens Aldemar; er selbst ist erst vor kurzem auf dieser Insel gestrandet. Dadurch hat er von dem vergrabenen Schatz erfahren.“

Wie wurde Aldemar gerettet? „Er erzählte mir, dass er ein beschädigtes Beiboot notdürftig reparieren konnte. Er wurde von einem vorbeifahrenden Schiff aufgelesen.“

Wieso hat er den Schatz bei seiner Abreise nicht selbst mitgenommen (oder warum ist er nicht selbst zur Insel zurückgekehrt, um ihn zu holen)? „Ich weiß es selbst nicht. Als er wieder festen Grund unter seinen Füßen spürte, hat er der See abgeschworen. Inzwischen verbringt er seine Zeit lieber mit Massen an Alkohol.“

Was wisst ihr über diese Insel? „Aldemar zufolge ist sie größtenteils dicht bewachsen, doch er erinnert sich daran, dass es ein wenig Frischwasser und einige Obstbäume gab. Dort weht ein fieser Seitenwind in Richtung flacher Gewässer. Schneller als man denkt, kann er ein kleines Schiff auf ein Riff drücken. Daher werden auf dieser Insel viele Trümmer und Überreste von Schiffen angeschwemmt.“

KAPITÄNIN ELLIANA SILVA

Die *Kuss der Morgenröte* und Kapitänin Elliana Silva sind wiederkehrende Elemente innerhalb dieser Staffel an Abenteuern, da sie auch in *Masken und Wellen* auftreten. Da die Abenteuer in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können, mag es sein, dass die SC Kapitänin Silva bereits kennen. Sie ist eine freundliche und harte Kapitänin, aber gerecht. Sie betet Sarenrae an und genießt den Sonnenaufgang auf dem Meer (daher der Name ihres Schiffes).

DER KUSS DER MORGENRÖTE

Am Ende des Kais wartet die *Kuss der Morgenröte*, ein Segelschiff mit drei Masten. Sowohl auf dem Kai als auch auf dem Deck herrscht rege Aktivität; Seeleute und Hafearbeiter bereiten das Schiff emsig für das Auslaufen vor. An Deck steht eine Frau mit rabenschwarzem Haar und einem Dreispitz. Als sie die ankommenden SC bemerkt, ruft sie: „Ahoi, Szabo! Kapitänin Elliana Silva zu Euren Diensten. Ich nehme an, dies sind eure Freunde, von denen ihr mir bereits erzählt habt. Willkommen an Bord der *Kuss der Morgenröte*! Ihr werdet in der ... „Gästekajüte“ untergebracht.“ Ein paar Seeleute kichern, aber hören deswegen nicht mit ihrer Arbeit auf. „Innerhalb der nächsten Stunde werden wir aufbrechen.“

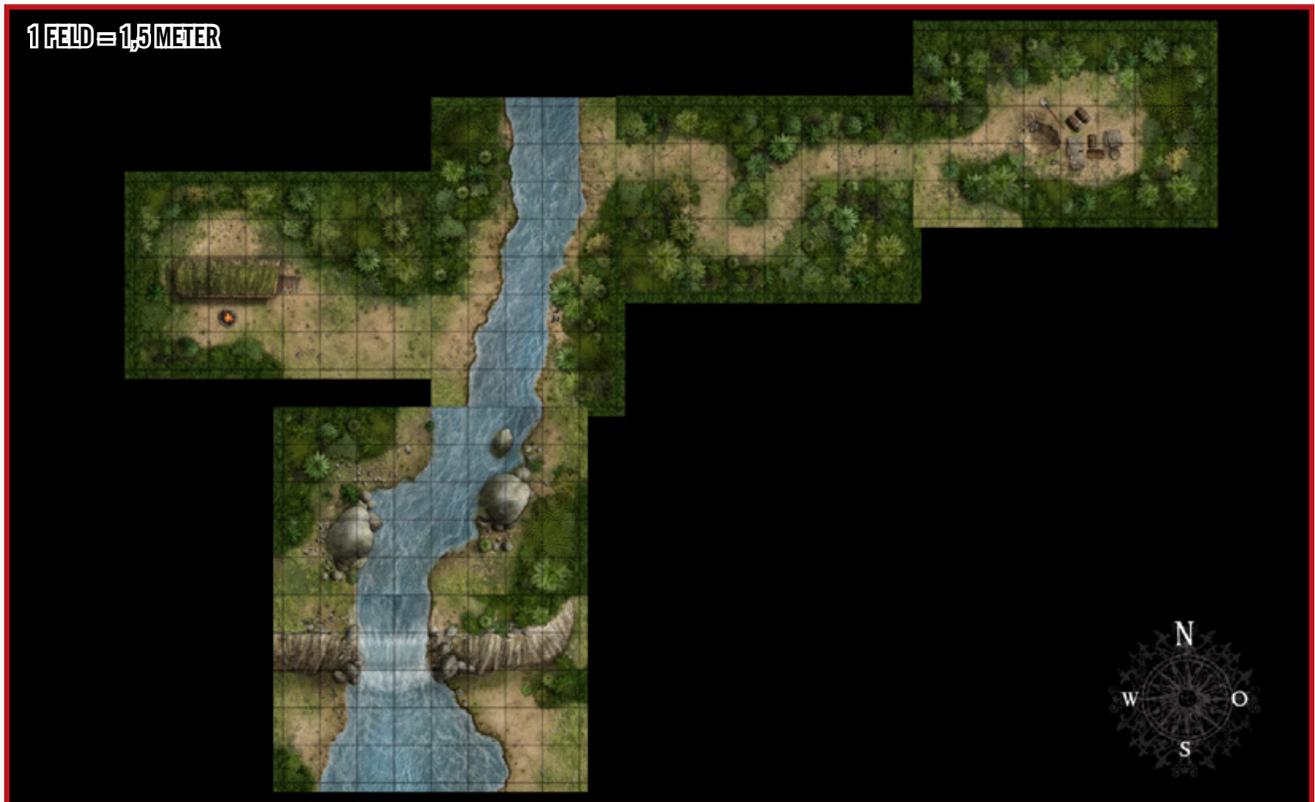
Kurz nachdem man ihnen ihr Quartier unter Deck, direkt neben dem Frachtraum des Schiffes, zugewiesen hat, verlässt Krystoff die SC, um einige letzte Details mit Kapitänin Silva zu besprechen. Als er zurückkehrt, scheint er aufgewühlt zu sein. Er erklärt, dass er ihr eine höhere Beteiligung an dem Schatz bieten musste als die Kapitänin die Karte der Insel gesehen hat. Sie findet es sehr gefährlich so nah an der Bullaugen-Insel vorbei zu segeln.

Kurz darauf legt das Schiff ab. Die zweitägige Reise verläuft ereignislos. Die Schiffsmesse liegt direkt neben dem Schlafquartier des SC. In der Nacht ist sie das Zentrum der Aktivitäten an Bord, da nach den Mahlzeiten dort Karten- und Würfelspiele gespielt werden. Ihre Mahlzeiten nimmt die Kapitänin bei ihrer Mannschaft ein, zudem macht sie den SC den Vorschlag, mit ihr den Sonnenaufgang zu betrachten, um „den Tag richtig zu beginnen.“ Sie will wissen, ob ein Kleriker der Sarenrae unter den SC ist, der ein Gebet sprechen will. Sollte jemand ihr Angebot nicht annehmen, ist sie allerdings auch nicht beleidigt oder traurig. Insbesondere Krystoff hat ein Problem damit, seinen Tag so früh zu beginnen, und will auf keinen Fall daran teilnehmen.

DIE INSEL

Kurz nachdem die Sonne am dritten Tage aufgegangen ist, ankert die *Kuss der Dämmerung* so nah an der Insel, wie Kapitänin Silva es verantworten möchte. Die Mannschaft lässt ein kleines Beiboot zu Wasser, damit die SC und Krystoff zur nahegelegenen Bullaugen-Insel gelangen können. Es fasst 6 Mann,

Ein kleiner Teil des Sandstrandes in einer salzigen Bucht an einem Wasserfall ist frei von Schiffswracks. Während sie das Ruderboot absichern, steigern sich Krystoffs Erregung und Enthusiasmus inschier Unerträglichkeit. Diese Energie ist jedoch rasch verschwunden, als in der Nähe des Wasserfalls frische Fußspuren und ein gut genutzter Trampelpfad entdeckt werden, der die Klippen hinaufführt (Die SC können sie mit einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf gegen SG 10 entdecken. Andernfalls könnte einer der Seemänner sie darauf aufmerksam machen). Die Grüne Vettel Schabana hat die Ankunft der SC oben vom Wasserfall aus beobachtet. Zum raschen



Handeln gezwungen, nimmt sie mit Hilfe von *Selbstverkleidung* das Aussehen einer wunderschönen, jungen Frau an, deren Kleidung völlig zerlumpt ist. Da sie sich bisher im Gestrüpp versteckt hat, macht sie die SC auf sich aufmerksam, indem sie ihre Balance verliert und ihnen praktisch vor die Füße fällt. Sobald die SC sie bemerkt haben, lies das Folgende vor:

„Oh! Ihr existiert wirklich! Wurden meine Gebete endlich erhört?!“ Die junge Frau scheint sowohl erleichtert als auch verwirrt zu sein. „Seid ihr hier, um mich zu retten? Sind die Männer meines Onkels endlich angekommen, um mich in Sicherheit zu bringen?“ Schabana stürzt sich auf den am stärksten wirkenden SC, umarmt oder küsst ihn (oder sie) wiederholt auf beide Wangen.

Krystoff wirkt ob dieser Entwicklung verwirrt. „Euer Onkel?“ fragt er und schüttelt den Kopf, „Krystoff Szabo ist niemandes Botenjunge. Wir sind hier um meine persönlichen Geschäfte zu erledigen. Ihr könnt uns begleiten, wenn alles vollbracht ist.“

Aber wie seid ihr hierher gekommen?“

Wahrscheinlich haben die SC selbst viele Fragen, die sie jetzt stellen wollen. Die junge Frau stellt sich ihnen als Schabana Neergah vor, und gibt an, aus einer der wohlhabenderen Familie in Magnimar zu stammen. Schabana behandelt Krystoff sehr kühl, ihre Hauptaufmerksamkeit gilt den SC, denen sie oft in die Augen schaut.

Wie lange lebt ihr schon hier? „Es erscheint mir wie eine halbe Ewigkeit. Ich kann die Tage schon nicht mehr zählen – vielleicht dreißig? Fünfzig?“

Wie seid ihr hierher gekommen? „Ich war Passagier an Bord eines Schiffes von Magnimar nach Rätselhafen, das vom Kurs

abkam und zerschellte. Man nannte es die *Korallen-Stolz*.“

Wie konntet ihr überleben? „Ich fand ein paar Sachen, die an die Küste gespült wurden. Diese Trümmer halfen mir, mich vor den Naturgewalten zu schützen. Hier wachsen zudem viele Früchte und essbare Pflanzen.“

Was könnt ihr uns von dem Schatz erzählen? „Schatz? Hier?“ Sie lacht. „Ich teile mit euch gerne, was ich besitze. Doch ich fürchte, ich muss euch enttäuschen. All mein Hab und Gut ist von der See verschlungen worden.“

Kennt ihr Aldemar? „Diese betrügerische Ratte? Ich pflegte ihn gesund, nachdem er hier Schiffsbruch erlitten hatte. Und wie hat er es mir vergolten? Er stahl unser Essen und ließ mich hier zurück, um seine Chancen auf Rettung zu steigern.“

Wenn das Gespräch beendet ist, sagt Schabana: „Ich muss noch einige Sachen aus meinem Lager holen, die ich dort zurückgelassen habe.“ Sie wirft Krystoff noch einen eisigen Blick zu, dann fährt sie fort: „Ich bin mir sicher, bei meiner Rückkehr habt Ihr eure ‚persönlichen Geschäfte‘ erledigt. Was auch immer Ihr damit meint.“ Dann ergreift sie die Hand des SC, mit dem sie schon die ganze Zeit geflirtet hat. „Du kannst mich begleiten, während die anderen das Boot bereit machen.“

SCHABANAS UNTERSCHLUPF

Schabana wadet an einer seichten Stelle durch den Fluss. Anschließend folgt sie einem schmalen Pfad, der auf einer Lichtung endet. Dort steht eine kleine Holzhütte, an deren Seite sich eine Feuerstelle befindet. Schabana fragt alle sie begleitenden SC, ob sie hier auf sie warten wollen, während sie ihren Rucksack aus dem Inneren der Hütte holt. Doch dort nimmt sie ihre wahre Gestalt an und greift die SC an, sobald diese in eine andere Richtung blicken.

SCHABANA

HG 5

EP 1.600

Grüne Vettel (*Spielleiterbuch*, S. 71)

TP 58

Ausrüstung Schabana besitzt nichts von Wert, abgesehen von einem verwitterten Schlüssel, den sie an einer Schnur um den Hals trägt.

DER VERSTECKTE SCHATZ

Egal ob der versteckte Schatz offen erwähnt wurde oder nicht, kann sich Schabana denken, warum die SC hier sind. Sollte sie die Begegnung mit ihnen bei ihrer Hütte überleben, eilt sie sofort zum Versteck des Schatzes, um sie dort zu erwarten.

Aldemars Karte zufolge kann man dem Pfad am Kopfe des Wasserfalls mit Leichtigkeit folgen, da er direkt zu dem Ort führt, an dem der Schatz vergraben wurde. Man muss lediglich 4 Runden in der frisch aufgewühlten Erde mit einer Schaufel oder einem vergleichbaren Werkzeug graben, dann entdeckt man eine verschlossene Holztruhe. Ein SC kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 25 öffnen. Andernfalls kann auch Schabanas Schlüssel genutzt werden.

Schatz: Die Truhe enthält einen *Elementaredelstein (Wasser)*; eine *Schriftrolle: Vampirgriff*; einen *Stab: Spinnennetz*; und diverse Gold- und Platinmünzen, Edelsteine und Juwelen im Gesamtwert von 10.000 GM.

ABSCHLUSS

Nachdem sie die Grüne Vettel Schabana besiegt haben, können die SC den vergrabenen Schatz bergen und zur *Kuss der Morgenröte* zurückkehren. Kapitänin Silva ist erleichtert, dass das Ruderboot zurückgekehrt ist und veranlasst alles für eine sofortige Rückreise nach Sandspitze. Dort verkauft Krystoff den Schatz. Die erhaltenen Münzen teilt er wie versprochen auf (jeder SC erhält 500 GM). Selbstgefällig erklärt er den SC, dass er mit ihrer Arbeit als Schätzzäger zufrieden ist. Sollte sich jemals wieder eine vergleichbare Gelegenheit für ihn ergeben, käme er gerne wieder auf die SC zurück.

KONVERTIERUNG FÜR DAS PATHFINDER-ROLLENSPIEL

SCHABANA

HG 6

TP 2.400

Verbesserte Grüne Vettel (*Monsterhandbuch*, S. 141, 295)

TP 76



PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOR • MARK GARRINGER

KÜNSTLER • Gonzalo Flores
KARTENZEICHNER • Jason Engle

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
EDITOR-IN-CHIEF • F. Wesley Schneider
SENIOR EDITOR • James L. Sutter
DEVELOPMENT LEAD • John Compton
DEVELOPMENT TEAM • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie
EDITORIAL TEAM • Judy Bauer, Christopher Carey, and Ryan Macklin
EDITORIAL INTERN • Cassidy Werner
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
DESIGN TEAM • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds

SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
ART DIRECTOR • Andrew Vallas
GRAPHIC DESIGNERS • Emily Crowell and Sonja Morris

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSOCIATE • Cosmo Eisele

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.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

MARKETING DIRECTOR • Jenny Bendel
FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Ashley Gillaspie
CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz
SENIOR SOFTWARE DEVELOPER • GARY TETER
CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock
PROJECT MANAGER • Jessica Price
LICENSING COORDINATOR • Michael Kenway

CUSTOMER SERVICE TEAM • Erik Keith, Justin Riddler, and Sara Marie Teter

WAREHOUSE TEAM • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

WEBSITE TEAM • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Fraiser, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

DEUTSCHE AUSGABE • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Demo: Masks
ÜBERSETZUNG • Christian Loch

LEKTORAT UND KORREKTORAT • Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel

LAYOUT • Nadine Hoffmann

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Beginner Box Demo: Masks © 2013, Paizo Inc.; Author: Mark Garringer.

Deutsche Ausgabe Einsteigerbox-Abenteurer: Masken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: MASKEN

VON MARK GARRINGER



GONZALO FLORES



ZUSATZINFORMATIONEN

Dies ist ein Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe, die nach den Regeln der *Pathfinder-Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: *Map Pack: Palace*

Aufsteller: 1 Doppelgänger, 1 Feuerelementar, 1 Elfische Schurkin (Vasascha), 1 Menschlicher Schurker (Nindrik), 1 Elfischer Kleriker (Gradon), 1 Elfische Klerikerin (Cheiskaia), 1 Menschliche Zauberin (Zimandi), 1 Aufsteller pro SC

Vor kurzem erstand das Haus Versad – eines der einflussreichsten in Magnimar – einen prächtigen Rubin von der Größe einer Pflaume. Savascha Versad hat sich entschieden, das **Feuer von Versad** – wie sie den Edelstein nennt – zum ersten Mal anlässlich ihres Maskenballes am Engelstag der Öffentlichkeit zu präsentieren. Dieser Maskenball ist ein Höhepunkt im gesellschaftlichen Kalender von Magnimar. Daher fühlt sich Savascha jedes Jahr natürlich verpflichtet, den Prunk des Balles des vorigen Jahres zu übertreffen.

Fürst Hobart Deverin ist kein Freund solcher Feierlichkeiten. Aus diesem Grund hat er seine Nichte Kendra Deverin, die Bürgermeisterin von Sandspitze, gebeten, an seiner statt daran teil zu nehmen. Die Gesundheit Fürst Deverins, im Volksmund

auch „der Bodenständige Fürst“ genannt, verschlechtert sich seit einigen Jahren zusehends. Er hat Kendra gebeten, einige „Helden aus der Umgebung“ zum Ball mit zu bringen, um den verwöhnten Adel ein wenig in seine Schranken zu weisen

ZUSAMMENFASSUNG

Die SC reisen mit Bürgermeisterin Deverin an Bord des Schiffes **Kuss der Morgenröte** von Sandspitze nach Magnimar. Dort besuchen sie den jährlich am Engelstag stattfindenden Maskenball des Hauses Versad. Haus Versad, im prächtigen Alabasterviertel gelegen, zeigt seinen Reichtum und seinen politischen Einfluss, indem es einen riesigen, neu erstandenen Rubin enthüllt. Dies macht es zum Ziel eines diebischen Doppelgängers mit Namen Nazari.



Während des Balls versucht er den Edelstein *Feuer von Versad* zu stehlen. Doch als er dabei entdeckt wird, aktiviert er den *Elementarstein* um einen Feuerelementar zu beschwören, der unter den einflussreichsten Familien der Stadt Chaos und Verwüstung anrichtet.

AUSGANGSLAGE

Lies das Folgende vor, um das Abenteuer in Gang zu bringen:

Kendra Deverin, die Bürgermeisterin von Sandspitze, hat euch in ihre Amtsstube rufen lassen. „Willkommen, Freunde!“ sagt sie, „Mein Onkel, Fürst Hobart Deverin, Vorstand des einflussreichen Hauses Deverin in Magnimar hat mir eine Depesche geschickt. Er wünscht, dass ich eine wichtige gesellschaftliche Aufgabe in der Stadt der Monumente für ihn wahrnehme. Jedes Jahr hält ein anderes Adelshaus – Haus Versad – einen prächtigen Maskenball zu Ehren des Engelstages ab. Ich habe Passagen auf einem Schiff gebucht und würde es als große Ehre ansehen, wenn ihr mich begleiten würdet. In der Gesellschaft von Freunden wären die Haie des magnamarischen Adels nicht so einschüchternd für mich! Wenn es euch recht ist, treffen wir uns in zwei Tagen im Hafen auf der *Kuss der Morgenröte*.“

Wahrscheinlich stellen die SC der Bürgermeisterin eine Menge Fragen. Nachfolgend sind einige mögliche Fragen und Antworten aufgeführt:

Erzählt uns von Magnimar! „Magnimar ist eine aufregende Stadt, erstaunlich! Ihr findet dort uralte Ruinen und moderne Monumente. Die Stadt ist um ein Vielfaches größer als Sandspitze. Die wird regiert vom Oberbürgermeister und dem Amtsrat.“

Warum kann dein Onkel nicht selbst zu dem Ball gehen? „Mit seiner Gesundheit steht es nicht zum Besten, daher hat er Schwierigkeiten alle gesellschaftlichen Verpflichtungen wahr zu nehmen.“

Engelstag? Was ist das? „Ein Feiertag zu Ehren der Gründung der Stadt.“

Steht der Maskenball unter einem Motto? „Oh ja, das Motto ist der himmlischen Schönheit der engelhaften Wesen gewidmet, welche die Stadtgründer zu Größe führten!“

Was sollen wir anziehen? „Wenn ihr nicht schon unbequeme, dem gesellschaftlichen Anlass entsprechende Kleidung besitzt, könnt ihr in Sandspitze etwas erstehen – oder ihr wartet einfach bis Magnimar, wo ihr den Segelbasar besuchen könnt. Dort könnt ihr die neueste Mode erstehen. Masken werden bereitgestellt werden.“

Und unsere Waffen? „Wenn ihr sie wirklich tragen wollt, müsst ihr natürlich schwören den Stadtfrieden zu wahren.“

Die SC können für 80 GM Höflingskleidung und dazu passenden Schmuck kaufen. Ansonsten können sie für 175 GM die Kleidung eines Adligen mit Siegelring und dazu passendem Schmuck erwerben. Jeder SC, der nicht mindestens Höflingskleidung trägt, muss einen Malus von -2 auf alle Diplomatie-Würfe in Kauf nehmen, wenn er auf dem Ball verkehrt.

Die Reise an Bord der *Kuss der Morgenröte* verläuft ereignislos. Wenn das Schiff in Magnimar einläuft, wird Kendra den SC einige Sehenswürdigkeiten zeigen, wie beispielsweise den Zornspann, die uralte Ruine einer Brücke, die in mehreren hundert Metern Höhe in das Wasser hineinreicht.

Das Schiff legt im Werftweg, dem Hafendistrikt, an. Bürgermeisterin Deverin verlässt ihre Kabine in ein elegantes grünes Kleid gehüllt. Sie erinnert die SC, dass sie auf dem Segelbasar einkaufen können, falls sie noch keine gehobene Gewandung erstanden haben.

VOR DER VILLA VERSAD

Die hervorragend gepflasterten Straßen im Alabasterbezirk führen ein ums andere Mal an prächtigen Anwesen vorbei, die am östlichen Rand der Nebelwallklippen liegen. Die Marmorfassade der Villa Versad ist hell erleuchtet, die schweren Torflügel stehen wie offen, um die am Engelstag ausgelassen Feiernden willkommen zu heißen. Zwei blonde Männer in weißen Lendenschürzen mit unechten Flügeln auf dem Rücken begrüßen die Gäste. Anschließend fordern sie diese auf, sich Masken auf einem Tisch hinter ihnen auszusuchen.

Auf den ersten Blick sehen die Masken alle gleich aus: Sie bedecken das ganze Gesicht; die Augenhöhlen und Nasenlöcher sind golden umrandet; mithilfe von weißen Seidenbändern können die Masken angelegt werden. Mit ausgesprochen feinen Strichen sind anstelle der Augenbrauen feine Schriftzeichen aufgemalt, die Bürgermeisterin Deverin als Celestisch entziffert. Insgesamt gibt es Masken mit vier verschiedenen Celestischen Worten: „Augen“, „Ruhm“, „Ehre“ und „Glanz“. Die SC können frei wählen oder 1W4 zur zufälligen Auswahl nutzen. Bürgermeisterin Deverin erklärt, dass man den Traditionen gemäß auf dem Ball mit denjenigen spricht, die einen *anderen* Maskentyp als den eigenen tragen. Hingegen darf man nur mit denjenigen tanzen, die die *gleiche* Maskenart wie man selbst tragen. Um die celestischen Worte in einem sozial angemessenen Abstand auf anderen Masken erkennen zu können, ist ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 nötig.

IN DER VILLA VERSAD

Elegante Damen und edle Herren verteilen sich in diesem großen Empfangssaal. Er ist mit Bildern in goldenen Rahmen, feinsten Möbeln aus Schwarzhholz und reich verzierten Teppichen auf marmornem Fußboden ausgestattet. Ein Drei-Mann-Orchester spielt in einer Ecke gedämpfte Musik. Jeder in diesem Raum scheint auf die eine oder andere Art beschäftigt zu sein. Sei es tanzend, eine Kleinigkeit essend oder gerade so laut redend, dass man vom Gegenüber verstanden wird. Diener, nicht anders gekleidet als die, die am Tor die Masken verteilen, bieten Essen und Getränke an. An einem Ende des Saales ist ein hölzernes Podest zu erkennen, das auf einem hübschen goldenen Teppich steht. In der Mitte befindet sich ein Sockel von etwa 1m Höhe, dessen Spitze von einem roten Tuch verhüllt wird.

DIE FEIERLICHKEIT

Die SC könnten auf dem Ball mit einigen Gästen ins Gespräch kommen:

Nindrik Versad: Ein hübscher und schneidiger Abenteurer, der eine sehr hohe Meinung von sich hat.

Gradon Scarnetti: Seine Familie kontrolliert die Werften Magnimars; er selbst ist skrupellos und ohne jeden Sinn für Humor.

Cheiskaia Nirodin: Herrin der Familie Nirodin und eine eifrige Förderin der Kunst. Man munkelt sie habe Verbindungen zur Stadt Korvosa.

Zimandi Kaddren: Eine sehr junge Frau, die vor kurzem ihre



Familie verloren hat und nun selbst dem Hause Kaddren vorsteht.

Ermuntere die SC zum Rollenspiel und dazu sich unter die Leute zu mischen. Viele der Herren und Damen Magnimars zeigen sichtbare Faszination, wenn die SC von ihren heroischen Taten erzählen. Jeder Gast wird den SC jedoch auf die Frage, was sich unter dem Tuch auf dem Sockel befindet, antworten, dass es das *Feuer von Versad* sei, welches später enthüllt werden soll.

Zuerst wird sich Bürgermeisterin Deverin nahe bei den SC aufhalten, doch im Verlauf des Abends wird sie sich freier im Saal bewegen und ihren gesellschaftlichen Verpflichtungen nachgehen.

Jedes Mal, wenn ein SC einen Versuch macht, einen der Adligen für sich zu gewinnen, sollte er auf Diplomatie würfeln: Die Adligen sind den SC gegenüber gleichgültig eingestellt, jedoch ein Wurf von 15 oder besser lässt ihre Einstellung zu freundlich werden.

Wenn die SC den Ball ausreichend genießen konnten, lies das folgende vor oder erzähle in eigenen Worten:

Ein Diener kündigt Savascha Versad an. Sie betritt den Raum und trägt ein teures, schwarzes Kleid, jedoch keine Maske. Die Musik verstummt als sie das Podest betritt. Sie stellt sich hinter den Sockel und legt ihre Hände auf das Tuch. „Meine Damen, meine Herrschaften“, sagt sie, „Danke für Euer Erscheinen an diesem Abend. Jedes Jahr feiern wir die Gründung unserer großen, einflussreichen und freien Stadt Magnimar!“ Sie hält inne als eine Beifallswoge durch den Saal rauscht. „In diesem Jahr möchte ich etwas Besonders mit euch allen teilen – etwas, das mein teurer Cousin Nindrik für uns entdeckt hat“. Wieder macht sie eine Pause und deutet auf einen Mann auf der anderen Seite des Saales, der sein Glas grüßend in ihre Richtung erhebt. „Ich präsentiere Euch den größten Rubin, der jemals im westlichen Varisia

gefunden wurde: Das *Feuer von Versad!*“

Sie zieht das Tuch herunter und enthüllt einen völlig leeren Sockel, was die Gäste schockiert nach Luft schnappen lässt. Nach einer fassungslosen Stille schreit sie nach den Wachen.

Kreaturen: Jeder SC, der einen Wahrnehmungswurf gegen SG 10 schafft, bemerkt dass Savascha den pflaumengroßen Rubin in ihrer Hand verbirgt, als sie das Tuch zurückzieht. In Wahrheit ist „sie“ ein Doppelgänger namens Nazari, der Savascha Versad überwältigt und ihre Form angenommen hat. Er versucht im Durcheinander dieser Szenen den Rubin zu stehlen. Möchten die SC sie an der Flucht hindern, so wird Nazari in der Menge der Gäste um das Podest herum eintauchen und Nindrik Versad umstoßen. Dabei wird der Doppelgänger in Nindriks Gestalt wechseln. Heimlich zerbricht „er“ nun den *Elementarstein* und lässt den darin verborgenen Feuelementar frei. Der Doppelgänger fordert ihn mit einem verborgenen Signal (Wahrnehmungswurf gegen SG 15, um dies zu bemerken) auf, Gäste anzugreifen um im entstehenden Trubel entkommen zu können.

Gäste laufen durcheinander und schreien, denn der Feuelementar greift an. Wenn niemand Nazari aufhält, wird er binnen von 5 Runden in Nindriks Gestalt entkommen. Will man ihn aufhalten, wird er auf den echten Nindrik deuten und ihn als Betrüger bezeichnen. Wenn den Doppelgänger jedoch irgendjemand körperlich fest hält, verwandelt er sich in seine natürliche Form: Eine weiße Gestalt mit weißen Augen und einer langen, blauen Zunge.

NAZARI**HG 3****EP 800**Doppelgänger (*Spielleiterbuch*, S. 65)**RK** 17, Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 15**TP** 26**Ausrüstung** Amulett der natürlichen Rüstung +1, Trank: Leichte Wunden heilen**NAZARI****HG 3****EP 800**Doppelgänger (*Spielleiterbuch*, S. 65)**RK** 17, Berührung 13, Auf dem falschen Fuß 15**TP** 26**Ausrüstung** Amulett der natürlichen Rüstung +1, Trank: Leichte Wunden heilen**FEUERELEMENTAR****HG 3****EP 800**Feuelementar (*Spielleiterbuch*, S. 67)**TP** 30**ABSCHLUSS**

Egal ob die SC Nazari besiegen oder ob der Doppelgänger entkommt: kurz nach den turbulenten Geschehnissen wird die echte Savascha Versad, mit einer deutlichen Beule auf dem Kopf, auftauchen. Sie dankt den SC überschwänglich für ihre Mühen und bietet ihnen dann unauffällig pro Person 500 GM für ihre Mühen den Namen der Familie beschützt zu haben. Und trotz des Chaos hat Savascha es geschafft, einen Maskenball zu geben, über den in der ganzen Stadt noch viele Jahre geredet werden wird.

KONVERTIERUNG FÜR DAS PATHFINDER ROLLENSPIEL**Aufsteller:** 1 Doppelgänger (Monsterhandbuch), 1 großer Feuelementar (Monsterhandbuch)**NAZARI****HG 3****EP 800**Doppelgänger (*Monsterhandbuch*, S. 59)**RK** 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15**TP** 26**Kampfausrüstung** Trank: Leichte Wunden heilen; **Sonstige Ausrüstung** Amulett der natürlichen Rüstung +1**GROSSER FEUERELEMENTAR****HG 5****EP 1.600**Feuelementar (*Monsterhandbuch*, S. 98)**TP** 60

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOREN • JOHN COMPTON & MARK GARRINGER

KÜNSTLER • Florian Stitz

KARTENZEICHNER • Corey Macourek

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider
DEVELOPMENT LEAD • Mark Moreland
EDITING • Judy Bauer

EDITORIAL ASSISTANCE • Jason Bulmahn, Christopher Carey, Stephen Radney-MacFarland, Rob McCreary, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

GRAPHIC DESIGNER • Andrew Vallas
PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSISTANT • Dylan Green

FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo
TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz
PATHFINDER SOCIETY CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock

SPECIAL THANKS
THE PAIZO CUSTOMER SERVICE, WAREHOUSE, AND WEBSITE TEAMS

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Bash: Relics
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski
LAYOUT • Nadine Hoffmann

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.
Beginner Box Bash: Relics © 2011, Paizo Inc.; Authors: John Compton and Mark Garringer.
Deutsche Ausgabe Einsteigerbox-Abenteurer: Relikte © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Bash: Relics is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. "Flip-Mat" is a trademark of Steel Sqwire. © 2011, Paizo Inc.

EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: RELIKTE

VON JOHN COMPTON & MARK GARRINGER



ZUSATZINFORMATIONEN

Dieses Abenteuer ist für 4-6 Charaktere der 1. Stufe ausgelegt, welche mittels der Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: Map Pack: Dungeon Sites

Aufsteller: 1 Menschlicher Kleriker,
2 Menschliche Kämpfer, 1 Aufsteller pro SC.

Vor hunderten von Jahren trugen ausgewählte Priester des Aroden verzierte, zeremonielle Zepter, welche als Hirtenstäbe bekannt waren. Diese Insignien der Macht garantierten hochrangigen Klerikern diplomatische Immunität, sogar noch während der Bürgerkriege, welche das südliche Avistan zerrissen. Es geht das Gerücht um, dass sich ein solches Zepter in einer Familiengruft nahe Sandspitze befindet und dass die Familie, denen die Gruft gehört, derweil harte Zeiten durchlebt.

ZUSAMMENFASSUNG

Eberius Tauranor ruft eine Gruppe von Nachwuchssöldnern nach Sandspitze, um einem zahlungsschwachen Geschäftspartner zu „helfen“ und ihm den Hirtenstab seiner Familie abzunehmen. Um

das Relikt zu erbeuten, müssen die SC zunächst eine komplexe Falle aus mehreren einstürzenden Säulen überleben oder entschärfen. Auf der anderen Seite der Falle können sie sodann mehrere zeremonielle Statuen untersuchen und ein Versteck unter diesen finden, wo sich der gesuchte Hirtenstab befindet. Wenn die SC die Kammer verlassen wollen, werden sie aber von der Bande der Blutigen Knöchel angegriffen, die selbst hinter dem Relikt her ist.

AM ANFANG

Lies den Spielern das Folgende vor:

„Ah, da seid ihr ja endlich“, brummt Eberius Tauranor, als ihr euch in einem privaten Esszimmer versammelt. Während der eintrocknende Schlamm von euren Stiefeln abfällt, verschwindet er in den verschlungenen Mustern des Plüschteppichs unter euren Füßen. Ungeduld ist in Eberius' Gesicht und seinen blutunterlaufenen Augen zu lesen, welche im, aus dem Wohnraum fallenden, Licht funkeln. Ihr schließt die Tür hinter euch und hofft auf einen Moment der Rast. Ihr seid außer Atem, weil ihr euch beeilt habt, schließlich wollte Eberius euch sofort sehen. Doch diese Pause gönnt er euch nicht, sondern erklärt sogleich die Lage:

„Einer meiner Geschäftspartner befindet sich in einer misslichen Lage. Allerdings will er nicht, dass seine Rivalen seine Schwäche bemerken. Ich habe ihm meine Hilfe angeboten. Nun ist er... sehr begierig... seine Schuld mit einem Gegenstand aus seiner Sammlung zurückzahlen. Vor ein paar hundert Jahren war einer seiner Vorfahren ein bedeutender Mann in der Kirchenhierarchie Arodens. Er besaß sogar einen Hirtenstab, ein 60 Zentimeter langes Zepter aus Mithral, das mit goldenen Blättern und Edelsteinen bedeckt ist. Mein Kontakt weiß vielleicht nicht einmal, dass er solch einen Schatz besitzt, und ich möchte auch nicht, dass seinem Gedächtnis nachgeholfen wird. Da wir eine einmalige Gelegenheit haben, uns auf dem Besitz seiner Familie umzusehen, möchte ich, dass ihr dieses Zepter besorgt.“ Ein Lächeln umspielt seine Lippen und er wirft einen Beutel auf den Tisch, in dem Münzen klirren. „Wenn ihr das schafft, sollt ihr belohnt werden. Aber gebt Acht: Ich habe gehört, dass ein paar von den Blutigen Knöcheln, diesen Raubgesellen, in der Stadt seien. Wir können nicht riskieren, dass sie von dem Plan Wind bekommen!“ Er zieht eine zusammengeknüllte Notiz aus der Tasche, glättet sie kurz und wirft sie euch zu. „Diese Karte zeigt euch, wie ihr die Gruft erreicht. Ab dort seid ihr auf euch gestellt.“

Die SC können die geschäftigen Straßen Sandspitzes problemlos durchqueren, bis sie den Stadtrand erreichen und zu dem nahegelegenen Landsitz gelangen. Dort betreten sie das schlecht erhaltene Mausoleum und kommen an zahlreichen Kammern voller Krypten und Denkmälern vorbei, bis sie die geheime Tür erreichen, die auf Eberius' Karte markiert ist.

Wenn die SC die schmale Treppe hinabsteigen, betreten sie die geheime Kammer, in der sich der Hirtenstab befinden soll.

RUNENBEDECKTE SÄULEN

Magische, flammenlose Fackeln erhellen diese gewaltige Steinkammer. Aus einer tiefen Kluft in der Mitte des Raumes erheben sich mehrere seltsame Säulen. Die Oberseite jeder Säule befindet sich auf einer Ebene mit dem Bodenniveau und trägt eine arkane Rune. Am gegenüberliegenden Ende stehen zwei steinerne Throne auf einem Podest. Hinter dem linken Thron befindet sich ein Relief; es zeigt einen König beim Unterzeichnen eines Dokuments, während er zu einer gesichtslosen Menge spricht. Hinter dem rechten Thron

befindet sich ein weiteres Relief mit einem Dieb, der einem gesichtslosen Mann ein Messer an die Kehle hält, während er eine Frau in der Nähe bestiehlt.

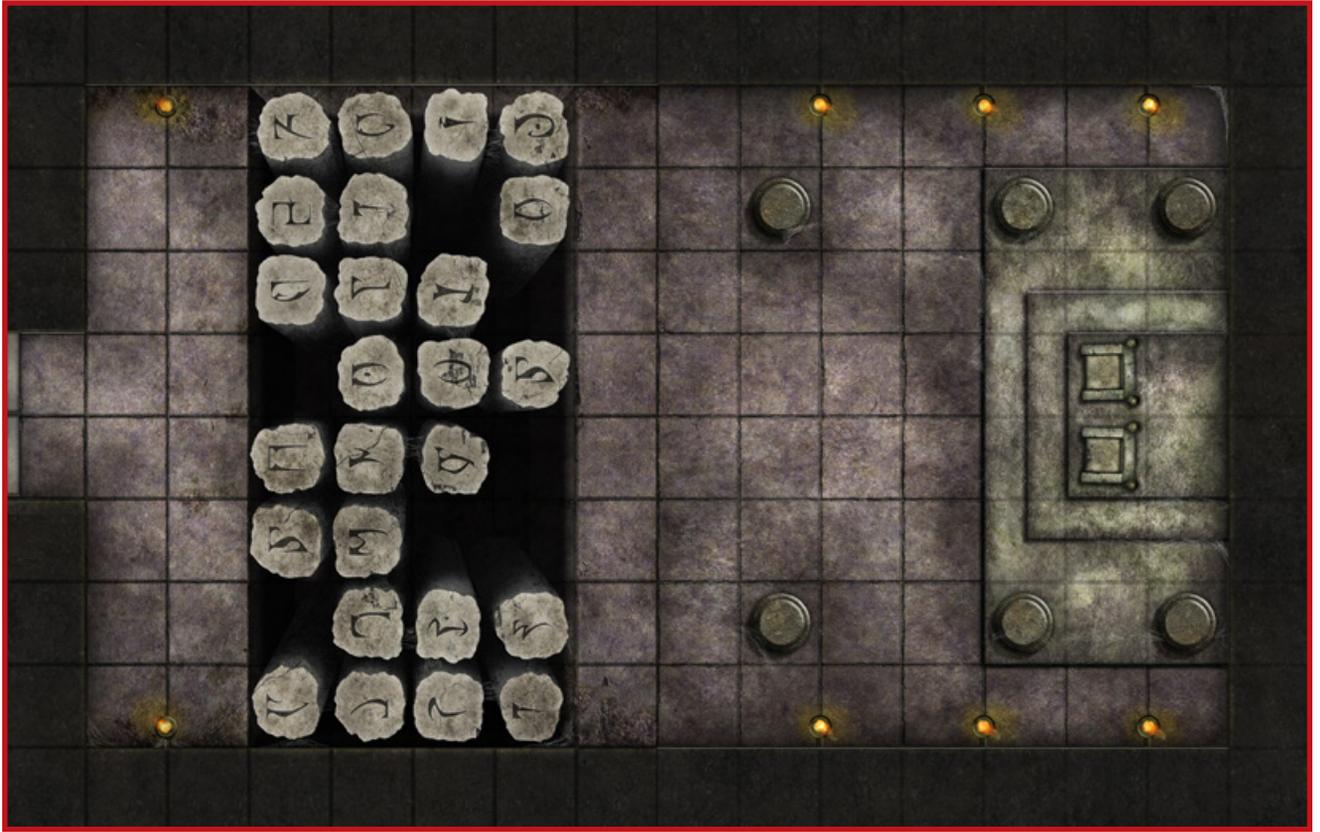
Falle: Die 6 m x 12 m große Grube in der Mitte des Raumes ist 12 m tief. Die 25 Säulen mit jeweils einer Rune auf der Oberseite, die aus der Grube ragen, sind auf einer Ebene mit dem Fußboden der Kammer, so dass die SC mit einem Fertigkeitwurf auf Akrobatik gegen SG 5 auf eine Säule treten können. Wenn auf eine Säule getreten wird, verändert sich die Farbe der Rune. Zunächst glüht eine Rune in hellem Gelb und verändert jedes Mal ihre Farbe, wenn jemand auf die Säule tritt: Gelb wird zu Orange und bei der dritten Aktivierung schließlich zu einem tiefen Blutrot. Wenn eine Rune sich Blutrot verfärbt, sinkt die Säule zitternd um 6 m ein. Ein Charakter auf einer blutroten Säule kann versuchen, sich mit einem Reflexwurf gegen SG 15 in Sicherheit zu springen, ehe die Säule sich abzusenken beginnt. Sollte sich ein Charakter nicht in Sicherheit springen können, muss ihm ein weiterer Reflexwurf gegen SG 15 gelingen, um nicht von der Säule zu stürzen, wenn diese wieder abrupt innehält. Misslingt der Rettungswurf, stürzt der Charakter in die Grube und nimmt 2W6 Schadenspunkte. Sobald eine Säule eingesunken ist, hört die dazugehörige Rune auf zu glühen. Nach einer Stunde erlöschen alle Runen und alle Säulen kehren in den Ausgangszustand zurück.

URALTE THRONE

Am entgegengesetzten Ende des Raumes stehen zwei staubbedeckte Steinthronen. In die Wände sind uralte azlantische Worte eingeritzt. Viele Löcher und Öffnungen in den Wänden wirken sehr verdächtig, allerdings befinden sich nirgends Fallen. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 lässt einen SC erkennen, dass die Throne angehoben werden können (Stärkewurf gegen SG 20). Unter jedem Thron befindet sich ein Versteck, jedes dieser Geheimfächer enthält ein Zepter. Religiöse Gelehrte könnten erkennen, dass nur ein Relief einen Aspekt Arodens zeigt, was eine Hilfe sein könnte zu erkennen, welches Zepter echt und welches eine Fälschung ist. Die SC können beim Erreichen der Throne und dem Studium der Reliefs einen Fertigkeitwurf auf Wissen (Religion) ablegen.

SG	Details
10	Arodens, auch bekannt als der Letzte Azlanti, war ein Gott der Kultur, Menschheit und Erfindung und starb vor etwa 100 Jahren. Es heißt, er hätte sich in verschiedenen Verkleidungen auf Golarion aufgehalten.
15	Arodens zwölf Verkleidungen waren der Bauer, der Bettler, der Dieb, der Fischer, der Gelehrte, der Händler, der Handwerker, der Hirte, der Jäger, der Künstler, der Schneider und der Soldat.

Schatz: Das Relief hinter dem rechten Thron zeigt eine Szene mit einem Bettler, einem Gelehrten, einem Handwerker, einem Künstler, einem Schneider und einem Soldaten. Hinter dem Thron ist ein kleines Fach, welches den *Hirtenstab* enthält. Dieser ist in ein zeremonielles Tuch mit der heiligen Heraldik Arodens eingewickelt. Neben dem Stab enthält das Fach 400 GM. Das Zepter ist etwa 0,60 m lang und gut 5 cm dick, mit Blattgold und kleinen Halbedelstein-



nen bedeckt. Es läuft in einer Krümmung aus. Wenn das Zepter ins Licht gehalten wird, kann man die bläulichen Umrisse eines kleinen, geflügelten Auges innerhalb der Krümmung erkennen.

An der Wand hinter dem linken Thron befindet sich ein Relief, das eine Szene mit einem Bauern, einem Dieb, einem Fischer, einem Hirten, einem Jäger und einem Mönch zeigt. Das Fach unter dem linken Thron enthält einen Schatz von heiligen Texten, eine Schriftrolle: Tageslicht und einen falschen Hirtenstab. Die Fälschung sieht genauso aus wie das echte Zepter, das im rechten Fach liegt. Das falsche Zepter wurde durch einen dauerhaften magischen Effekt so verändert, dass es wie das echte Relikt Magie ausstrahlt. Ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Arkane) oder Zauberkunde gegen SG 15 verrät aber die Fälschung. Das falsche Zepter besitzt dennoch einen Materialwert von 150 GM.

ANGRIFF DER RIVALEN (HG 3)

Wenn der erste SC über die Runensäulen zurückkehrt, betreten mehrere Angehörige der Diebesbande der Blutigen Knöchel den Raum von der anderen Seite her und bedrohen die Gruppe.

Kreaturen: Die Blutigen Knöchel haben von der Gruft erfahren und sind den SC gefolgt. Sie haben abgewartet, bis die SC sich um die Fallen und anderen gefährlichen Elemente der Kammer gekümmert haben. Nun drängen die drei Schläger durch dieselbe Tür, durch welche die SC hineingekommen sind, und versperren den Weg. Sie verlangen die Übergabe des *Hirtenstabes* und drohen, sie ansonsten alle zu töten und ihre Leichen in der uralten Gruft zurückzulassen, so sie sich weigern. Die Blutigen Knöchel würden diese neue Gruppe gerne beschämen, ohne Gewalt anzuwenden, daher können die SC versuchen, diese Rivalen zu bluffen und dazu zu bringen, das falsche Zepter zu nehmen und die SC in Ruhe zu lassen.

Die Einstellung der Blutigen Knöchel muss hierzu von Feindselig zu Gleichgültig (*Heldenbuch*, S. 35) verbessert werden. Die Blutigen Knöchel können Ziele auf der anderen Seite der Kluft im Fernkampf angreifen und wollen den ersten SC, der es auf ihre Seite schafft, als Geisel nehmen, um die Herausgabe des Zepters zu erzwingen.

ANFÜHRER DER BLUTIGEN KNÖCHEL HG 3

EP 800

Böser Kleriker (*Spielleiterbuch*, S. 64)

TP 32

SCHLÄGER DER BLUTIGEN KNÖCHEL (2) HG 1/2

EP je 200

Stadtwache (*Spielleiterbuch*, S. 80)

TP je 11

ABSCHLUSS

Sollten die SC die Blutigen Knöchel besiegen oder die Schläger austricksen, dass sie mit dem falschen Zepter abziehen, belohnt Eberius sie mit knapp bemessenem Lob. Ferner drückt er ihnen einen Beutel mit ein paar Goldmünzen in die Hand und fordert sie auf, zu feiern, solange sie sich in Sandspitze aufhalten. Sollten sie allerdings die Blutigen Knöchel mit dem echten *Hirtenstab* ziehen lassen, zürnt Eberius ihnen einige beunruhigende Momente lang und murmelt dann mehr zu sich selbst, dass er eine neue Gruppe finden muss. Diese will er auf die Jagd nach den Blutigen Knöcheln aussenden, ehe das Relikt für immer aus Sandspitze verschwindet.

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOREN • JOHN COMPTON & THURSTON HILLMAN

KÜNSTLER • Tyler Walpole

KARTENZEICHNER • Corey Macourek

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider
DEVELOPMENT LEAD • Mark Moreland

EDITING • Judy Bauer
EDITORIAL ASSISTANCE • Jason Bulmahn, Christopher Carey,
Stephen Radney-MacFarland, Rob McCreary, Patrick Renie,
Sean K Reynolds, and James L. Sutter

GRAPHIC DESIGNER • Andrew Vallas
PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSISTANT • Dylan Green

FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo
TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz
PATHFINDER SOCIETY CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock

SPECIAL THANKS
The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Bash: Ruins
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Anne-Janine Naujoks-
Sprengel, Thorsten Naujoks
LAYOUT • Michael Mingers

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.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



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

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.

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 Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Beginner Box Bash: Ruins © 2012, Paizo Inc., Authors: John Compton and Thurston Hillman.

Deutsche Ausgabe Einsteigerbox-Abenteurer: Ruinen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



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

PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Bash: Ruins is published by Paizo Inc., under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.. "Flip-Mat" is a trademark of Steel Sqwire. © 2012, Paizo Inc.. Deutsche Ausgabe: *Pathfinder Einsteigerbox Bonus-Abenteurer: Ruinen* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: RUINEN

VON JOHN COMPTON & THURSTON HILLMAN



ZUSATZINFORMATIONEN

Dieses Abenteuer ist für 4-6 Charaktere der 1. Stufe ausgelegt, welchemittels der Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* erstellt wurden.
Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: Map Pack: Ruins.

Aufsteller: 1 Goblinanführer, 4 Goblins, 1 Wolf, 1 Aufsteller pro SC.

Nachdem die Gesellschaft der Kundschafter von einer umherziehenden Gruppe Varisischer Wanderer bei deren Aufenthalt in Absalom gewisse Informationen erworben hat, beauftragt sie die SC mit der Untersuchung von Ruinen im Norden Varisias. Die Gesellschaft glaubt, dass die Ruinen zu einem vergessenen thassilonischen Außenposten gehören, und möchte, dass die SC alle Artefakte dieser uralten Kultur mitbringen, die sie finden.

ZUSAMMENFASSUNG

Die SC begeben sich in die Tiefen des Lauerwaldes im nördlichen Varisia und stoßen dort auf mehrere Ruinen. Dort lösen sie eine seit langer Zeit ruhende, vorbestimmte Illusion aus. Diese verlangt, dass sie Xanderghul, den Runenherrscher des Stolzes, preisen. Falls sie die Illusion überzeugen können, dass sie den Runenherrscher verehren, erhalten sie ein seltenes und wertvolles thassilonisches Relikt.

Während der weiteren Erkundungen der Ruinen werden die SC sodann von den selbsternannten Hütern des Felswelpen-Goblinstammes angegriffen.

AM ANFANG

„Geschätzte Abenteuer, wir haben die wundervolle Gelegenheit, als erste eine uralte thassilonische Ruine hier in Varisia zu erkunden!“ erklärt Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark, während ihr im Gasthof zum Rostigen Drachen sitzt und frühstückt. Am gestrigen Abend hat sie euch zusammengerufen und eure Neugier geweckt; Schätze zu erringen und eine mögliche Aufnahme in die Gesellschaft der Kundschafter sind schlagkräftige Argumente.

„In unserem Land gibt es zwar viele solcher Orte, doch die meisten wurden bereits von Abenteurern und Wanderern in den zehntausend Jahren seit Thassilons Untergang ausgeräumt.

Nur wenige Reiche haben seit dem Tod der Runenherrscher eine solche Macht und Meisterschaft der Magie erlangt und die Fülle an Wissen, die sie in ihren steinernen Monumenten hinterlassen haben, findet keinen Vergleich im Gebiet der Inneren See. Ich brauche euch, um diesen Ort zu erforschen

und alle Relikte zu sichern, die ihr finden könnt. Sie werden für unsere Forschungen von gewaltigem Wert sein und könnten weiteren Erkundungen den Weg bahnen.“

Gestatte den SC, Celia Heidmark alle Fragen zu stellen, die ihn zu den zu erforschenden Ruinen einfallen. Es folgen einige der zu erwartenden Fragen mit den Antworten des Kundschafter-Hauptmannes:

Wo sind diese Ruinen? – „Tief im Lauerwald nördlich von Rätselhafen. Ich habe arrangiert, dass euch ein Fischerboot bis zur Stadt bringt, doch zum Wald müsst ihr über Land weiterreisen.“

Was kannst du uns über Thassilon oder die Runenherrscher erzählen? – „Thassilon war ein mächtiges Imperium, das einst das heutige Varisia und weitere Gebiete umfasste. Es bestand aus sieben Reichen, von denen jedes von einem anderen Runenherrscher regiert wurde. Die Runenherrscher befahdeten sich untereinander, die Quelle ihrer Macht war die Sündenmagie. Doch trotz seiner Macht ging Thassilon unter und die Runenherrscher verschwanden vor zehntausend Jahren.“

Mit welchen Gefahren müssen wir rechnen? – „Das ist schwer zu sagen. Thassilon mag schon lange vernichtet sein, doch viele Verteidigungsanlagen und Wächter dieses Reiches existieren noch und schützen die uralten Geheimnisse der Runenherrscher. Seid daher auf alles gefasst!“

Wenn die SC zum Aufbruch bereit sind, beschreibe die Reise nach Rätselhafen und die kurze Überlandreise in den Lauerwald. Gehe dann direkt zur ersten Begegnung über.

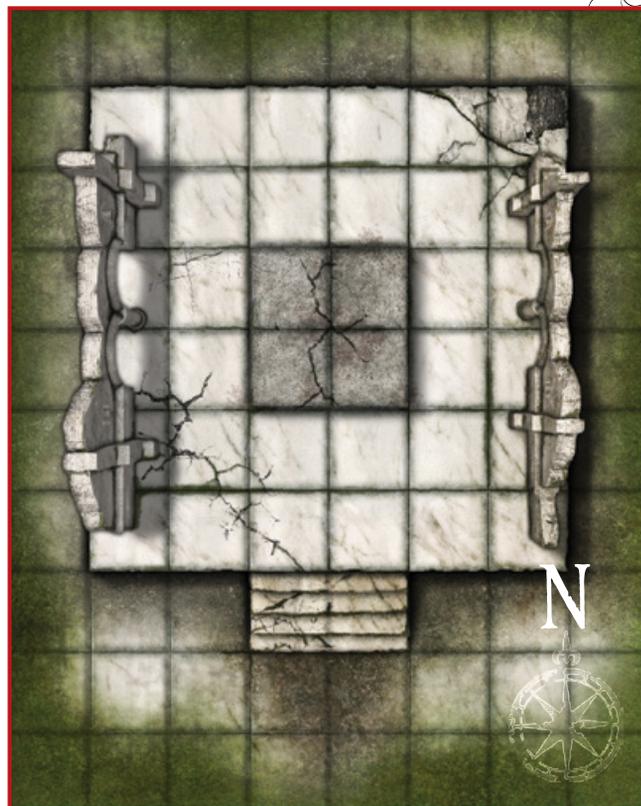
DAS GESCHENK DES RUNENHERRSCHERS

Die Bäume des Lauerwaldes stehen dicht an dicht, lichten sich aber schließlich und weichen einer großen Lichtung, auf welche ein weißgepflasterter Weg führt. Dort stehen die Überreste eines einst sicherlich beeindruckenden Gebäudes, doch heute sind nur noch Teile der östlichen und westlichen Mauern übrig, zu denen ein von Süden her kommende Weg führt. Im Zentrum des nun offenen Gebäudes befindet sich eine drei Meter durchmessende, erhöhte Steinplattform, die mit verschiedenen fremdartigen Runen geschmückt ist.

Neben der Plattform gibt es eigentlich nichts Beachtenswertes. Wenn die SC die Runen in Augenschein nehmen, können sie einen Fertigkeitwurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 15 ablegen, um sie als thassilonische Runen zu identifizieren. Der erste SC, welcher der Plattform näher als 1,50 m kommt, löst eine längst vergessene, vorbestimmte Illusion aus:

Flackerndes Licht umgibt die Plattform einen Moment lang, dann erscheint die Gestalt einer wunderschönen Frau mittleren Alters, welche eine edle, runenbedeckte Robe trägt. Ihr Blick ist in Richtung des Pfades gerichtet, ohne dass sie von dem Verfall und der Zerstörung um sie herum Kenntnis nimmt; es ist, als würde sie etwas ansehen, das ihr nicht sehen könnt. Ohne Vorwarnung erklingt eine beruhigende Stimme, als sich ihre Lippen zu bewegen beginnen:

„Diener des gesegneten Runenherrschers Xanderghul, ich spreche im Namen des mächtigen Herren dieses Landes. Da ihr hierhergekommen seid, sucht ihr zweifelsohne nach den gewaltigen Gaben, welche der mächtige Xanderghul anzu-



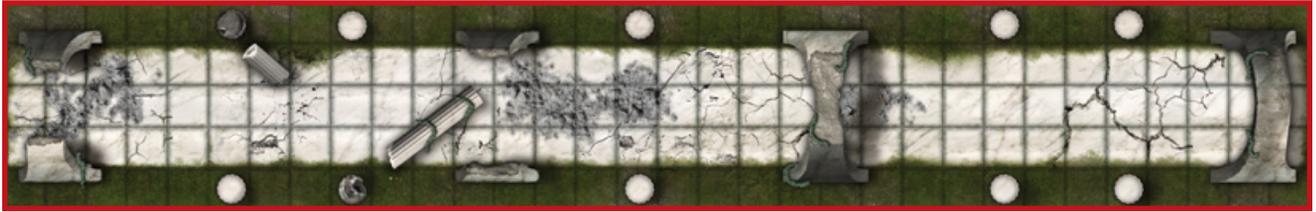
bieten hat. Sie sollen euch gehören. Alles, was der große Xanderghul im Gegenzug verlangt, ist eure Verehrung und eine Erklärung eurer Treue gegenüber dem mächtigen Herren dieser Lande. Ich erwarte eure Antwort, so dass ich sie dem Mächtigen mitteilen kann.“

Diese illusionäre Gesandte des Runenherrschers des Stolzes ist ein hochspezialisierter Zauber, welcher Lobpreisungen des Runenherrschers in Empfang nehmen soll. Stelle sicher, dass die Spieler wissen, dass die Stimme ein telepathischer Effekt ist, so dass die SC die Worte des Abbildes verstehen können.

Wenn die SC bereit sind, können sie versuchen, die Gesandte mit Lobpreisungen des mächtigen Runenherrschers Xanderghul zu besänftigen. Jedem SC ist ein Versuch gestattet, allerdings können andere SC helfen, ohne ihren eigenen Versuch dafür aufgeben zu müssen. Sollte ein SC helfen, muss er seine eigene Preisung der Größe Xanderghuls hinzufügen. Um die Gesandte zufriedenzustellen, muss wenigstens einem SC ein Fertigkeitwurf auf Bluffen oder Diplomatie gegen SG 16 gelingen. Sollte einem SC der Wurf misslingen, erleidet er den Zorn der Gesandten und ist für eine Minute Erschüttert. Sollte keinem SC der Fertigkeitwurf gelingen, erfolgt nach einer Stunde die Zurücksetzung des Zaubers.

Wenn die SC die Gesandte erfolgreich besänftigt haben, lächelt das Abbild und neigt den Kopf, ehe es in einem weiteren Lichtblitz verschwindet. Die Gesandte lässt allerdings etwas zurück: Ein Steinmedaillon mit einer Rune in Form eines siebenzackigen Sternes, welches sicherlich für die Gesellschaft der Kundschafter von großem Interesse sein dürfte. Hiernach ist die magische Kraft des Außenpostens endgültig erschöpft und die Gesandte kehrt nicht zurück.

Schatz: Ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Arkanes) oder Wissen (Geschichte) verrät die historische Bedeutung des Gegenstandes: Es ist ein Symbol der Treue gegenüber den Runenherrschern und ermöglichte die-



sen, ihre Untertanen aus der Ferne im Auge zu behalten.

THASSILONS ERBEN (HG 4)

Wenn die SC tiefer indie Ruinen vorstoßen, führt ihr Wegsiez zwischen längst umgestürzten Säulen und unter eingebrochenen Torbögen hindurch.

Die Sonne strahlt vom Himmel auf die offene Wiese hinunter. Die über das Gelände verteilten weißen Steine reflektieren ihre Strahlen. Eine lange, gepflasterte Straße führt zurück in den Wald; umgestürzte Säulen und Pfeiler zu ihren Seiten deuten auf ihr hohes Alter hin.

Der Pfad ist von freier Wiese umgeben. Alle von Trümmern bedeckten Teile des Weges werden allerdings als Dichtes Geröll (siehe Spielleiterbuch S. 42) behandelt.

Kreaturen: Zwischen den Säulen verbergen sich mehrere Räuber des Felswelpen-Goblinstammes. Dieser ist erst unlängst in die Ruinen eingezogen. Es dauerte aber nicht lange, bis einer von ihnen die vorbestimmte Illusion auslöste, woraufhin der gesamte Stamm sich in die illusionäre Frau verliebte. Seither wachen die Goblins eifersüchtig über diese. Der treueste Streiter der namenlosen Frau ist der Goblin Hork Schieferbrecher. Diesem ist es gelungen, ein Medaillon von der Gesandten zu erhalten, so dass er Xanderghuls Rune als sein eigenes Wappen übernommen hat. Trotz seiner Waghalsigkeit hat er seinen Stammereitsmehrfach erfolgreich gegen Mächtigerneindringlinge ins Feld geführt und den Ort verteidigt.

Sollten die SC sich nicht um Heimlichkeit bemühen, während sie mit der Gesandten zu tun haben und sich später auf dem Pfad bewegen, wissen die Goblins von ihrer Anwesenheit und verstecken sich zwischen den Säulen, um einen Angriff vorzubereiten. Gestatte den SC einen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung gegen SG 18, um die Räuber zu bemerken und in der Überraschungsrunde handeln zu können.

Hork Schieferbrecher reitet zu Beginn der ersten Runde auf seinem Reitwolf Yarg aufs Feld und beteiligt sich nicht während der Überraschungsrunde.

HORK SCHIEFERBRECHER

HG 1

EP 400

Goblinanführer (*Spielleiterbuch*, S. 70)

TP 16

TAKTIK

Vor dem Kampf Hork baut sich großspurig vor den SC auf, sobald seine Leute auf ihren Plätzen sind.

Im Kampf In seinem ersten Zug setzt Hork seine besondere Fähigkeit Arkane Verbindung ein, um Brennende Hände zu wirken (SG 12). In den nächsten Runden schlägt er nach jedem SC, der gegen ihn Zauber einsetzt, von Yarg zu Fall gebracht wird oder das thassilonische Medaillon trägt.

Moral Hork erträgt nicht, dass jemand anders „seine“ Rune trägt, und kämpft selbst dann bis zum Tod, sollte er das Medaillon der SC erhalten.

YARG

HG 1

EP 400

Wolf (*Spielleiterbuch*, S. 83)

TP 13

REF+5, WIL +1, ZÄh +5

TAKTIK

Vor dem Kampf Yarg ist Hork treu ergeben und wartet mit seinem Angriff, bis Hork Brennende Hände gewirkt hat.

Im Kampf Yarg versucht, jeden SC zu beißen und zu Fall zu bringen, den Hork ebenfalls angreift. Er greift einen SC an, bis Hork das Ziel wechselt. Sollte Hork im Kampf fallen, bewacht Yarg ihn gegen weitere Angriffe der SC.

Moral Yarg kämpft bis zum Tode, um Hork zu beschützen.

FELSWELPEN-RÄUBER (4)

HG 1/3

EP je 135

Goblin (*Spielleiterbuch*, S. 69)

TP je 6

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Räuber verstecken sich zwischen den Ruinen und warten auf die SC.

Im Kampf Die Räuber greifen wild, aber unkoordiniert an. Sie versuchen, einen Bogen um Hork zu machen, damit dieser Platz hat, denn er ist bekannt dafür, selbst für einen Goblin sehr waghalsig zu sein.

Moral Wenn Hork besiegt wird, versuchen alle noch lebenden Goblins zu fliehen.

Entwicklung: Wenn die SC Hork Schieferbrecher, Yarg und die Goblinkrieger besiegt haben, können sie damit fortfahren die Ruinen zu untersuchen. Allerdings finden sie außer historischen Neuentdeckungen nichts anderes mehr von besonderem Wert. Ihnen begegnen keine weiteren Bedrohungen mehr, während sie die Ruinen erforschen.

ABSCHLUSS

Wenn die SC nach Sandspitze zurückkehren, dankt Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark ihnen für ihre Bemühungen bei der Erkundung der neuentdeckten Ruinen und lobt sie für die Sicherstellung des uralten Medaillons. Sie bemerkt, dass der Besitz des Medaillons vielleicht andere Wächter der Ruinen von ihnen ferngehalten haben könnte. Jeder SC, der bei der Berichterstattung über den Kampf mit den Goblins übertreibt, erntet dafür nur ein langsames Kopfschütteln und ein Grinsen von Kundschafter-Hauptmann Heidmark.

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOREN • JOE CAUBO & JP CHAPLEAU

KÜNSTLER • Tyler Walpole
KARTENZEICHNER • Corey Macourek

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider
DEVELOPMENT LEAD • Mark Moreland
EDITING • Judy Bauer

EDITORIAL ASSISTANCE • Jason Bulmahn, Christopher Carey, Stephen Radney-MacFarland, Rob McCreary, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

GRAPHIC DESIGNER • Andrew Vallas
PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSISTANT • Dylan Green

FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo
TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz
PATHFINDER SOCIETY CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock

SPECIAL THANKS
THE PAIZO CUSTOMER SERVICE, WAREHOUSE, AND WEBSITE TEAMS

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Bash: Terrors
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Anne-Janine Naujoks-Sprengel,
Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski
LAYOUT • Michael Mingers

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.

Beginner Box Bash: Ruins © 2011, Paizo Inc.; Authors: John Compton and Thurston Hillman.

Deutsche Ausgabe Einsteigerbox-Abenteurer: Schrecken© 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Bash: Ruins is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.. "Flip-Mat" is a trademark of Steel Squire. © 2011, Paizo Inc..

EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: SCHRECKEN

VON JOE CAUBO & JP CHAPLEAU



!!! ZUSATZINFORMATIONEN

Dieses Abenteuer ist für 4-6 Charaktere der 1. Stufe ausgelegt, welche mittels der Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: *Map Pack: Crypts.*

Aufsteller: 1 Skelettstreiter, 4 Skelette, 1 Aufsteller pro SC.

Vor ein paar Nächten gelang einer Gruppe von Schlägern ein erfolgreicher Betrug in Sandspitze. Auf Drängen ihres Anführers hin setzten sich die Gauner sofort aus dem Ort ab, um etwas Entfernung zwischen sich und die aufgeregten Dorfbewohner zu bringen, damit Gras über die Sache wachsen konnte. Vor zwei Nächten erreichten sie den Dorfrand von Galduria und entschlossen sich zu einer Saufftour durch sämtliche Schenken, um ihren jüngsten Erfolg zu feiern. Nachdem sie etwa die Hälfte der Kneipen vor Ort beehrt hatten, begegnete ihnen ein von einem Pferd gezogener Karren mit einem alten, ausgezehrten Weib. Die schwer betrunkenen Schläger hielten die verletzlich wirkende Frau an und verprügelten

sie, bis sie das Bewusstsein verlor. Danach stahlen sie mehrere Säcke von ihrem Wagen. Unter ihrer Beute befand sich eine makabre schwarze, von seltsamen Symbolen bedeckte Kerze, welche schwach nach Blut roch. In ihrem alkoholvernebelten Verstand zogen sie zum örtlichen Friedhof, zündeten sie an und vollzogen zum Spaß eine Anrufung, bei der sie Hexenflüche und kultische Gesänge nachahmten. Sie hatten dabei so viel Spaß, dass sie nicht bemerkten, dass sich zwei schwankende Kadaver aus einer nahen Gruft erhoben und unter ihnen zu tanzen begannen. Ehe sie ihre alkoholverwirrten Sinne wieder sammeln konnten, hatten die Untoten sie auch schon in Stücke gerissen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Spielercharaktere werden vom zu Besuch weilenden Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark von Sandspitze zur Varisischen Ortschaft Galduria geschickt, um Gerüchten über eine Untotenplage nachzugehen. Sie müssen die Dorfbewohner befragen, ehe sie spät in der Nacht den Friedhof betreten, um sich der Bedrohung zu stellen.

AM ANFANG

Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark führt die SC durch die Straßen von Sandspitze, während sie ihre Kontakte in der Stadt besucht. Auf einer überfüllten Straße nähert sich ihr plötzlich ein Mann und präsentiert seinen *Wegweiser* (einen magischen Kompass, den Angehöriger der Gesellschaft der Kundschafter benutzen). Er spricht schnell und leise mit Heidmark, ehe er wieder in der Menge verschwindet und nicht mehr gesehen wird.

Lies das Folgende vor, um das Abenteuer in Gang zu bringen:

Auf dem geschäftigen Markt von Sandspitze nehmt ihr den Duft von Gewürzen und andere exotische Aromen in der Luft wahr. Nach einer kurzen Unterhaltung mit einem Mann, der ihr einen geheimnisvollen, goldenen Kompass gezeigt hat, dreht sich Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark euch zu. Sie wartet, bis sie eure Aufmerksamkeit hat, ehe sie zu sprechen beginnt:

„Ich habe erfahren, dass es in dem kleinen Ort Galduria Probleme gibt; das Dorf liegt nordwestlich von Sandspitze. Dort gibt es die Zwielightakademie, eine Magierschule, die sich... ungewöhnlichen... Dingen widmet. Den Berichten nach sind ein paar junge Schläger verschwunden, nachdem eine Lehrerin der Akademie, Hazelindra, von ihnen auf dem Heimweg angegriffen wurde. Gerüchten zufolge lauern Schrecken auf dem Friedhof, woran die Akademie schuld sein soll. Ich habe von einem seltsamen Licht gehört, welches nachts auf dem Friedhof leuchten soll. Ich glaube, dass es eine Verbindung zwischen den Verschwundenen, den wandelnden Toten und dem Licht gibt. Sollte ich Recht haben, so muss dies untersucht und erforscht werden. Bringt alles euch mögliche in Erfahrung und berichtet mir dann. Verhaltet euch auf jeden Fall unauffällig.“

Sie flüstert ihrem Diener etwas zu, der sofort ein paar kleine Beutelchen mit Münzen in seinen Taschen sucht und sie euch aushändigt.

Heidmark sagte: „Das sollte für eine sichere Hin- und Rückreise reichen. Ich warte auf euren Bericht.“ Sie wendet sich ab und verschwindet mit ihrem Diener in der Menge.

Die SC benötigen zwei Tage für die Reise nach Galduria. Die Reise verläuft problemlos, die SC treffen wenige Reisende und stoßen auf keine Hindernisse. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 15 bringt den SC die unorthodoxen magischen Studien ins Gedächtnis zurück, welche an der Zwielightakademie in Galduria betrieben werden: Vor kurzem verlor eine Gruppe von Nekromanten die Kontrolle über ihre experimentellen Zombies, welche sodann große Zerstörungen über den Ort und das Umland brachten. Wenn die SC Galduria erreichen, sind die Straßen fast ausgestorben. In der Luft hängt Nebel, der von den heißen Quellen

des Aschensees aufsteigt und im frühen Varisischen Winter in der eisigen Luft kondensiert. Der ärmliche Randbezirk des Ortes wirkt isoliert und verlassen; es gibt hier nicht die Geschäftigkeit, welche die SC aus Sandspitze gewohnt sind. Die wenigen Leute auf den Straßen haben es eilig und sehen aus, als würden sie jeden Moment fortlaufen wollen.

GALDURIAS RANDBEZIRKE

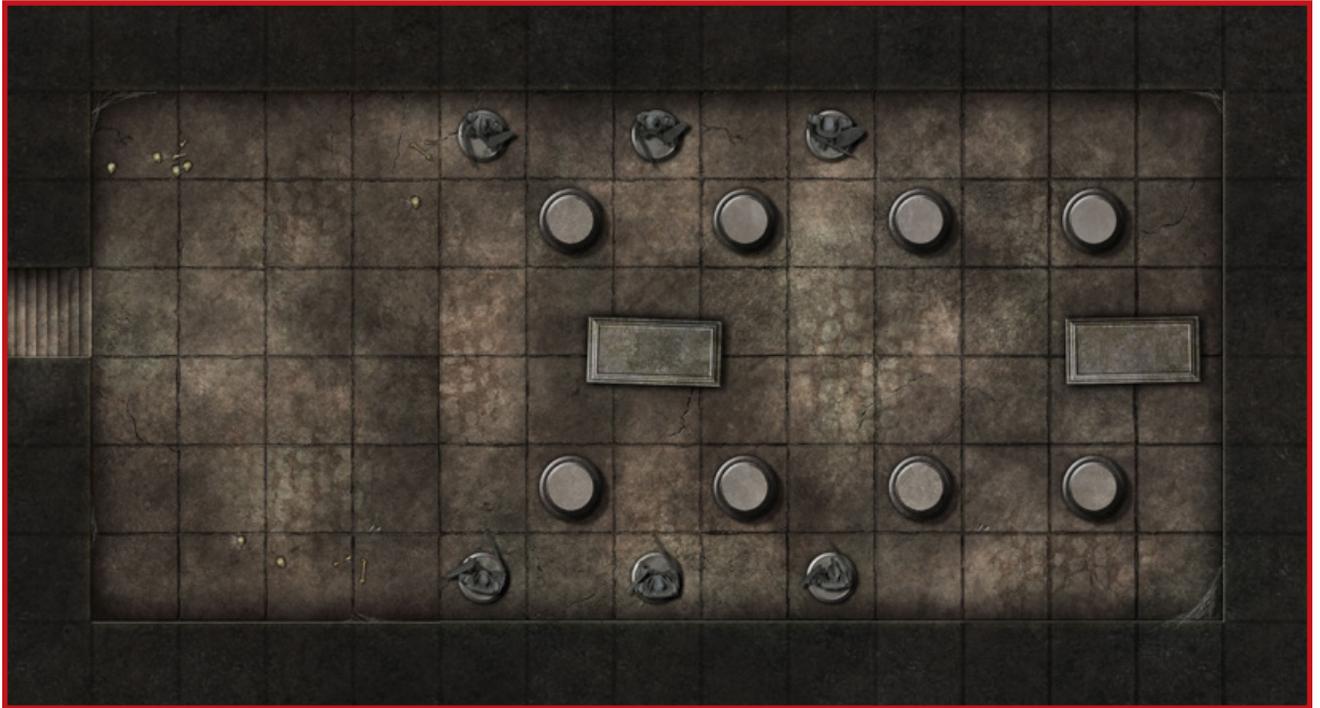
Galduria ist ein kleines Handelsstädtchen am Ufer des Aschensees. Die Probleme sind bisher nur im westlichen Teil des Ortes aufgetreten, welcher dem Friedhof am nächsten liegt. Die Straße weitet sich und führt auf einen Platz. Dort speist ein Bach einen geborstenen Springbrunnen. Rund um den Platz liegen das örtliche Gasthaus, ein kleiner Desnatempel und eine Wachstube, aus welcher ein einzelner Wächter jeden misstrauisch beobachtet, sonst aber nichts tut.

Die SC haben mehrere Optionen, den seltsamen Geschehnissen in der Gegend nachzugehen. In welcher Reihenfolge sie vorgehen, liegt bei ihnen. Sie müssen auch nicht alles tun, was ihnen möglich ist. Der Spielleiter sollte frei entscheiden, wann er die Handlung voranbringt, worauf er verzichtet und was er vielleicht miteinander verbindet. Lediglich auf der Treffen mit der Hexe Hazelindra kann nicht verzichtet werden, da sie von der heimgesuchten Kerze weiß und den SC die erforderlichen Informationen liefern kann, um den Auftrag zu vollenden.

Bauern: Die armen und unterdrückten Bewohner des Ortes haben in der Nacht heulende Geräusche und ein unheimliches Schlurfen vernommen, das vom Friedhof im Westen kam. Aufgrund ihres Aberglaubens weigern sie sich aber, nachts ihre Hütten zu verlassen. Den Gerüchten nach ist ein weiteres, finsternes Ritual der Zwielightakademie schiefgegangen. Die stoischen Bauern scheinen die selbstaufgelegte Sperrstunde resignierend als ihr Schicksal anzunehmen. Sie vermitteln nicht den Eindruck, dass sie eine Veränderung wünschen oder herbeisehnen. Sollten die SC nach den vermissten Schlägern fragen oder ob sich in der Nacht ihres Verschwindens etwas Seltsames zugetragen hat, können sie von einer Bäuerin erfahren, dass sie in besagter Nacht vom Friedhof her trunkenen Gesang gehört hat, sofern den SC ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie gegen SG 15 zum Sammeln von Informationen gelingt.

Gastwirt: Der Betreiber des Gasthofes, Eldon Forber, weiß, dass hier vor ein paar Nächten eine Gruppe Schlägertypen durchkam. Diese bezahlten ihn aber dafür niemandem zu erzählen, dass sie in der Stadt wären. Als seine betrunkenen Gäste mit den Taten dieser Nachtangaben, hörte der Gastwirt, dass sie „die Kerze dieser alten Schachtel“ bei irgendeinem dummen Spaß auf dem Friedhof nutzen wollen. Da er annahm, dass diese Kerze irgendwie mit der Zwielightakademie in Verbindung stand, ignorierte er absichtlich alles weitere, damit er auch ja glaubhaft jede Kenntnis verneinen kann. Forber nimmt sein Versprechen zu schweigen ernst und kann nur zum Sprechen gebracht werden, wenn die SC ihn austricksen. Ein SC kann die oben aufgeführten Informationen aus ihm herausholen, sofern ihm ein Fertigkeitswurf auf Bluffen gegen SG 15 gelingt.

Hexe: Die alte Hexe Hazelindra wohnt außerhalb des Ortes. Sie wurde von den Schlägern auf dem Heimweg von der Zwielightakademie angegriffen, wo sie unterrichtet. Nachdem sie zusammengeschlagen und ausgeraubt wurde, ist Hazelindra natürlich Fremden gegenüber sehr misstrauisch. Außerdem befürchtet sie, dass man



sie für das Auftauchen der Untoten verantwortlich machen könnte. Die SC müssen sie daher zunächst davon überzeugen, dass sie ihr nichts Böses wollen, ehe sie mit ihnen spricht. Noch mehr Überzeugungsarbeit ist erforderlich, damit diese sie in ihr verbarrikadiertes Haus einlässt. Die SC können Hazelindra mit einem Fertigkeitswurf auf Bluffen oder Diplomatie gegen SG 15 überzeugen.

Wenn Hazelindra zum Reden gebracht wird, erzählt sie, dass eine Gruppe von Schlägern sie zusammengeschlagen hätte, als sie auf dem Heimweg gewesen sei, und ihr mehrere Dinge geraubt hätte. Darunter sei ein magischer Gegenstand gewesen, den sie studiert habe; eine *Nachtkerze*. Wenn diese entzündet wird, belebt sie alle Leichen in der Umgebung, als handle es sich um Untote. Die Kerzenflamme ist tagsüber zudem unsichtbar und kann nur mit dem Blut eines lebenden Wesens gelöscht werden. Hazelindra erklärt abschließend, dass die SC die Kerze behalten könnten, sofern diese sie nicht bei der Akademie anschwärzen und ihre Verbindung zur vorliegenden Situation verraten.

Priester: Amelon Birm, der örtliche Priester der Desna und einziger Geistliche des kleinen Tempels in der Mitte des Dorfes, wird vermisst, seitdem die Untoten das erste Mal in Erscheinung traten. Die Dorfbewohner glauben bislang, er sei nach Sandspitze gegangen, um erforderliche Zauberkomponenten zu besorgen oder Verstärkung zu holen, damit er der wachsenden Bedrohung begegnen kann. Doch in Wirklichkeit wurde er in der ersten Nacht, nachdem die betrunkenen Schläger das Unheil heraufbeschworen hatten, getötet, als er versuchte, die untote Bedrohung allein zu beenden. Wenn die SC die Kirche durchsuchen, können sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 die Aufzeichnungen des Priesters finden. Der letzte Eintrag besagt, dass er zum alten Friedhof gehen und nachsehen sollte, was für Gestalten sich da in diesem seltsamen Licht bewegten.

Wachmann: Galdurias Wache besteht aus vier kräftigen Männern, die von einem kurzsichtigen, fast blinden und in Ruhestand

befindlichen Kreuzfahrer angeführt werden. Diese können von ein paar Zusammenstößen mit Untoten berichten, die in den letzten Tagen vom Friedhof her kamen; in der Regel waren die Untoten allein und schienen kein Ziel zu verfolgen. Die Männer sind sehr besorgt und nicht bereit, den Ort nach Einbruch der Dunkelheit zu verlassen. Sollte den SC ein Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen gegen SG 15 gelingen, bemerken sie, dass ein Wachmann nicht die ganze Wahrheit erzählt. Wenn sie ihn ein wenig umschemeln oder ihm etwas Druck machen, verrät er, dass er in den letzten Nächten auf dem Friedhof ein unheimliches Licht gesehen hat. Das Licht brenne von der Abend- bis zur Morgendämmerung. Der Wächter glaubt, dass die untoten Abscheulichkeiten jede Nacht ein helles Feuer anzünden.

DAS MAUSOLEUM (HG 4)

Der Friedhof liegt einen guten Kilometer westlich der Stadt. Er kann über einen schmalen Trampelpfad erreicht werden, welcher durch das überwucherte, neblige Vorgebirge führt, in dem Galduria liegt. Sollten die SC tagsüber reisen, stoßen sie auf die Überreste früherer Opfer der Untoten und Spuren untoter Aktivitäten, sehen aber weder wandelnde Tote, noch die Kerze.

Nachts allerdings durchdringt ein helles, flackerndes Licht den kalten Nebel, der über dem Friedhof liegt. Es ringt aus einer Gruft im Herzen der Nekropole. Wenn die SC dem Lichtschein folgen, kommen sie zu der Kerze, welche in einem kleinen Mausoleum steht. Sollten die SC sich in der Nacht dem Mausoleum nähern, lies das Folgende vor:

Eine flackernde Kerze scheint wie ein Leuchtfeuer von einem steinernen Sarkophag in dieser dunklen, feuchten Gruft. Zwei Säulenreihen tragen die Decke um einen zweiten Sarkophag herum. Sechs ernstblickende Statuen wachen über diese Ruhestätte. Die Figuren werfen zuckende Schatten auf die

Wände, vermitteln so den Eindruck von Bewegungen und sorgen dafür, dass Teile des Raumes in Dunkelheit gehüllt bleiben. Die Luft riecht nach Feuchtigkeit und frisch aufgewühlte Erde.

Kreaturen: Eine Gruppe von der *Nachtkerze* belebter Skelette lauert in den dunklen Schatten des Mausoleums. Die Untoten greifen die SC an, wenn diese eintreten. Die vier Skelette sind wie Schläger gekleidet; genaugenommen sind sie die Überreste jener Schläger, welche die Kerze aktiviert haben. Der Skelettstreiter trägt die Gewandung eines Desnaklerikers (Wissen [Lokales oder Religion] gegen SG 15). Wenn die SC die *Nachtkerze* löschen, wird der Kampf gegen die Untoten leichter – siehe unter Entwicklung.

MENSCHLICHE SKELETTE (4)

HG 1/3

EP je 135

TP je 4 (*Spielleiterbuch*, S. 79)

SKELETTSTREITER

HG 2

EP 600

TP 17 (*Spielleiterbuch*, S. 80)

Entwicklung: Wenn die Skelette besiegt wurden, können die SC sich mit der *Nachtkerze* befassen. So ihnen ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Arkanes oder Religion) gegen SG 15 gelingt, wissen sie, dass dieser schwache magische Gegenstand nur gelöscht werden kann, indem das Blut einer lebenden Kreatur in die Flamme

gegossen wird. Um die Flamme zu löschen (und zu vereiteln, dass sich auf dem Rückweg nach Sandspitze weitere Untote aus Gräbern am Wegesrand erheben), müssen sie die Kerze mit Blut aus einer offenen Wunde wässern (dies verursacht mindestens 1W4 Schadenspunkte). Wenn die Flamme erlischt, bricht jeder belebte Untote auf dem Friedhof langsam zusammen und verliert 1 Trefferpunkt pro Runde.

ABSCHLUSS

Die Dorfbewohner von Galduria bedanken sich bei den SC, dass diese der Bedrohung ein Ende gesetzt haben. Hazelindra ist höchst erfreut und bietet den SC ein herzhaftes Mahl als Belohnung an, außerdem lässt sie die SC die *Nachtkerze* behalten. Wenn die SC nach Sandspitze zurückkehren, um Kundschafter-Hauptmann Celia Heidmark die Kerze auszuhändigen, ist sie dankbar und drückt ihre Hochachtung vor der Arbeit der SC aus. Sie verspricht, sie bei eventuellen künftigen Missionen zu berücksichtigen.

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUTOR • MARK GARRINGER

KÜNSTLER • Daryl Mandryk
KARTENZEICHNER • Jason Engle

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
EDITOR-IN-CHIEF • F. Wesley Schneider
SENIOR EDITOR • James L. Sutter
DEVELOPMENT LEAD • John Compton
DEVELOPMENT TEAM • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie
EDITORIAL TEAM • Judy Bauer, Christopher Carey, and Ryan Macklin
EDITORIAL INTERN • Cassidy Werner
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
DESIGN TEAM • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds

SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
ART DIRECTOR • Andrew Vallas
GRAPHIC DESIGNERS • Emily Crowell and Sonja Morris

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSOCIATE • Cosmo Eisele

MARKETING DIRECTOR • Jenny Bendel
FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Ashley Gillaspie
CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz
SENIOR SOFTWARE DEVELOPER • GARY TETER
CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock
PROJECT MANAGER • Jessica Price
LICENSING COORDINATOR • Michael Kenway

CUSTOMER SERVICE TEAM • Erik Keith, Justin Riddler, and Sara Marie Teter

WAREHOUSE TEAM • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

WEBSITE TEAM • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Fraiser, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

DEUTSCHE AUSGABE • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Demo: Waves
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Thorsten Naujoks
LAYOUT • Nadine Hoffmann

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.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Bash: Relics is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.. © 2013, Paizo Inc..

EINSTEIGERBOX-ABENTEUER: WELLEN

VON MARK GARRINGER



!! ZUSATZINFORMATIONEN

Dies ist ein Abenteuer für 4 Charaktere der 3. Stufe, die nach den Regeln der *Pathfinder-Einsteigerbox* erstellt wurden.

Zeitaufwand: 45-60 Minuten

Bodenplan: Map Pack: Ship's Cabins

Aufsteller: 3 Goblins, 2 Orks, 1 Ork-Anführer, 1 Aufsteller pro SC

Im Lauf der letzten Monate ist die Reise über den Varischen Golf zunehmend gefährlicher geworden, da eine Piratenbande listiger Monster immer häufiger Schiffe überfällt, ausraubt und versenkt. Diese sogenannte Blutmaulhorde unter Führung des orkischen Piraten Tauk Einhauer versetzt inzwischen Schiffskapitäne entlang der ganzen Verlorenen Küste in Schrecken.

ZUSAMMENFASSUNG

Elliana Silva, die Kapitänin der Kuss der Morgenröte, heuert die SC als Beschützer ihres Schiffes an, da sie eine wichtige Ladung thassilonischer Artefakte von Sandspitze zum nördlich gelegenen Rätselhafen bringen soll. Während der dreitägigen Seereise wird das Schiff von Piraten angegriffen, so dass die SC die Blutmaulhorde abwehren müssen, wenn sie mit den Relikten und ihren Leben entkommen wollen.

KAPITÄNIN ELLIANA SILVA

Die Kuss der Morgenröte und Kapitänin Elliana Silva sind wiederkehrende Elemente innerhalb dieser Staffel an Abenteuern, da sie auch in Inseln und Masken auftreten. Da die Abenteuer in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können, mag es sein, dass die SC Kapitänin Silva bereits kennen. Sie ist eine freundliche, harte, aber gerechte Kapitänin, welche Sarenrae anbetet und den Sonnenaufgang auf dem Meer genießt.

AUSGANGSLAGE

Zu Beginn des Abenteuers ist gerade eine neue wilde Nacht im Wirtshaus Zum Schleimaal in Sandspitzes Hafen angebrochen. Die Lokalität ist nach Norah, der beliebten (und eklig) Kreatur in

dem schmutzigen Glasaquarium hinter der Theke benannt. In der Schenke gibt es eine beliebte Mutprobe: Für eine Silbermünze kann man einen Becher voll Wasser aus dem Aquarium erwerben und wem es gelingt, den Becher zu leeren, ohne sich zu übergeben, erhält die neben dem Aquarium hängende Börse mit den Einsätzen aller Bewerber, die seit dem letzten erfolgreichen Versuch gescheitert sind. Noch bedeutsamer als die Münzen ist aber das Recht eines Siegers, seinen Namen in den Deckenbalken über der Theke einritzen zu dürfen.

Gerade eben ist ein junger, von seinen Schiffkameraden angefeuerter Seemann an dem ekligen gelbgrünen Algenwasser voller Schleimaalschleim gescheitert – die versammelte Menge brummt enttäuscht, während Jargie den Rest des Becherinhaltes wieder in das Aquarium kippt. Norah presst sein rundes, zahnloses Maul gegen das Glas und gibt dann noch mehr Schleim ab, so dass das Wasser völlig undurchsichtig wird.

Wenn die SC wollen, können sie sich an der Mutprobe beteiligen: Der Einsatz ist 1 SM, zum Austrinken des Bechers sind drei aufeinanderfolgende Zähigkeitswürfe gegen SG 19, 20 und 21 erforderlich. Sollte ein SC es schaffen, den ganzen Becherinhalt hinunterzuwürgen, gewinnt er die aktuelle Börse von 156 SM und kann seinen Namen in den Deckenbalken einritzen. Die Menge jubelt und gröhlt derweil anfeuernd.

Unabhängig davon, ob die SC sich auf die Schleimalprobe einlassen, werden sie von einem stark sonnegebräunten zwergischen Seemann angesprochen: „Der Käpt'n würd' gern mit euch red'n.“ – Dabei deutet er auf einen Tisch am Ende des Schankraumes, wo drei Frauen und zwei Männer sitzen. Eine Frau trägt einen Dreispitz und einen langen schwarzen Mantel, diese Kleidungsstücke weisen sie zusammen mit ihrem Auftreten als den besagten „Käpt'n“ aus. Wenn die SC zu ihrem Tisch kommen, stehen die anderen Seeleute auf und gehen. Lies das Folgende vor oder verwende eigene Worte:

Die schwarzhaarige Frau ist mittleren Alters, ihre langer, schwarzer Mantel weist rote und goldene Akzentuierungen auf und ihr Gesicht ist von einem Leben auf dem Meer und Wind und Wellen gezeichnet. Sie deutet euch, doch Platz zu nehmen, und sagt: „Ich bin Elliana Silva, Kapitänin der Kuss der Morgenröte. Bürgermeisterin Deverin hat euch mir wärmsten empfohlen. – Ich hoffe nämlich, dass ihr mir bei einem Problem helfen könnt.“ Sie pfeift und winkt einer Schankmagd zu, eine Runde Bier zu bringen. „Ich segle die Varische Küste hinauf und hinab und transportiere Fracht, Leute und zuweilen auch Tiere. Ich bin auf den meisten Ärger vorbereitet, doch in letzter Zeit machen ein Pirat namens Einhauer und seine sogenannte Blutmaulhorde die Wellen unsicher; sie wollen sich einen Namen machen, indem sie Schiffe überfallen, Schutzgelder für „sichere Durchfahrt“ erpressen und andere unhöfliche Gemeinheiten begehen.“ Sie hebt ihren Bierkrug und deutet in eure Richtung. „In zwei Tagen bricht die Kuss der Morgenröte nach Rätselhafen auf. Ich möchte zusätzliche Muskeln anheuern für den Fall, dass die Horde mein Schiff überfallen möchte. Und Bürgermeisterin Deverin meinte, ich wäre eine Närrin, wenn ich mich da nicht an euch halten würde. Nun, ich bin definitiv keine Närrin, also, wie steht es?“

Lass die SC der Kapitänin ein paar Fragen stellen; wahrscheinliche Fragen und ihre Antworten wären:

Du weißt schon, dass wir keine Seeleute sind, oder? – „Ich will euch auch nicht als Seefahrer anheuern, da ich schon eine sehr gute Mannschaft habe. Ich will Kämpfer anheuern, die mein Schiff verteidigen!“

Wie sieht es mit der Bezahlung aus? – „Wenn wir Rätselhafen erreichen, erhält jeder von euch 200 Goldmünzen. Wenn wir es nach Sandspitze zurückschaffen sollten, steigt das auf 300 Goldmünzen pro Kopf.“

Was weißt du über diesen Einhauer und seine Horde? – Tauk Einhauer ist der wohl gemeinste und ruchloseste Pirat, der seit Jahren den Golf unsicher gemacht hat. Seine Horde besteht hauptsächlich aus Goblins, Orks und was für Gesindel er sonst noch auftreiben kann.

Was für Fracht transportiert ihr? – „Das verrate ich nicht, nehmt es mir nicht übel, aber je weniger es wissen, umso weniger können sich verplappern. Es ist nichts, das jemandem Schaden zufügen könnte, falls euch das beruhigt.“ Schaffen die SC einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15, lächelt sie verschwörerisch und weiht sie ein: „Es sind Relikte aus Thassilon, einem alten Imperium, das vor lange Zeit diesen Teil der Welt beherrscht hat. Ich weiß nicht, ob sie magisch sind oder nicht – auf mich wirken sie wie ein Haufen alter Müll -, aber die Kryptomagier von Rätselhafen bezahlen ein hübsches Sümmchen für sie!“

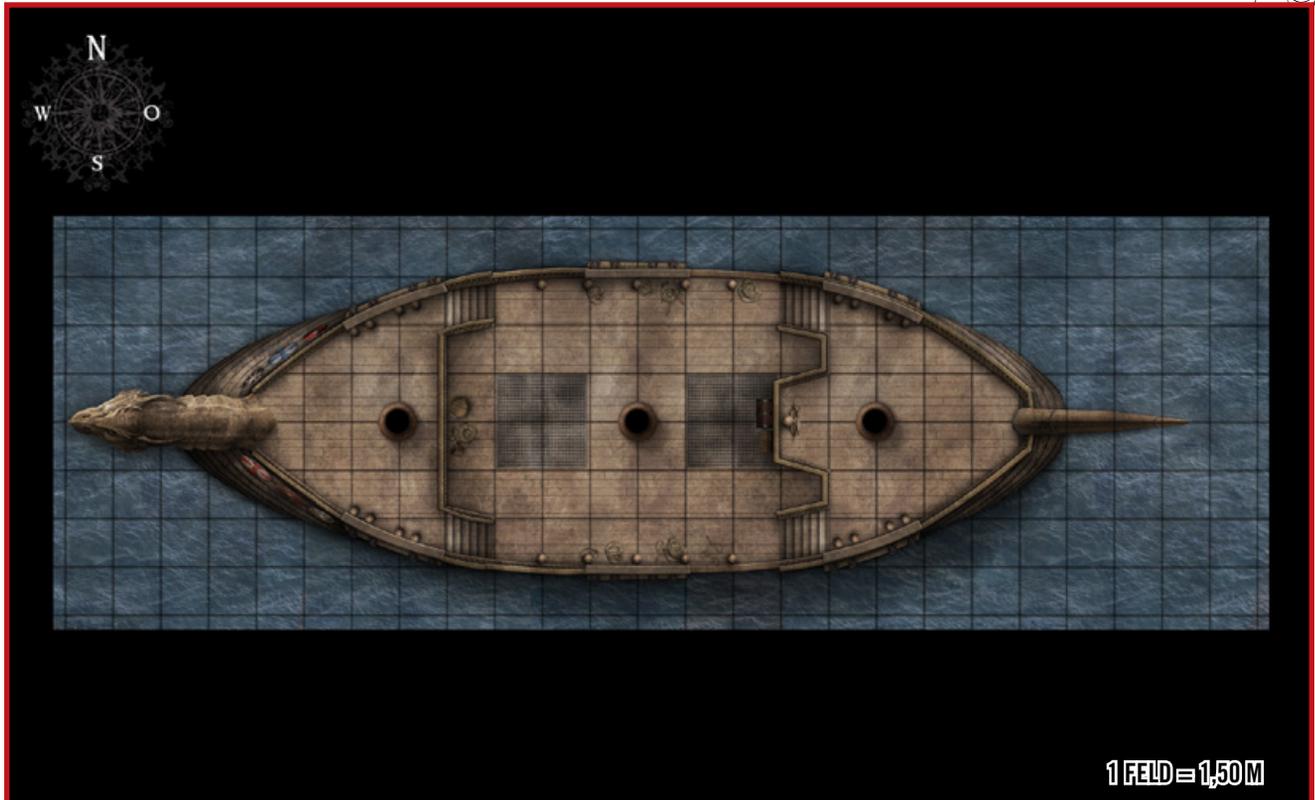
Was kannst du uns über Rätselhafen erzählen? – Rätselhafen ist ein gefährlicher Ort, wenn man nicht vorbereitet ist. Haufenweise Räuber, Diebe und Piraten. Aber auch haufenweise Geld, das man machen kann, wenn man mit den richtigen Leuten Geschäfte macht.“

Die SC haben 2 Tage, um ihre Angelegenheiten zu regeln und einzukaufen, ehe die Reise beginnt. Derselbe stämmige Zwergenseemann stößt sie am Abend des zweiten Tages auf und teilt ihnen mit, dass Kapitänin Silva mit dem Sonnenaufgang lossegeln wolle.

DIE KUSS DER MORGENRÖTE

Die Kuss der Morgenröte ist eine Galeone mit drei Masten, welche gegenwärtig in der Bucht von Sandspitze vor Anker liegt. Wenn die SC im Hafen eintreffen, ist die Mannschaft bereits fast vollzählig an Bord und geschäftig bei der Arbeit, während Kapitänin Silva bei einem Ruderboot wartet und mit dem Hafenmeister spricht. Sie schüttelt seine Hand und spricht die SC an, sowie sie diese nahen sieht: „Bereit zur großen Fahrt? Ihr bekommt die Passagierkabine, da wir dieses Mal nur Fracht transportieren. Willkommen an Bord!“

Kapitänin Silva erwartet, dass die SC die Besatzung bei deren alltäglichen Aufgaben nicht stören und sich auch ansonsten unauffällig verhalten. Sie lädt die SC ein, an ihrem Morgengebet teilzunehmen und bittet einen eventuell anwesenden Kleriker der Sarenrae, das Gebet zu leiten. Das Abendessen wird jeden Tag eine Stunde nach Sonnenuntergang serviert, danach beschäftigen sich jene, die keine Nachtschicht haben, mit Zechen, Kartenspiel und Geschichtenerzählen. Kapitänin Silva bittet die SC, die Mannschaft bei der Wache zu unterstützen, nachts eingeschlossen. Lass die SC die Logistik ihres Wachdienstes planen und wie sie im Falle eines Angriffes Alarm schlagen wollen. Um von der Kabine der SC an Deck zu kommen (oder umgekehrt), sind zwei Runden erforderlich. Sollten die SC dies wünschen, dürfen sie nachts auch Hängematten an Deck aufhängen – die Kapitänin droht aber, jedes Besatzungsmitglied auszupeitschen, welches dies dann vielleicht für ein Nickerchen nutzen will.



ANGRIFF DER HORDE

Während der zweiten Nacht greift die Horde um Mitternacht an. Ein Ruderboot voller Goblins und Orks kommt von einem verborgenen Aussichtspunkt an der Küste heran und geht längsseits. Dann schleudern die Piraten Wurfhaken über die Schiffsreling, um an Bord zu gelangen. Um die Entertruppe rechtzeitig zu bemerken, damit ein Handeln während der Überraschungsrunde noch möglich ist, muss einem wachhabenden SC ein Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingen; dieser Wurf steht nur an Deck befindlichen SC zu, die auch aktiv Wache schieben.

Während der Überraschungsrunde klettern drei Goblins an der Seite der Kuss der Morgenröte hinauf und kommen an Deck. Die Orks benötigen dagegen jeder eine Volle Aktion, um an Deck zu kommen, so dass sie zu Beginn der zweiten Runde hinzukommen. Tauk Einhauer betritt das Deck zu Beginn der dritten Runde. Insgesamt befestigen die Piraten im Laufe der Überraschungsrunde sechs Wurfhaken – ein SC kann einen Wurfhaken mit einem Stärkewurf gegen SG 15 lösen oder indem er dem damit verbundenen Seil 2 oder mehr Schadenspunkte mit einer Hieb- oder Stichwaffe zufügt; in diesem Fall muss der dazugehörige Pirat entweder einen neuen Wurfhaken hinaufwerfen oder warten, dass ein anderes Seil zum Hinaufklettern frei wird.

Weder Kapitänin Silva noch ihre Seeleute greifen in den Kampf ein, dafür wurden die SC schließlich angeheuert!

Vergiss nicht, dass die Goblins und Orks über Dunkelsicht verfügen und kein Licht benötigen zum Kämpfen. Wenn Tauk Einhauer an Bord klettert, fordert er Kapitänin Silva sofort auf, ihm die thasilonischen Relikte zu übergeben. Sollten die Dinge für die Piraten schlecht stehen, wirft er sich ohne zu zögern ins Getümmel. Sollte er glauben, persönlich in Gefahr zu sein, versucht er, Silva als Geisel zu nehmen und gegen die Fracht einzutauschen. Falls die SC sich in

solch einer Situation weigern, die Waffen niederzulegen, rammt er ihr ein Messer in die Seite und versucht, über Bord in sein Ruderboot zu springen und zu entkommen.

GOBLINS (3)

HG 1/3

EP je 135

Goblin (*Spielleiterbuch*, S. 69)

TP je 6

ORKS (2)

HG 1/3

EP je 135

(*Spielleiterbuch*, S. 75)

TP je 6

Ausrüstung: Trank: Leichte Wunden heilen

TAUK EINHAUER

HG 2

EP 600

Ork-Anführer (*Spielleiterbuch*, S. 76)

TP 37

ABSCHLUSS

Sofern die SC Tauk Einhauer und seine Blutmaulhorde besiegen können, schneiden die Seeleute die Seile durch, die das Ruderboot der Horde halten, so dass es davontreibt. Kapitänin Silva erklärt den SC ihre Dankbarkeit, indem sie sagt: „Die Bürgermeisterin kann Leute gut einschätzen. Ich wusste, dass ihr mich nicht enttäuschen würdet! Selbst wenn die Finsternis alles zu verschlingen scheint, erleuchtet das Licht der Dämmerblume unseren Weg.“ Die restliche Reise nach Rätselhafen und zurück nach Sandspitze verläuft ereignislos. Kapitänin Silva bezahlt den versprochenen Lohn mit den Worten „Möge Sarenraes Licht euch wärmen, bis sich unsere Wege wieder kreuzen.“

Sollte Tauk Einhauer mit den Relikten entkommen können, ist die Kapitänin verständlicherweise erzürnt. - Wenn die Kuss der Morgenröte Rätselhafen erreicht, zahlt sie den SC nur 100 Goldmünzen und teilt ihnen mit, dass sie sich für den Rückweg nach Sandspitze ein anderes Schiff suchen sollen.

KONVERTIERUNG FÜR DAS PATHFINDER-ROLLENSPIEL

Aufsteller: 1 Grenzhüter (*NSC-Kompendium*), 2 Beutelschneider (*NSC-Kompendium*), 3 Ork-Krieger (*Monsterhandbuch*)

TAUK EINHAUER

HG 3

EP 800

Grenzhüter (*NSC-Kompendium*, S. 181)

TP 30

FÄHIGE HECKENSCHÜTZEN (2)

HG 2

EP je 600

Fähiger Heckenschütze (*Monster-Kompendium*, S. 165)

TP je 23

ORKS (3)

HG 1/3

EP je 135

Ork (*Monsterhandbuch*, S. 204)

TP je 6

Ausrüstung: Trank: Leichte Wunden heilen

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]

AUTOREN • MIKE BROCK AND JEFF MAHOOD

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
EDITOR-IN-CHIEF • F. Wesley Schneider
SENIOR EDITOR • James L. Sutter
DEVELOPMENT LEAD • John Compton
DEVELOPMENT TEAM • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie
EDITORIAL TEAM • Judy Bauer, Christopher Carey, and Ryan Macklin
EDITORIAL INTERN • Cassidy Werner
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
DESIGN TEAM • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds

SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
ART DIRECTOR • Andrew Vallas
GRAPHIC DESIGNERS • Emily Crowell and Sonja Morris

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSOCIATE • Cosmo Eisele
MARKETING DIRECTOR • Jenny Bendel

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.

FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Ashley Gillaspie
CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz
SENIOR SOFTWARE DEVELOPER • GARY TETER
CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock
PROJECT MANAGER • Jessica Price
LICENSING COORDINATOR • Michael Kenway

CUSTOMER SERVICE TEAM • Erik Keith, Justin Riddler, and Sara Marie Teter
WAREHOUSE TEAM • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
WEBSITE TEAM • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Fraiser, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

DEUTSCHE AUSGABE

ORIGINALTITEL • Beginners Box Kids' Track, Beginner Box Bash: Ruins, Beginner Box Bash: Tomes, Beginner Box Bash: Relics, Beginner Box Bash: Terrors
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks
LAYOUT • Nadine Hoffmann

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Beginner Box Demo: Woods © 2013, Paizo Inc.; Author: Mark Garringer.
Deutsche Ausgabe Einsteigerbox © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Beginner Box Bash: Woods is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2013, Paizo Inc..

SPIELLEITEN FÜR KINDER

Dieses Dokument nutzt Informationen aus der Einsteigerbox, dem Demokit: Ruinen, dem Demokit: Relikte, dem Demokit: Bücher und dem Demokit: Schrecken. Du solltest dich mit diesen Quellen vertraut machen, ehe du hier weiter liest.

LEKTION 1: DIE GRUNDLAGEN

GRUNDLAGEN

Vergiss nie, wie alt dein Publikum ist – halte Erklärungen daher kurz und einfach und nutze dabei ein altersgerechtes Vokabular.

Übertreibe es nicht mit Erklärungen. Diese erste Spielsitzung soll die Grundlagen des Kampfes behandeln und sonst nichts. Fertigkeitswürfe und auch Talente sind noch gar nicht im Blickpunkt. Sollten die Spieler während des Szenarios fragen, ob sie ein Talent oder etwas anderes einsetzen können, dann lass sie dies aber gerne tun.

Notwendige Materialien Charakterbögen, Würfel, *Pathfinder-Einsteigerbox: Bonusabenteuer „Ruinen“*

EINFÜHRUNG (5 MINUTEN)

Solltest du eine Spielrunde für dir fremde Kinder leiten, dann stelle dich vor und bitte die Spieler, sich ebenfalls vorzustellen. Falls du Namensschilder verwendest, lass die Spieler diese beschriften und vor sich aufstellen, damit sie wissen, wie die anderen am Tisch heißen.

WORUM GEHT ES EIGENTLICH? (5 MINUTEN)

Erkläre kurz das Konzept hinter Pathfinder. Du kannst auf folgende Formulierungen dabei zurückgreifen:

- Es ist ein Spiel des So-tun-als-ob, bei dem ihr so tut, als wärt ihr Helden.
- Es spielt in einer Fantasiewelt voller Drachen, Magier, Elfen und Zwerge.
- Ihr kontrolliert eure Helden, indem ihr beschreibt, was sie tun. Falls wir wissen müssen, ob eine Handlung Erfolg hat, wird gewürfelt.

WAS SIND DAS DENN FÜR SELTSAME WÜRFEL? (10–15 MINUTEN)

Gehe mit den Spielern die unterschiedlichen Würfel durch, lass sie diese vielleicht entsprechend der Höchstwerte sortieren oder nach der Größe der Seitenflächen. Betone, wie wichtig der W20 ist – wenn die Spieler etwas tun wollen, ist dies der Würfel, der ihnen anzeigt, ob es gelingt oder nicht.

Würfelspiel: Bilde Zweierpaare und lass die Spieler folgendes Würfelspiel durchführen:

Jeder Spieler wählt einen Würfel aus, teilt dies seinem Gegner aber noch nicht mit. Dann würfeln beide Spieler mit ihrem jeweils gewählten Würfel, wobei der Spieler mit dem höhe-

ren Würfelergebnis einen Punkt erhält. Jeder Spieler darf jeden Würfeltyp nur einmal verwenden, also kommen in den sieben Runden des Spiels alle Würfel je einmal zum Einsatz. Derjenige mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt.

Sobald das Spiel vorbei ist, lass die Gewinner und die Verlierer jeweils gegeneinander würfeln, damit jeder insgesamt zwei Runden gespielt hat.

Dieses Würfelspiel dient zwei Zielen: Erstens wird die Diskussion aufgelockert und die Spieler haben aktiv etwas zu tun – Kinder haben oft Hummeln im Hintern und wollen beschäftigt werden. Zweitens lernen sie so, die Würfel zu unterscheiden und machen sich Gedanken über Wahrscheinlichkeiten. Daher ermutige sie auch nachzudenken, welchen Würfel sie wählen – wenn sie glauben, dass ihre Gegner „große“ Würfel (solche mit vielen Seiten) wählen, macht es dann mehr Sinn, auch einen großen Würfel zu nehmen, oder wäre ein kleiner Würfel besser? Bei diesem Spiel ist kaum Strategie dabei, trotzdem kannst du die Gelegenheit nutzen, um **kurz** über Wahrscheinlichkeiten zu sprechen.

WER MÖCHTE ICH SEIN? (5 MINUTEN)

Beschreibe kurz die Fähigkeiten und Stärken der vier vorgefertigten Charaktere und lass die Spieler entscheiden, welchen Charakter sie spielen wollen. Lass sie unter sich entscheiden und besprechen, wo ihre Vorlieben liegen. Sollte es erforderlich sein, unparteiisch zu entscheiden, wer welchen vorgefertigten Charakter erhält, dann lass sie z.B. mit einem W20 würfeln, wer höher würfelt hat die erste Wahl.

WAS KANN ICH MACHEN? (20–25 MINUTEN)

Bitte die Spieler, sich ihre Charakterbögen anzusehen. Für diese Spielsitzung liegt das Hauptaugenmerk auf den folgenden Abschnitten des Charakterbogens der Einsteigerbox – bitte die Spieler, die passenden Bereiche zu finden und dir die untenstehenden Fragen zu beantworten. Ermutige eventuell anwesende Eltern, den Kindern zu helfen, sollten diese etwas nicht lesen können oder verstehen.

- **Abschnitt C:** „Wie schnell bewegt sich dein Charakter? Wie viele Felder auf dem Brett schafft er mit einem Mal?“ Leg dabei einen Bodenplan auf dem Tisch, damit deine Spieler wissen, wie ein „Spielfeld“ aussieht.
- **Abschnitt F:** „Wie viele Trefferpunkte hast du?“ Erkläre, was Trefferpunkte sind und wie sie funktionieren.
- **Abschnitt G:** „Wie hoch ist dein Initiativebonus?“ Erkläre, dass die Initiative die Reihenfolge bestimmt, in der die Spieler handeln, und wie man sie auswürfelt.
- **Abschnitt G:** „Womit bist du bewaffnet?“ Erkläre, was ein Angriffsbonus ist, wie man einen Angriff auswürfelt und

abhandelt und bitte dann einen der Spieler, es noch einmal zusammenzufassen.

- **Abschnitt H:** „Wie hoch ist deine Rüstungsklasse?“ Erkläre, was sich hinter dem Begriff Rüstungsklasse verbirgt und wie sie funktioniert, dann bitte einen der Spieler, es mit seinen Worten zusammenzufassen.
- **Abschnitt K:** „Über welche Zauber verfügst du?“ Erkläre den Spielern zauberkundiger Charaktere, was ihre Zauber machen und wie man im Kampf zaubert – vergiss nicht zu erwähnen, dass man dabei besser nicht direkt neben einem Gegner stehen sollte.

PATHFINDER-EINSTEIGERBOX: BONUSABENTEUER RUINEN

Da Fertigkeitswürfe kein Teil dieser Spielsitzung sind, passe das Szenario wie folgt an:

Seite 2:

- Ezren erkennt die Runen auf der Plattform als thassilonische Schriftzeichen, die anderen nicht.
- Sollten Kyra oder Merisiel mit dem Gesandten sprechen, ist dieser zufrieden, bei den anderen nicht.

Seite 3

- Ezren erkennt die historische Bedeutung der Gerätschaft, die anderen nicht.
- Merisiel kann während der Überraschungsrunde handeln, die anderen nicht.

Allgemeine Hinweise:

- Da diese Spielsitzung sich weder mit Klassenmerkmalen noch Talenten befasst, steht den Charakteren möglicherweise kaum Potential zum Heilen oder Schaden austeilen zur Verfügung. Um die Charaktere am Leben zu erhalten, musst du vielleicht ein wenig mogeln – sei lieb zu ihnen!

Weitere Hinweise:

Wir haben absichtlich einen Bogen um Klassenmerkmale und Talente gemacht. Dies bedeutet aber auch, dass der Kleriker Energie fokussieren nicht nutzen kann, der Schurke keine Hinterhältigen Angriffe ausführt, der Magier weder Arkane Verbindung noch Hand des Lehrlings einsetzen und der Kämpfer keine Heftigen Angriffe machen kann. Dies soll hauptsächlich Zeit sparen und auch die Aufmerksamkeitsspanne der Kinder nicht überfordern. Allerdings musst du dies auch beim Abenteuer beachten und einiges abschwächen.

LEKTION 2: FERTIGKEITEN & KLASSENMERKMALE GRUNDLAGEN

Vergiss nie, wie alt dein Publikum ist – halte Erklärungen daher kurz und einfach und nutze ein altersgerechtes Vokabular dabei.

Notwendige Materialien Charakterbögen, Würfel, *Pathfinder-Einsteigerbox: Bonusabenteuer „Relikte“*

EINFÜHRUNG (5 MINUTEN)

Solltest du eine Spielrunde für dir fremde Kinder leiten, dann stelle dich vor und bitte die Spieler, sich ebenfalls vorzustellen. Falls du

Namensschilder verwendest, lass die Spieler diese beschriften und vor sich aufstellen, damit sie wissen, wie die anderen am Tisch heißen.

WAS HABEN WIR LETZTES MAL GELERNT? (10–15 MINUTEN)

Unterhalte dich mit den Spielern über die unterschiedlichen Dinge, die sie beim letzten Spiel über ihre Charaktere gelernt haben. Stelle dabei fragen wie „Wie viele Felder kannst du dich bewegen?“, „Wie stellen wir fest, wer im Kampf zuerst an der Reihe ist?“ usw. Gehe die folgenden Elemente noch einmal durch:

- Bewegung: **Abschnitt C** auf dem Charakterbogen
- Initiative und Angriffe: **Abschnitt G** auf dem Charakterbogen
- Rüstungsklasse: **Abschnitt H** auf dem Charakterbogen
- Trefferpunkte: **Abschnitt F** auf dem Charakterbogen
- Zauber: **Abschnitt K** auf dem Charakterbogen

WORIN IST MEIN CHARAKTER GUT? (10–15 MINUTEN)

Bitte die Spieler, sich die Fertigkeiten auf dem Charakterbogen (**Abschnitt D**) anzusehen. Erkläre ihnen, wie man die Darstellung liest (wenn man eine Fertigkeit benutzen kann, steht in Spalte „Gesamt“ eine Zahl). Betone, dass natürlich nicht jeder bei allem gut sein kann, wohl aber jeder irgendetwas gut kann – diese Reihe an Fertigkeiten hilft dabei zu erkennen, was ein Charakter gut kann. Betone dies so deutlich wie möglich.

Gehe die folgende Auflistung an Aufgaben durch und frage die Spieler, welche Fertigkeit wohl jeweils am besten geeignet ist:

- Auf einem Balken balancieren (Akrobatik)
- Über eine Mauer klettern (Klettern)
- Uralte Schriftzeichen an einer Gewölbewand identifizieren (Wissen: Geschichte oder vielleicht auch Wissen: Arkane oder Religion)
- Jemanden davon überzeugen, dass er dir hilft (Diplomatie)
- Eine fallengelassene Münze finden (Wahrnehmung)
- An einem Goblin vorbeischieben (Heimlichkeit)
- Einen Zauber identifizieren, den jemand wirkt (Zauberkunde)
- Eine Falle auseinandernehmen, damit sie niemandem Schaden zufügen kann (Mechanismus ausschalten)
- Jemanden austricksen (Bluffen)
- Pflanzen im Wald identifizieren (Wissen: Natur)
- Herausfinden, ob dich jemand austricksen will (Motiv erkennen)

WAS ZEICHNET MEINEN CHARAKTER AUS? (10–15 MINUTEN)

Bitte die Spieler, sich ihre Charakterbögen anzusehen. Dabei liegt in dieser Spielsitzung das Hauptaugenmerk auf neuen Abschnitten, welche sie finden und zu denen sie Fragen beantworten sollen:

Abschnitt F: „Was für Klassenmerkmale hast du?“

- Erkläre, dass Klassenmerkmale dafür sorgen, dass jede Charakterklasse etwas Besonderes ist. Gehe auf jene Klassen-

merkmale ein, die extra genutzt werden müssen, um einen Effekt herbeizuführen: Energie fokussieren, Abwendung des Todes, Hinterhältiger Angriff, Arkane Verbindung und Hand des Lehrlings.

Abschnitt I: „Was für Talente hast du?“

- Erkläre, dass Talente Charakteren erlauben, bestimmte Dinge besser zu machen als der Durchschnitt. Stelle sicher, dass die Spieler wissen, dass die Effekte der meisten Talente bereits in ihre Werte eingerechnet sind. Dann gehe auf jene Talente ein, die extra genutzt werden müssen, um etwas zu bewirken, z.B. Heftiger Angriff.

PATHFINDER-EINSTEIGERBOX: BONUSABENTEUER RELIKTE

Spiele das Abenteuer „Relikte“ mit den Spielern.

LEKTION 3: PERSÖNLICHKEITEN GRUNDLAGEN

Vergiss nie, wie alt dein Publikum ist – halte Erklärungen daher kurz und einfach und nutze ein altersgerechtes Vokabular dabei.

Notwendige Materialien Charakterbögen, Würfel, *Pathfinder-Einsteigerbox: Bonusabenteuer „Bücher“*, Notizkarten (siehe „Was für eine Person ist dein Charakter?“), kleine Belohnungen (Würfel, Bonbons, usw.)

EINFÜHRUNG (5 MINUTEN)

Solltest du eine Spielrunde für dir fremde Kinder leiten, dann stelle dich vor und bitte die Spieler, sich ebenfalls vorzustellen. Falls du Namensschilder verwendest, lass die Spieler diese beschriften und vor sich aufstellen, damit sie wissen, wie die anderen am Tisch heißen.

WAS HABEN WIR LETZTES MAL GELERNT? (20–25 MINUTEN)

Unterhalte dich mit den Spieler über die unterschiedlichen Dinge, die sie beim letzten Spiel über ihre Charaktere gelernt haben. Stelle dabei Fragen wie „Wie viele Felder kannst du dich bewegen?“, „Wie stellen wir fest, wer im Kampf zuerst an der Reihe ist?“ usw. Gehe die folgenden Elemente noch einmal durch:

- Bewegung: **Abschnitt C** auf dem Charakterbogen
- Trefferpunkte: **Abschnitt F** auf dem Charakterbogen
- Klassenmerkmale: **Abschnitt F** auf dem Charakterbogen
- Initiative und Angriffe: **Abschnitt G** auf dem Charakterbogen
- Rüstungsklasse: **Abschnitt H** auf dem Charakterbogen
- Talente: **Abschnitt I** des Charakterbogens
- Zauber: **Abschnitt K** auf dem Charakterbogen

WAS FÜR EINE PERSON IST DEIN CHARAKTER? (10–15 MINUTEN)

Erinnere die Spieler daran, dass es bei Pathfinder ums Schauspielern und So-tun-als-ob geht. Es geht darum, jemanden zu spielen, der man nicht ist. Manchmal macht es Spaß, so zu tun als sei man tapfer oder ängstlich oder stets fröhlich oder egoistisch oder halt anders drauf, als man sich normalerweise fühlt und verhält.

Erstelle einen Satz mit Notizkarten, wobei du auf jede Karte einen Charakterzug schreibst, und lass dann jeden Spieler drei Karten wählen. Zwei sollen ihn beschreiben, die dritte soll einen Charakterzug nennen, den er überhaupt nicht besitzt. Damit es nicht zu Streitigkeiten kommt, solltest du jeden Charakterzug mehrfach in deinem Kartensatz haben. Alternativ kannst du auch hier wieder auswürfeln lassen, wer das Recht der ersten Wahl haben soll.

Diese Karten werden im Laufe des Szenarios genutzt, um die Persönlichkeiten der Charaktere aufzuzeigen. Bitte die Spieler nacheinander, ihre Karten aufzudecken und zu erklären, warum sie diese gewählt haben. Mögliche Charakterzüge wären u.a.:

Angeberisch, Aufsässig, Egoistisch, Energiegeladen, Faul, Fröhlich, Großzügig, Guter Zuhörer, Herumkommandierend, Hilfsbereit, Laut, Muffelig, Nachdenklich, Nett, Still, Unhöflich, Unterstützend, Widerborstig

PATHFINDER-EINSTEIGERBOX: BONUSABENTEUER BÜCHER

Spiele das Abenteuer „Bücher“ mit den Spielern.

BELOHUNGEN FÜR ROLLENSPIEL

Um deine Spieler zum Rollenspiel zu ermutigen, lass sie ihre Charakterkärtchen neben den Charakterbogen legen. Das Ziel besteht darin, jeden Charakterzug im Laufe des Szenarios wenigstens ein Mal einzusetzen.

Hierzu muss sich ein Charakter passend zum Charakterzug verhalten und der Spieler dies auch erklären, z.B.: „Laut dieser Karte ist mein Charakter egoistisch, daher stecke ich diese Goldmünzen ein, ohne den anderen von meinem Fund zu erzählen.“ Hier geht es nur um die Absicht; diese genügt, um die Karte ausspielen zu können - ob die Handlung gelingt oder nicht, beeinflusst dies nicht.

Belohne einen Spieler, der im Laufe des Szenarios ein Charakterkärtchen ausspielt.

LEKTION 4: ROLLENSPIEL GRUNDLAGEN

Vergiss nie, wie alt dein Publikum ist – halte Erklärungen daher kurz und einfach und nutze ein altersgerechtes Vokabular dabei.

Notwendige Materialien Charakterbögen, Würfel, *Pathfinder-Einsteigerbox: Bonusabenteuer „Schrecken“*

EINFÜHRUNG (5 MINUTEN)

Solltest du eine Spielrunde für dir fremde Kinder leiten, dann stelle dich vor und bitte die Spieler, sich ebenfalls vorzustellen. Falls du Namensschilder verwendest, lass die Spieler diese beschriften und



vor sich aufstellen, damit sie wissen, wie die anderen am Tisch heißen.

WAS HABEN WIR LETZTES MAL GELERNT? (10–15 MINUTEN)

Unterhalte dich mit den Spieler über die unterschiedlichen Dinge, die sie beim letzten Spiel über ihre Charaktere gelernt haben. Dieses Mal sollten die Fragen kürzer und offen sein. („Worin ist dein Charakter gut? Was kann er weniger gut?“) Hier nochmal ein Überblick über die Abschnitte des Charakterbogens die bisher ausführlicher besprochen wurden.

- Bewegung: **Abschnitt C** auf dem Charakterbogen
- Trefferpunkte: **Abschnitt F** auf dem Charakterbogen
- Klassenmerkmale: **Abschnitt F** auf dem Charakterbogen
- Initiative und Angriffe: **Abschnitt G** auf dem Charakterbogen
- Rüstungsklasse: **Abschnitt H** auf dem Charakterbogen
- Talente: **Abschnitt I** des Charakterbogens
- Zauber: **Abschnitt K** auf dem Charakterbogen

STELLE DEINEN CHARAKTER VOR (10–15 MINUTEN)

Beschreibe eine Szene, in welcher die Charaktere der Spieler einer Person zum ersten Mal begegnen. Es sollte jemand sein, mit dem sie zwar interagieren, von dem sie im Grunde genommen aber nichts erlangen wollen. Es könnte eine Stadtwache am Tor sein, die wissen will, wer den Ort betreten will, oder ein Gildenoberhaupt, das ihnen erstmals begegnet. Frage die Spieler, wie sie den NSC einschätzen – was für eine Person ist er? Und wie kommen sie zu dieser Ansicht? („Hat er gesagt, er wäre gierig? Nein? – Woher weißt du es dann?“)

Dann lass die Spieler ein paar Minuten überlegen, was für Personen ihre Charaktere sind. Ist ein Charakter großmäulig oder still, tapfer oder ängstlich, bescheiden oder angeberisch? Lass sie überlegen, was ihre Charaktere sagen könnten, wie sie dies tun und wie sie mit anderen, neuen Leuten interagieren.

Sollte es den Spielern schwerfallen, sich auszudenken, was man einander sagen könnte, dann kannst du auf die Charakterkärtchen (siehe Spielleiten für Kinder 3) zurückgreifen, um ihnen Denkhilfen zu geben.

Im Anschluss lass die Spieler nacheinander ihre Charaktere vorstellen. Sobald ein Spieler damit fertig ist, bitte die anderen Spieler, den gerade vorgestellten Charakter zu beschreiben.

PATHFINDER-EINSTEIGERBOX: BONUSABENTEUER SCHRECKEN

Spiele das Abenteuer „Schrecken“ mit den Spielern.

PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL[™]

ÜBERLEITUNGSLEITFADEN

Dieser Band ist für Spieler und Spielleiter. Lies ihn nach Möglichkeit erst nach dem Spieler- und dem Spielleiterhandbuch der Pathfinder-Einsteigerbox.

INHALT

DER NÄCHSTE SCHRITT	51	WIE LIEST MAN DIE SPIELWERTE DES	
NEUE REGELN	52	PATHFINDER MONSTERHANDBUCHES?	57
WIE LIEST MAN DIE ZAUBER-SPIELWERTE DES		STUFE 6 UND WEITER!	59
PATHFINDER GRUNDREGELWERKES?	56	ABENTEUER KONVERTIEREN	62

Author • Sean K Reynolds

Interior Artists • Alex Alexandrov, Alex Aparin, Eric Belisle, Matt Dixon, Andrew Hou, Steve Prescott, Scott Purdy, Wayne Reynolds, Dan Scott und Tyler Walpole

PUBLISHER • Erik Mona

PAIZO CEO • Lisa Stevens

CHIEF OPERATIONS OFFICER • Jeffrey Alvarez

DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters

SALES REPRESENTATIVE • Cosmo Eisele

MARKETING DIRECTOR • Jenny Bendel

FINANCE MANAGER • Christopher Self

STAFF ACCOUNTANT • Ashley Gillaspie

CHIEF TECHNICAL OFFICER • Vic Wertz

CAMPAIGN COORDINATOR • Mike Brock

PROJECT MANAGER • Jessica Price

LICENSING COORDINATOR • Michael Kenway

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs

EDITOR-IN-CHIEF • F. Wesley Schneider

SENIOR EDITOR • James L. Sutter

DEVELOPMENT LEAD • Sean K Reynolds

DEVELOPMENT TEAM • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland und Patrick Renie

EDITORIAL TEAM • Judy Bauer,

Christopher Carey und Ryan Macklin

EDITORIAL INTERNS • Jay Loomis und Cassidy Werner

LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn

DESIGN TEAM • Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds

SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson

ART DIRECTOR • Andrew Vallas

GRAPHIC DESIGNERS • Emily Crowell und Sonja Morris

CUSTOMER SERVICE TEAM • Erik Keith, Justin Riddler und Sara Marie Teter

WAREHOUSE TEAM • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood

WEBSITE TEAM • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Frasier, Lissa Guillet und Chris Lambertz

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Transitions Guide

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Thorsten Naujoks,

Anne-Janine Naujoks-Sprengel

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. II | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. © 2013, Paizo Inc.

© 2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

DER NÄCHSTE SCHRITT

Du hast dir nun das Material in der *Pathfinder Einsteigerbox* durchgelesen, damit gespielt und willst nun mehr! – Mehr Zauber, mehr Monster, mehr Klassen, mehr magische Gegenstände, mehr Spaß! Du bist bereit, den nächsten Schritt zu tun und dich mit der Komplettversion der Regeln zu befassen. Und nun hast du das 576seitige *Pathfinder Grundregelwerk* gesehen und bist von der Menge vielleicht etwas eingeschüchtert – aber das ist kein Problem!



Das *Pathfinder Grundregelwerk* ist ein richtiger Wälzer voller Regeln und Optionen, die du aber nicht alle sofort lernen musst. Dieser Leitfaden soll dir beim Übergang von der *Pathfinder Einsteigerbox* zum *Pathfinder Grundregelwerk* helfen. Dabei erklärt er dir, was du im *Pathfinder Grundregelwerk* vorfinden wirst. Vergiss nie: Lasse dir Zeit beim Studium der Komplettregeln. Du kannst sie problemlos nach und nach deinem Spiel hinzufügen.

Sicher erinnerst du dich noch daran, dass dir all die Zauber und Klassenfähigkeiten wie ein ziemlicher Brocken erschienen? Weißt du noch, dass ein Oger einmal ein recht kompliziertes Monster gewesen ist mit seiner Größenkategorie von Groß und seiner höheren Reichweite? Aber du hast durch Übung herausgefunden, wie diese Regeln funktionieren und wie man sie einsetzt. Auf dieselbe Weise wirst du bald mit dem *Pathfinder Grundregelwerk* umgehen können.

Hier nun ein kurzer Überblick über die Abschnitte des *Überleitungsleitfadens*:

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält einen Überblick zu den wichtigsten Regeln im *Pathfinder Grundregelwerk*. So wie die *Pathfinder Einsteigerbox* die unterschiedlichen Würfel erklärt und wie man Angriffe ausführt und Zauber wirkt, erklärt das *Pathfinder Grundregelwerk* Dinge wie Ringkampf, Stufen in mehreren Klassen und besondere Regeln wie „Gelegenheitsangriffe“. Dieser Abschnitt enthält eine kurze Erläuterung dieser Regeln und Seitenverweise ins *Pathfinder Grundregelwerk* zum schnellen Nachschlagen.

WIE LIEST MAN DIE SPIELWERTE EINES ZAUBERS IM PATHFINDER GRUNDREGELWERK?

Das *Pathfinder Grundregelwerk* enthält über 400 unterschiedliche Zauber. Du kannst sie wie die Zauber in der *Pathfinder Einsteigerbox* einsetzen, allerdings sehen die Spielwerte etwas anders aus, als du es gewohnt bist. Anhand des Zaubers *Feuerball* werden hier die Unterschiede und Besonderheiten erklärt.

WIE LIEST MAN DIE SPIELWERTE DES PATHFINDER MONSTERHANDBUCHES?

Das *Pathfinder Monsterhandbuch* enthält über 350 unterschiedliche Monster. Deren Spielwerte unterscheiden sich optisch ebenfalls von der Darstellung in der *Pathfinder Einsteigerbox*, funktionieren aber genauso. Anhand des Ghuls werden die Unterschiede und Neuheiten erklärt.

STUFE 6 UND WEITER!

Dieser Abschnitt behandelt die Frage, wie dein *Pathfinder Einsteigerbox*-Charakter der 5. Stufe mit Hilfe des *Pathfinder Grundregelwerkes* zu einem Charakter der 6. Stufe wird. Er befasst sich mit Punkten wie Bekannte Zauber, Angriffsbonus und Rettungswürfen.

ABENTEUER KONVERTIEREN

Sobald du einige der neuen Regeln gelesen hast, willst du dich vielleicht an einem veröffentlichten Abenteuer versuchen. Dieser Abschnitt nutzt Beispiele aus einem existierenden Abenteuer und enthält Tipps und Anregungen zu häufig auftretenden Fragen, Problemen und Schwerpunkten. Dabei wird auf die neuen Regeln aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* hingewiesen, so dass du diese nach Belieben nutzen, ändern oder auslassen kannst, wenn du das Abenteuer leitest.

PATHFINDERPRODUKTE

Es gibt eine ganze Reihe von Regel- und Zusatzbänden für das *Pathfinder*-Rollenspiel; einige davon werden auf der Innenseite des Umschlages vorgestellt.

NEUE REGELN

Das *Pathfinder Grundregelwerk* und das *Pathfinder Monsterhandbuch* nutzen weitaus mehr Regeln als die *Pathfinder Einsteigerbox*. Viele davon sind dir vom Mechanismus her bereits bekannt, z.B. Talente, Zauber und Monster, so dass du sie leicht in deine Kampagne integrieren kannst. Es gibt aber auch neue Regeln, welche Mechanismen der *Pathfinder Einsteigerbox* verändern oder erweitern; deshalb solltest du wissen, wie sie funktionieren, ehe du sie zu nutzen beginnst. Dieser Abschnitt fasst diese Regeln zusammen und sagt dir, wo du weitere Informationen findest. Vergiss aber nicht: Wenn du eine Regel nicht magst, musst du sie nicht nutzen.



WAS MUSS ICH LESEN?

Du musst das *Pathfinder Grundregelwerk* nicht von Anfang bis Ende durcharbeiten, sondern kannst Teile übernehmen, wenn du soweit bist. Du könntest dir z.B. in einer Woche die Paladinklasse in Kapitel 3 durchlesen und sie übernehmen und in der nächsten Woche einige der Talente in Kapitel 5. Wie im Falle der *Pathfinder Einsteigerbox* kannst du Regelemente übernehmen, wie du sie erlernst. Am einfachsten lassen sich Völker (Kapitel 2), Klassen (Kapitel 3) und Talente (Kapitel 5) in dein Spiel einfügen.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Bei Nutzung des *Pathfinder Grundregelwerks* können Gegner Vorteile daraus ziehen, wenn du im Kampf waghalsig vorgehst und nicht aufpasst, und dies für freie Angriffe gegen dich ausnutzen. Solche Angriffe werden als **Gelegenheitsangriffe** bezeichnet. Wenn du ein taktisches Spiel bevorzugst, bei dem Spieler mehr Risiken eingehen können, um interessante Dinge zu schaffen, könntest du deinem Spiel Gelegenheitsangriffe hinzufügen wollen.

Im Grund gilt folgendes: Wenn eine Aktion einen solchen Gelegenheitsangriff auslöst, kannst du sie nach den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* gar nicht anwenden. Im *Spielerhandbuch* auf Seite 61 wird z.B. ausgesagt, dass du keine Fernkampfzauber wirken kannst, wenn du neben einem Gegner stehst. Nutzt du dagegen die Regeln für Gelegenheitsangriffe, ist es möglich, in einer solchen Situation Fernkampfzauber zu wirken, allerdings erhält der angrenzende Gegner einen Gelegenheitsangriff gegen dich! Ebenso wird auf Seite 56 des *Spielerhandbuchs* ausgesagt, dass du mit Fernkampfaffen nur angreifen kannst, wenn Gegner 3 m oder weiter entfernt sind. Wenn du Gelegenheitsangriffe verwendest, kannst du Fernkampfaffen auch verwenden,

wenn du nur 1,50 m von einem Gegner entfernt bist, allerdings kann der Gegner dann gegen dich einen Gelegenheitsangriff ausführen. Es ist also ein Risiko, doch manchmal muss man halt ein Risiko eingehen, um einen Kampf zu gewinnen oder einen Freund zu retten. Die vollständigen Regeln für Gelegenheitsangriffe findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 180.

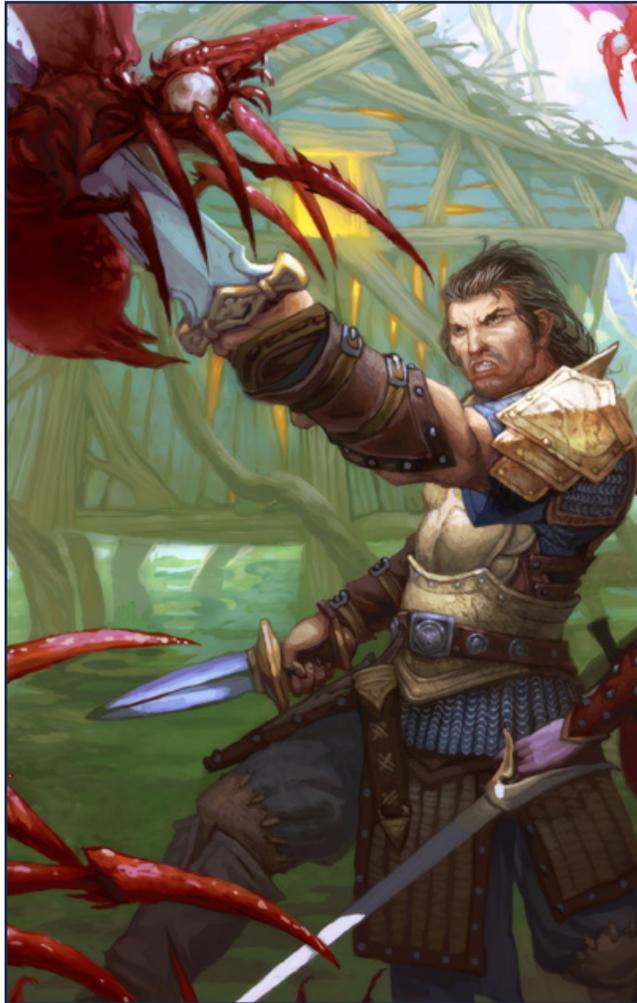
ENTWAFFNEN, RINGKAMPF UND ZU-FALL-BRINGEN

Die *Pathfinder Einsteigerbox* erlaubt den meisten Kreaturen nicht, solche ausgefallenen Manöver auszuführen, wie z.B. einem Gegner die Waffe zu entreißen, einen Räuber niederzuringen, um ihn gefangen zu nehmen oder einen Gegner zu Boden zu stoßen, so dass er im Nachteil ist. Das *Pathfinder Grundregelwerk* bezeichnet solche besonderen Angriffe als **Kampfmanöver** und nennt Regeln, wie Charaktere und Monster sie einsetzen können. Ein Kampfmanöver ähnelt einem Angriffswurf, nutzt anstelle deines Angriffsbonus aber den sogenannten **Kampfmanöverbonus (KMB)**. Der Wurf erfolgt nicht gegen die Rüstungsklasse des Zieles, sondern seine **Kampfmanöververteidigung (KMV)**. Sollte dein Wurf mit $W20 + KMB$ die KMV des Zieles erreichen oder übertreffen, gelingt dir das Kampfmanöver. Du kannst nicht nur Entwaffnen, einen Ringkampf ausführen und Zu-Fall-bringen, sondern auch Anstürmen (einen Gegner in ein anderes Feld drücken), Niederrennen (durch das Feld eines Gegners auf ein dahinterliegendes Feld bewegen) oder einen Gegenstand zerschmettern (die Waffe oder einen in der Hand gehaltenen Gegenstand eines Gegners zerbrechen). Die vollständigen Regeln für Kampfmanöver und auch die Berechnung von KMB und KMV werden im *Pathfinder Grundregelwerk* ab Seite 198 beschrieben. Du findest in diesem Band auch Talente zur Verbesserung von Kampfmanövern (siehe Seite 110).



GRUNDANGRIFFSBONUS

In der *Pathfinder Einsteigerbox* basiert der Angriffsbonus eines Charakters auf seiner Klasse und seiner Stufe. Im *Pathfinder Grundregelwerk* wird dieser Modifikator für Angriffswürfe **Grundangriffsbonus** (GAB) bezeichnet. Charaktere und Monster besitzen allesamt einen Grundangriffsbonus – selbst die Monster der *Pathfinder Einsteigerbox*, nur ist er bei diesen bereits in die Spielwerte eingearbeitet. Der Grundangriffsbonus eines Charakters funktioniert im Grunde wie ein Angriffsbonus in der *Pathfinder Einsteigerbox*. Die vollen Regeln für Grundangriffsboni findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 11.



TREFFERWÜRFEL

Trefferwürfel (TW) sind ein grober Maßstab für die Macht und das Können einer Kreatur. Jeder SC besitzt eine Anzahl von Trefferwürfeln entsprechend seiner Stufe (ein Kämpfer der 2. Stufe hat 2 TW, ein Magier der 4. Stufe hat 4 TW usw.). Auch Monster besitzen Trefferwürfel, sie werden in den Spielwerten in der *Pathfinder Einsteigerbox* aber nicht aufgeführt, da du meistens nicht wissen musst, über wie viele TW ein Monster verfügt. (Nur ein paar Zauber und Monsterfähigkeiten besitzen unterschiedliche Effekte in Abhängigkeit zu den Trefferwürfeln des Zieles.) Solltest du wissen müssen, wie viele Trefferwürfel ein Monster besitzt, schau ins *Pathfinder Monsterhandbuch* – die TW sind in derselben Zeile wie die Trefferpunkte aufgeführt.

MONSTERSCHABLONEN

Eine **Monsterschablone** (oder „Schablone“) ist eine Möglichkeit, ein Monster durch Verändern der Spielwerte zu modifizieren. Wenn du z.B. ein Gewölbe voller Riesenspinnen hast und eine Begegnung mit einer sehr zähen Spinne einsetzen willst, kannst du der Riesenspinne eine Schablone verleihen, damit sie mehr Schaden verursacht und den Schwierigkeitsgrad (SG) des Giftes erhöhen. In einem anderen Fall willst du vielleicht ein Dorf von einer Horde dämonisch befleckter Wildschweine angreifen lassen; du könntest den Wildschweinen eine Schablone verleihen, um „Höllenschweine“ zu erschaffen, die über Schadensreduzierung (wie ein Gargyl), Feuerresistenz (wie der Zauber *Energien widerstehen*) und Zauberresistenz (wie beim Schlangenvolk) verfügen.

Manche Schablonen werden als **Einfache Schablonen** bezeichnet, da sie nur wenige Dinge verändern, so dass die Bearbeitung der Spielwerte vielleicht einmal eine Minute braucht. Andere Monsterschablonen sind komplexer und verändern ein Monster stark in seiner Ursprungsgestalt – der Geist, das Skelett, der Werwolf und der Zombie in der *Pathfinder Einsteigerbox* sind eigentlich Menschen, die mittels komplexer Monsterschablonen verändert wurden. Einfache Schablonen werden ab Seite 294 des *Pathfinder Monsterhandbuches* aufgeführt, während komplexe Schablonen unter dem Namen der Schablone (Geist, Halb-Drache, Skelett usw.) im Hauptteil des Bandes aufgeführt werden.

BONUSARTEN, KUMULATIVE UND KONKURRIERENDE

Im *Pathfinder Grundregelwerk* gehört jeder Bonus, den man auf einen Wurf addieren kann, einer Kategorie an. Der Zauber *Segnen* verleiht beispielsweise einen **Moralbonus** auf Angriffswürfe. Der Zauber *Göttliche Gunst* verleiht einen **Glücksbonus** auf Angriffswürfe. Dies ist wichtig, da im Falle von Boni derselben Kategorie in den meisten Fällen nur der höhere Bonus greift. Wenn ein Ring dir z.B. einen Glücksbonus von +1 auf Rettungswürfe verleiht und ein Umhang einen Glücksbonus von +2 auf Rettungswürfe, ist der Glücksbonus des Umhangs mächtiger und der einzige, der Anwendung findet. Zwei Boni derselben Kategorie **konkurrieren** miteinander und der höhere Bonus setzt sich durch. Diese Regel verhindert, dass sich unglaubliche Boni anhäufen, indem man zahlreiche schwache (und billige) Gegenstände derselben Bonuskategorie ansammelt.

Die *Pathfinder Einsteigerbox* enthält diese Regel eigentlich auch, allerdings ohne die Gründe zu nennen, warum man z.B. nur einen *Schutzring* gleichzeitig tragen kann – gemäß dem *Pathfinder Grundregelwerk* verleiht der Ring einen Ablenkungsbonus von +1 und das Tragen zweier solcher Gegenstände ergibt immer noch nur einen Bonus von +1, nicht +2. Ein anderes Beispiel ist der Zauber *Magierrüstung*, demzufolge man entweder einen Bonus von +4 auf die Rüstungskategorie oder den Bonus der Rüstung erhält, sofern dieser größer ist. Der Grund dafür ist, dass der Zauber wie auch die Rüstung konkurrierende Rüstungsboni verleihen, so dass nur der höhere zur Geltung kommt.

Wenn du zwei unterschiedliche Arten von Boni hast, addieren sich diese, sie sind **kumulativ**. Wenn man einen Ring besitzt, der einen Glücksbonus von +1 auf die RK verleiht, und ein Amulett, welches einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf die RK gibt, sind diese Boni kumulativ, da es sich um Boni unterschiedlicher Kategorien handelt – insgesamt erhält man folglich einen Bonus von +2.

Einige wenige Bonuskategorien sind sogar mit sich selbst kumulativ, z.B. addieren sich stets Ausweichboni auf die RK. Wenn du einen Ausweichbonus von +1 aufgrund eines Talents und einen Ausweichbonus von +1 aufgrund eines Volksmerkmals besitzt, sind diese Boni kumulativ und werden beide auf deine RK angerechnet.

FERTIGKEITEN, 10 NEHMEN UND 20 NEHMEN

Das *Pathfinder Grundregelwerk* enthält einige Fertigkeiten, die nicht in der *Pathfinder Einsteigerbox* aufgeführt werden: Auftreten, Beruf, Einschüchtern, Entfesselungskünstler, Fingerfertigkeit, Fliegen, Handwerk, Magischen Gegenstand benutzen, Mit Tieren umgehen, Schätzen, Sprachenkunde, Überlebenskunst, Verkleiden, Wissen (Adel), Wissen (Baukunst) und Wissen (Die Ebenen). Diese Fertigkeiten werden dort ab Seite 87 beschrieben.

Es gibt zudem zwei Abkürzungen für den Einsatz von Fertigkeiten, welche als 10 nehmen und 20 nehmen bezeichnet werden. **10 nehmen** ermöglicht dir, einen Fertigkeitswurf auszuführen, bei dem dein Würfelergebnis als 10 behandelt wird (du musst also gar nicht würfeln). Von dieser Option machst du Gebrauch, wenn dir ein Fertigkeitswurf bei einem Wurf von 10 oder weniger gelingen würde. Diese Regel soll ein Versagen bei leichten Aufgaben verhindern und wird auf Seite 86 im *Pathfinder Grundregelwerk* näher beschrieben.

20 nehmen ist etwas komplizierter: Wenn du es mit einem hohen SG zu tun hast, dir aber Zeit nehmen kannst, um die Sache richtig anzugehen, kannst du einen Fertigkeitswurf ausführen, bei dem dein Würfelergebnis als 20 behandelt wird. Spieler machen von dieser Option z.B. dann Gebrauch, wenn sie mittels Wahrnehmung nach Geheimtüren oder Fallen suchen oder mittels Mechanismus ausschalten ein Schloss knacken wollen. Wichtig ist nur, dass der Wurf wiederholt werden kann und genug Zeit zur Verfügung steht. Diese Regel soll die Spielabläufe beschleunigen, da man ansonsten den W20 wieder und wieder rollt, bis ein Erfolg eintritt. Die Regeln zum 20 nehmen findest du auf Seite 86 im *Pathfinder Grundregelwerk*.

WEITERE RÜSTUNGSREGELN

Rüstung ist im *Pathfinder Grundregelwerk* ein wenig komplizierter als in der *Einsteigerbox*. Das *Pathfinder Grundregelwerk* enthält drei zusätzliche Regeln für Träger von Rüstungen: Da wäre der **Maximale GE-Bonus**. Rüstung behindert deine Bewegungen und sollte dein GE-Bonus höher sein als der Maximale GE-Bonus der getragenen Rüstung, addierst du ihn nicht vollständig auf deine RK, weil du von deiner Beweglichkeit einfach nicht hinreichend Gebrauch machen kannst. Eine Ritterrüstung hat beispielsweise einen Maximalen GE-Bonus von +1; selbst wenn dein GE-Bonus +4 betrüge, könntest du nur +1 GE auf deine RK addieren. Charaktere mit hoher Geschicklichkeit tragen daher meistens leichte und mittelschwere Rüstungen, um ihre GE voll ausnutzen zu können. Die Regel zum Maximalen GE-Bonus und die Rüstungstabelle findest du auf Seite 149 und eine Rüstungstabelle auf Seite 151.

Dann käme der **Rüstungsmalus**: Rüstung und Schilde stören oft bei Fertigkeitwürfen, die auf ST oder GE basieren, und verleihen daher auf solche Würfe einen Malus in Höhe des Rüstungsmalus der Rüstung und des Schildes (schon einmal versucht, in einer Ritterrüstung zu schwimmen?). Ein Kettenpanzer z.B. hat einen Rüstungsmalus von -5, welcher bei Fertigkeitwürfen für Akrobatik, Klettern usw. zum Tragen kommt. Die Regeln für Rüstungsmali findest du auf Seite 150. Und schließlich wäre da noch die **Arkane Patzerchance**. Laut den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* können Magier keine Rüstungen tragen – das hat einen Grund. Eigentlich können sie es, werden durch Rüstungen aber beim Zaubern eingeengt und können Gestik nicht richtig ausführen, daher besteht bei arkanen Zaubern die Chance eines Fehlschlages. Göttliche Zauberkundige wie Druiden, Kleriker, Paladine und Waldläufer sind beim Wirken göttlicher Zauber nicht eingeschränkt. Siehe auch Seite 150 im *Pathfinder Grundregelwerk*. Manche Talente machen es arkanen Zauberkundigen leichter, in Rüstungen

zu zaubern – siehe auch die Talente Arkane Rüstungsmeisterschaft, Arkanes Rüstungstraining und Gestenlos zaubern in Kapitel 5 des *Pathfinder Grundregelwerkes*.

So wie du Waffen von Meisterarbeitsqualität erwerben kannst, die besser als normale Waffen sind, gibt es auch **Rüstungen [Meisterarbeit]**, die besser sind als gewöhnliche Rüstungen. Der Rüstungsmalus ist um 1 niedriger, dafür kostet eine solche Rüstung aber auch 150 GM mehr. Jede magische Rüstung ist automatisch eine Meisterarbeit. Weiteres findest du auf Seite 153.



GRÖSSENKATEGORIEN VON KREATUREN

Elfen und Zwerge fallen in dieselbe Größenkategorie wie Menschen, während Goblins viel kleiner sind. Das *Pathfinder Grundregelwerk* führt Regeln für Kreaturen aller Größenkategorien auf, sei es eine Hausfliege, ein hausgroßer Drache oder ein Wal. Jede Kreatur besitzt eine **Größenkategorie** wie Sehr klein, Klein, Mittelgroß, Groß oder Riesig. Von der Größenkategorie ist der **Größenmodifikator** abhängig, der die Rüstungskategorie (RK), Angriffswürfe und einige Fertigkeitwürfe beeinflusst. Ein Oger ist z.B. Groß; der Größenmodifikator für große Kreaturen ist -1, daher hat ein Oger einen Malus von -1 auf Angriffswürfe (kleinere Kreaturen sind nun einmal schwerer zu treffen) und seine RK (er ist groß und daher ein besseres Ziel). Ein Goblin dagegen ist Klein und hat einen Größenmodifikator von +1; er erhält einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe (größere Kreaturen sind leichter zu treffen) und auf seine RK (er ist klein und bietet daher kein so gutes Ziel). Diese Größenmodifikatoren sind in die Spielwerte eines Monsters bereits eingerechnet (auch in der *Pathfinder-Einsteigerbox*), daher sind keine Änderungen mehr erforderlich! Die Größenmodifikatoren sind auf Seite 179 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aufgeführt.

Zwei der neuen Völker im *Pathfinder Grundregelwerk* – Gnome und Halblinge – sind Klein. Für Kämpfer und Schurken dieser Völker ist dies ein Vorteil, da es wie ein kostenloser Bonus von +1 auf Angriffswürfe und RK behandelt werden kann. Allerdings haben kleine Völker in der Regel auch niedrigere Stärkewerte – Gnome und Halblinge haben Volksmali auf Stärke.

MEHRERE KLASSEN

Die vielleicht größte Veränderung, die das *Pathfinder Grundregelwerk* bietet, ist die Möglichkeit, dass Charaktere Stufen in mehreren Klassen besitzen können. Du musst nicht während deiner ganzen Abenteurerkarriere derselben Klasse folgen, sondern kannst bei jedem Stufenaufstieg ebenso gut eine andere Klasse wählen und neben den Vorteilen der alten Klasse auch die der neuen genießen! Ein Kämpfer könnte sich z.B. beim Erreichen der 2. Stufe entscheiden, statt einer weiteren Stufe als Kämpfer eine Stufe als Schurke zu wählen. Dies macht ihn dann zu einem Kämpfer 1/Schurken 1. Die einzelnen **Klassenstufen** werden aber zur **Charakterstufe** zusammengezählt, unser Beispielcharakter wäre also immer noch ein Charakter der 2. Stufe. Diese Wahlmöglichkeit steht bei jedem Stufenaufstieg offen. Wenn der Beispielcharakter die 3. Charakterstufe erreicht, könnte er zu einem Kämpfer 2/Schurken 1 werden, einem Kämpfer 1/Schurken 2 oder auch eine Stufe in einer dritten Klasse wählen und z.B. zu einem Kämpfer 1/Kleriker 1/Schurken 1 werden. Mehr zu diesem Thema findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 30.



ATTRIBUTSSCHADEN

Monster wie Schreckensratten und Mumien können Charaktere mit furchtbaren **Krankheiten** anstecken, während Monster wie Riesenspinnen und Giftschlangen ihnen gefährliche **Gifte** injizieren können. In der *Pathfinder Einsteigerbox* hat dies in der Regel einen Malus oder zusätzlichen Schaden zur Folge. Im *Pathfinder Grundregelwerk* werden Gifte und Krankheiten etwas umfangreicher behandelt. Sie verleihen nicht nur Mali oder verursachen mehr Schaden, sondern betreffen die Attributswerte eines Charakters. Dies wird **Attributsschaden** genannt – wenn ein Attribut Schaden erleidet, wird es auf einen entsprechenden Wert reduziert. Die Krankheit Teufelszuckungen z.B. verursacht jeden Tag 1W4 Punkte ST-Schaden und das Gift Todesklinge 1W3 Punkte KO-Schaden pro Runde (und ein Verlust von KO-Punkten beeinflusst deine Trefferpunkte).

Zum Glück kann man sich durch Rasten und Ausruhen von Attributsschäden auf ähnliche Weise erholen, wie man Trefferpunkte zurrückerglangt. Auch Zauber wie *Teilweise Genesung* und *Genesung* können Attributsschaden heilen. Mehr zu diesem Thema findest du auf Seite 555. Gifte und Krankheiten werden auf Seite 557 beschrieben.

Manche Monster besitzen eine sogar noch mächtigere Fähigkeit namens **Attributsentzug**. Attributsentzug funktioniert wie Attributsschaden, kann aber nur mittels Magie geheilt werden. Zum Glück sind solche Monster sehr selten. Attributsentzug wird am Ende des Abschnitts zum Attributsschaden auf Seite 555 erklärt.

KONZENTRATION

Erinnerst du dich noch, dass Kleriker und Magier laut den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* keine Zauber wirken können, wenn sich ein Gegner angrenzend zu ihnen befindet (außer es geht um Berührungszauber)? – Im *Pathfinder Grundregelwerk* können Zauberkundige einen besondere Wurf versuchen, um in diesem Fall zu zaubern: einen **Konzentrationswurf**. Gelingt dieser, wird der Zauber erfolgreich gewirkt, andernfalls scheitert der Zauber. Wenn man sich im Nahkampf befindet, ist es riskant, zuweilen aber erforderlich, einen Fernkampfa zauber zu wirken. Weiteres zu Konzentrationswürfen findest du auf Seite 206 im *Pathfinder Grundregelwerk*. Und schau dir auch den Abschnitt zu Gelegenheitsangriffen auf Seite 5 dieses *Überleitungsleitfadens* an.

SPRACHEN

Die *Pathfinder Einsteigerbox* geht davon aus, dass alle SC in einer gemeinsamen Sprache miteinander kommunizieren können. Im *Pathfinder Grundregelwerk* wird diese Sprache als die **Gemeinsprache** bezeichnet. Es gibt aber noch andere Sprachen, z.B. **Elfisch**, **Goblinisch** und **Zwergisch**. Du beherrschst zu Spielbeginn die Gemeinsprache und die Sprache deines Volkes; solltest du einen positiven IN-Modifikator haben, kannst du noch weitere sprechen. Wenn du die Sprache einer anderen Kreatur nicht beherrschst, kannst du dich nur mit Hilfe von Gesten und Zeichnungen verständigen. Man erlernt Sprachen, indem man Fertigungsstände für die Fertigkeit Sprachenkunde ausgibt. Mehr zu Sprachen und Sprachenkunde erfährst du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 104.

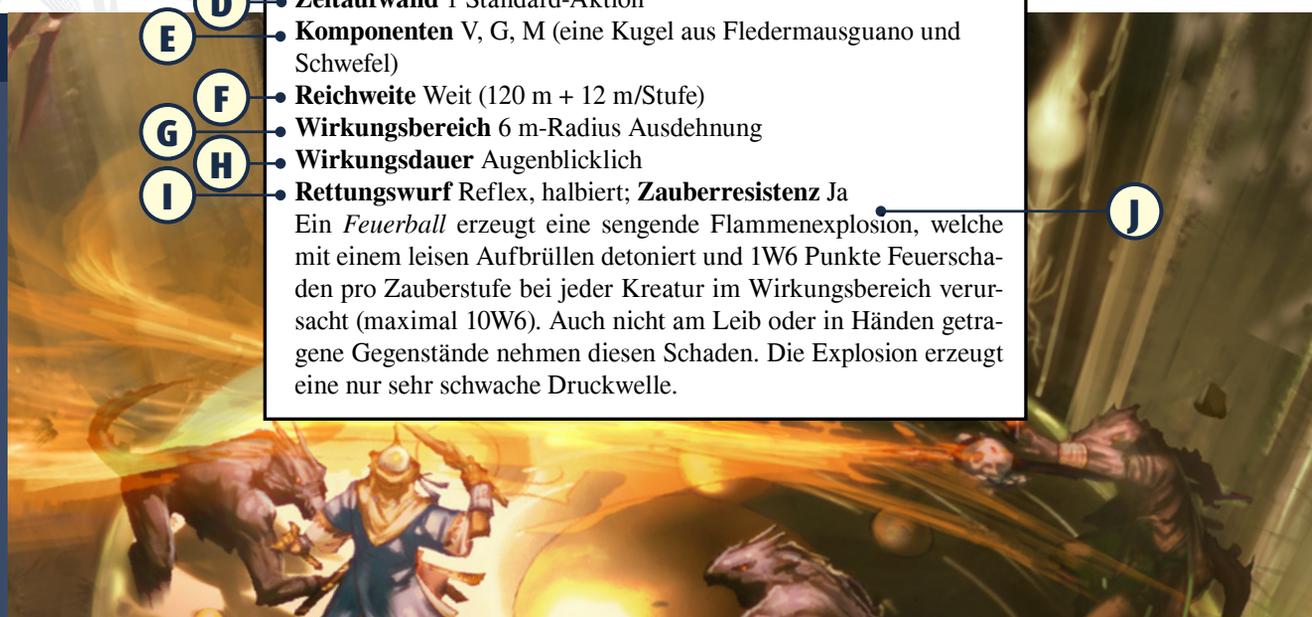
SCHÄTZE

Die *Pathfinder Einsteigerbox* erklärt dir, wie man einen Schatzhort für eine Herausforderung von maximal 8 zusammenstellt. Im *Pathfinder Grundregelwerk* wird eigentlich genauso verfahren, nur geht es bis HG 20. Die erweiterte **Schatzwert pro Begegnung**-Tabelle befindet sich auf Seite 399.

Im *Pathfinder Grundregelwerk* gibt es Hunderte neuer magischer Gegenstände, die in drei Kategorien unterteilt sind: schwach, gewöhnlich und mächtig. Ein durchschnittlicher schwacher magischer Gegenstand hat einen Wert von 1.000 GM, ein durchschnittlicher gewöhnlicher magischer Gegenstand einen Wert von 10.000 GM und ein durchschnittlicher mächtiger magischer Gegenstand einen Wert von etwa 40.000 GM (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 401).



WIE LIEST MAN DIE ZAUBER-SPIELWERTE DES PATHFINDER GRUNDREGELWERKES?



Feuerball

- **Schule** Hervorrufung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 3
- **Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion
- **Komponenten** V, G, M (eine Kugel aus Fledermausguano und Schwefel)
- **Reichweite** Weit (120 m + 12 m/Stufe)
- **Wirkungsbereich** 6 m-Radius Ausdehnung
- **Wirkungsdauer** Augenblicklich
- **Rettungswurf** Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Ein *Feuerball* erzeugt eine sengende Flammenexplosion, welche mit einem leisen Aufbrüllen detoniert und 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe bei jeder Kreatur im Wirkungsbereich verursacht (maximal 10W6). Auch nicht am Leib oder in Händen getragene Gegenstände nehmen diesen Schaden. Die Explosion erzeugt eine nur sehr schwache Druckwelle.

A Der **Name** des Zaubers steht ganz am Anfang.

B Dies ist die **Schule** des Zaubers. Diese ist wichtig für Magier (die als Teil ihrer Ausbildung eine Schule wählen), manche Monster (Untote sind z.B. gegen Bezauberung immun) und andere Regelbereiche (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 209).

C Der **Zaubergrad** besagt, welche Klassen diesen Zauber erhalten können und welchen Grad er für die jeweilige Klasse hat. Ein Zauber kann für unterschiedliche Klassen einen unterschiedlichen Grad besitzen – *Person festhalten* ist z.B. für Kleriker ein Zauber des 2. Grades und für Hexenmeister/Magier ein Zauber des 3. Grades.

D Der **Zeitaufwand** ist die erforderliche Aktion, um den Zauber zu wirken. Die meisten Kampfzauber erfordern 1 Standard-Aktion wie in der *Pathfinder Einsteigerbox*, es gibt aber auch Zauber mit höherem Zeitaufwand (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 213).

E Dieser Eintrag benennt die erforderlichen **Komponenten** (Worte, Gesten und/oder seltsame Zutaten) des Zaubers (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 212).

F Die **Reichweite** kann eine bestimmte Entfernung wie „Berührung“ oder auch „9 m“ sein oder von deiner Zauberstufe abhängen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 213).

G Der **Wirkungsbereich** des Zaubers wird hier aufgeführt statt in der Beschreibung (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 214).

H Die **Wirkungsdauer** des Zaubers steht in dieser Spalte (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 215).

I Sollte der Zauber einen **Rettungswurf** gestatten, um ihm zu widerstehen, wird hier aufgeführt, um welche Art Rettungswurf es sich handelt. Sollte kein Rettungswurf möglich sein, steht hier „Keiner“. Der SG des Rettungswurfs ist 10 + Zaubergrad des Zaubers (abhängig von deiner Klasse) + dein magischer Attributmodikator (IN bei Magiern, WE bei Klerikern, CH bei Hexenmeistern usw.) (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 216).

J Manche Monster, z.B. Angehörige des Schlangenvolkes, verfügen über **Zauberresistenz**. Diese verleiht ihnen eine zusätzliche Chance, nicht von dem Zauber betroffen zu werden. Diese Zeile teilt dir mit, ob Zauberresistenz gegen diesen Zauber funktioniert oder nicht (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 217).

Der Rest der Zauberbeschreibung enthält Informationen zur Funktionsweise des Zaubers und alle besonderen Regeln dazu.

WIE LIEST MAN DIE SPIELWERTE DES PATHFINDER MONSTERHANDBUCHES?

Die Monsterspielwerte im *Spielleiterbuch* sind vereinfachte Versionen der Monsterspielwerteblocke, die im Pathfinder-Rollenspiel verwendet werden. Dieser Abschnitt nutzt als Beispiel den Ghul (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 125) und erklärt seine Spielwerte. Möglicherweise willst du zum Vergleich Seite 70 deines *Spielleiterbuchs* aufschlagen.



A **Beschreibung:** Dies ist eine kurze Beschreibung, was die SC sehen, wenn sie dem Monster begegnen. Diese verrät nichts über seine Fähigkeiten, daher kannst du die Beschreibung den Spielern laut vorlesen.

B **Symbole:** Das erste Symbol gibt die Kreaturenart des Monsters (in diesem Fall Untoter) an wie im *Spielleiterbuch*. Das zweite Symbol zeigt, in welchem Gelände man das Monster üblicherweise antrifft (bei einem Ghul sind dies Ruinen). Das dritte Symbol nennt das Klima, in dem das Monster lebt (bei einem Ghul ist dies Gemäßigt – also nicht zu heiß und nicht zu kalt); Gemäßigtes Klima kann aber auch bedeuten, dass man das Monster in jedem Klima antreffen kann (du kannst Ghule also auch in eisigen Bergen und Wüsten als Begegnung platzieren). Die ganzen Symbole werden im *Pathfinder Monsterhandbuch* auf Seite 5 erklärt.

C Der **Name** und der **HG** des Monsters stehen zu Beginn des eigentlichen Werteblocks.

D Die **EP** werden in der zweiten Zeile angegeben.

E Die dritte Zeile gibt die **Gesinnung** des Monsters an (hier Chaotisch Böse, bzw. abgekürzt CB), die **Größe** (Mittelgroß, siehe Seite 7) und **Art** (Untoter).

F Die vierte Linie listet **Initiative**, **Sinne** und den **Wahrnehmungsbonus** auf.

Hier befindet sich die **Rüstungsklasse** des Monsters mit Aufzählung der Boni und Mali, aus denen sie sich berechnet; die Kategorie „natürlich“ ist eine Bonusart bei der RK (siehe Seite 6).

H Diese Zeile führt die **TP** und **Trefferwürfel** des Monsters auf (siehe Seite 4).

I Dies sind die **Rettungswürfe** des Monsters.

J In diesem Abschnitt werden die **besonderen Verteidigungseigenschaften** des Monsters aufgeführt. Der Ghul verfügt über

eine Fähigkeit, welche nicht in der *Pathfinder Einsteigerbox* auftaucht: „Resistenz gegen Fokussieren“. Er verfügt über einen Bonus auf seine Rettungswürfe gegen die Fähigkeit „Energie fokussieren“ eines Klerikers. Die Fähigkeit wird im *Pathfinder Monsterhandbuch* im Anhang mit den Universellen Monsterebenen ab Seite 297 erklärt.

K Die **Bewegungsrates** des Monsters wird hier aufgeführt, zusammen mit allem ihm verfügbaren Bewegungsmodi wie Fliegen, Graben, Klettern und Schwimmen.

L Der Abschnitt **Nahkampf** führt alle Nahkampfangriffe auf, die das Monster im Rahmen einer Vollen Aktion ausführen kann, d.h. wenn es Bewegungs- und Standard-Aktion zum Angriff aufwendet, genau wie bei einem Monster der *Pathfinder Einsteigerbox*. Sollte das Monster aber nur eine Standard-Aktion zum Angriff nutzen, kannst du nur einen der aufgeführten Angriffe ausführen.

M **Besondere Angriffe** führt die dem Monster verfügbaren besonderen Angriffe auf. Wie ein solcher Angriff funktioniert, ist entweder am Ende des Spielwerteblocks aufgeführt (wie im Fall der Lähmung des Ghuls in der *Pathfinder Einsteigerbox*) in den Universellen Monsterregeln im Anhang des *Pathfinder Monsterhandbuchs*.

N Diese Zeile benennt die **Attributswerte** des Monsters statt der **Attributsmodifikatoren**. Die Attributsmodifikatoren kannst du mit Hilfe der Tabelle auf Seite 13 des *Spielerhandbuchs* oder auf Seite 17 des *Pathfinder Grundregelwerkes* berechnen (Faustregel: [Attributswert -10] :2, zu deinen Ungunsten runden). Die Werte, welche du ausrechnet, würden denen im *Spielleiterbuch* entsprechen.

O Hier werden der **Grundangriffsbonus** (GAB, siehe Seite 6), **Kampfmanöverbonus** (KMB, siehe Seite 5) und die **Kampfmanöververteidigung** (KMBV, siehe Seite 5) aufgeführt.

P Auch Monster erhalten **Talente**. Sogar die Monster in der *Pathfinder Einsteigerbox* besitzen Talente, diese werden aber nicht aufgeführt, sondern sind „nur“ in die Spielwerte eingerechnet.

Der Ghul hat dort bereits das Talent Waffenfinesse bei seinen Nahkampfangriffsboni eingerechnet. Beachte diese Talente, manche müssen nämlich aktiviert werden, wie z.B. Heftiger Angriff.

Q Dieser Eintrag führt die **Fertigkeiten** des Ghuls auf. Diese Variante des Ghuls verfügt über die Fertigkeit Akrobatik.

R In dieser Zeile werden die **Sprachen** genannt, welche das Monster sprechen und verstehen kann (siehe Seite 8).

S Die **Umgebung** teilt dir mit, wo dieses Monster normalerweise lebt. Dieser Eintrag entspricht dem Umgebungssymbol im Kopf des Spielwerteblocks. Im Kampfgetümmel brauchst du dir darüber aber keine Gedanken zu machen.

T Der Eintrag unter **Organisation** vermittelt dir, wie ein Monster normalerweise lebt und jagt. Nutze ihn, um Begegnungen zu erschaffen, die dieses Monster beinhalten.

U **Schätze** führt auf, ob das Monster die Standardmenge an Schätzen für seinen HG bei sich trägt oder davon abweicht – doppelt, dreifach oder vielleicht auch keine. Schätze werden im Pathfinder-Rollenspiel etwas anders behandelt als in der *Pathfinder Einsteigerbox* (siehe Seite 8)

V Der Abschnitt **Besondere Fähigkeiten** beschreibt alle ungewöhnlichen Fähigkeiten des Monsters. Sollte bei den Spielwerten eine hier nicht erklärte Fähigkeit aufgeführt sein (z.B. Resistenz gegen Fokussieren unter Verteidigungsfähigkeiten), dann schlage im *Pathfinder Monsterhandbuch* unter den Universellen Monsterregeln ab Seite 297 nach. In manchen Fällen werden weitverbreitete Eigenschaften auch abgekürzt, z.B. „SR“ für „Schadensreduzierung“.

W Ghule infizieren im Pathfinder-Rollenspiel von ihnen gebissene Gegner mit einer **Krankheit**. Zu Krankheiten siehe auch den Abschnitt zu Attributsschaden auf Seite 8.

X Der Rest des Monstereintrages enthält Informationen zu Hintergrund, Behausungen/Verstecken und Motivationen des Monsters. Er könnte zudem Regeln für Varianten dieses Monster enthalten, z.B. einen Grul (einen zäheren Ghul, dessen Lähmung so mächtig ist, dass Elfen gegen sie nicht immun sind) und den Lacedon (einen schwimmenden, im Wasser hausenden Ghul). Verwende diese Informationen als Inspiration für die Erschaffung eigener Begegnungen und Kampagnen, in denen dieses Monster vorkommt.

GHUL

• Diese humanoide Kreatur besitzt lange, scharfe Zähne. Seine bleiche Haut spannt sich über seine ausgehungerte Gestalt.

GHUL HG 1 

• EP 400

• CB Mittelgroßer Untoter

• INI +2; Sinne **Dunkelsicht** 18 m; **Wahrnehmung** +7

VERTEIDIGUNG

• RK 14, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)

• TP 13 (2W8+4)

• REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +2

• **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

• **Bewegungsrate** 9 m.

• **Nahkampf** Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)

• **Besondere Angriffe** Lähmung (1W4+1 Runden, SG 13, Elfen sind gegen diesen Effekt immun)

SPIELWERTE

• ST 13, GE 15, KO —, IN 13, WE 14, CH 14

• GAB +1; KMB +2; KMV 14

• **Talente** Waffenfinesse

• **Fertigkeiten** Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, **Wahrnehmung** +7

• **Sprachen** Gemeinsprache

LEBENSWEISE

• **Umgebung** Beliebiges Land

• **Organisation** Einzelgänger, Bande (2–4) oder Rudel (7–12)

• **Schätze** Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

• **Krankheit** (ÜF) *Ghulfieber*: Biss — Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13; **Inkubation** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W3 KO- und 1W3 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ein Humanoider, der an Ghulfieber stirbt, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Ghul wieder. Er behält keine Fähigkeiten, die er zu Lebzeiten besessen hat. Er steht nicht unter der Kontrolle eines anderen Ghuls, hungert aber nach dem Fleisch der Lebenden und verhält sich auch ansonsten wie ein gewöhnlicher Ghul. Ein Humanoider mit 4 TW oder mehr erhebt sich als Grul.

• Ghule sind Untote, die Friedhöfe heimsuchen und Leichen fressen. Den Legenden nach waren die ersten Ghule entweder menschliche Kannibalen, deren unnatürlicher Hunger sie aus dem Totenreich zurückgerissen hat, oder Menschen, die zu Lebzeiten die verwesenden Überreste ihrer Artgenossen verspeist, an der finsternen Krankheit gestorben sind und durch diese wiedergeboren wurden. Der wahre Ursprung dieser untoten Aasfresser ist unklar.

Ghule lauern an den Rändern der Zivilisation auf oder nahe von Friedhöfen oder in städtischen Kanalisationen, so dass sie ausreichend Nachschub ihrer bevorzugten Mahlzeiten finden. Sie ziehen verwesende Leichen zwar allem anderen vor und vergraben ihre Opfer oft für eine Weile, um den Geschmack zu verbessern, fressen aber auch frisch getötete Opfer, wenn der Hunger sie dazu treibt.

STUFE 6 UND WEITER!

Mit den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* hast du einen Charakter bis zur 5. Stufe gespielt, insgesamt 23.000 EP zusammengetragen und stehst nun vor dem Aufstieg zur 6. Stufe nach dem *Pathfinder Grundregelwerk*. Dieser Abschnitt erklärt den Stufenaufstieg bei einem Kämpfer, Kleriker, Magier und Schurken.



Das *Pathfinder Grundregelwerk* behandelt nicht jeden einzelnen Stufenaufstieg mit einem eigenen Abschnitt wie es in der *Pathfinder Einsteigerbox* gemacht wurde. Jede Klasse wird mit Hilfe einer großen Tabelle dargestellt, welche die Stufenprogression enthält. Jede Zeile dieser Tabelle benennt, was du auf dieser Stufe erhältst, während diese Werte und Fähigkeiten im Rest des jeweiligen Klassenabschnitts erklärt werden. Statt dich also an einen Kasten zum Stufenaufstieg zu halten, vergleichst du die Zeile für deine neue Stufe mit der für deine alte Stufe. Behalte dies bitte im Hinterkopf.

KÄMPFER

Die Beschreibung der Kämpferklasse beginnt im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 52, dort befindet sich auch die Progressionstabelle für den Kämpfer. Nach den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* gewinnt ein Kämpfer bei einem Stufenaufstieg 1W10 + KO-Modifikator an Trefferpunkten dazu und Fertigerstufen entsprechend dem Wert, der in Abschnitt F deines Charakterbogens eingetragen ist. Werfen wir einen Blick auf die Zeilen für die 5. und 6. Stufe der Progressionstabelle des Kämpfers und gehen sie Spalte für Spalte durch:

Grundangriffsbonus: Dieser Bonus verändert sich von +5 auf der 5. Stufe zu +6 auf der 6. Stufe. Dies bedeutet, dass du mit der 6. Stufe +1 auf deinen Angriffsbonus addierst. Außerdem erhältst du einen zweiten Angriff pro Kampfunde (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 11, Abschnitt Grundangriffsbonus).

REF: Dieser Bonus verändert sich von +1 auf der 5. Stufe zu +2 auf der 6. Stufe.

WIL: Dieser Bonus verändert sich von +1 auf der 5. Stufe zu +2 auf der 6. Stufe.

ZÄH: Dieser Bonus verändert sich von +4 auf der 5. Stufe zu +5 auf der 6. Stufe.

Speziell: Hier werden zwei Fähigkeiten aufgeführt: Du erhältst ein neues **Bonustalent**, kannst also ein beliebiges Kämpfertalent wählen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Ferner erhältst du **Tapferkeit +2**; das heißt, dass der Bonus der Kämpferfähigkeit Tapferkeit, die du mit der 2. Stufe erhalten hast, von +1 auf +2 steigt.

Rüstungstraining: Dein Rüstungstraining verbessert sich mit der 6. Stufe nicht, allerdings ist diese Fähigkeit im *Pathfinder Grundregelwerk* noch besser als in der *Pathfinder Einsteigerbox*: Nicht nur kannst du dich in mittelschwerer Rüstung mit der normalen Bewegungsrate fortbewegen, mit der 3. Stufe reduziert diese Fähigkeit zudem deine Rüstungsbehinderung (siehe Seite 7) um 1 und erhöht deinen Maximalen GE-Bonus in Rüstung um 1 (siehe Seite 7). Mit höheren Stufen steigen auch diese Werte weiter (siehe die Beschreibung des Klassenmerkmals Rüstungstraining auf Seite 52 des *Pathfinder Grundregelwerks*).



KLERIKER

Die Beschreibung der Klerikerklasse beginnt auf Seite 53 des *Pathfinder Grundregelwerks*, die Progressionstabelle findest du auf Seite 54. Wie bei den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* erhältst du bei einem Stufenaufstieg 1W8 + KO-Modifikator zusätzliche Trefferpunkte und Fertigerstufen wie unter Abschnitt F deines Charakterbogens aufgeführt. Werfen wir einen Blick auf die Zeilen für die 5. und

6. Stufe der Progressionstabelle des Klerikers und gehen sie Spalte für Spalte durch:

Grundangriffsbonus: Dieser Bonus verändert sich von +3 auf der 5. Stufe zu +4 auf der 6. Stufe. Dies



bedeutet, dass du mit der 6. Stufe +1 auf deinen Angriffsbonus addierst.

REF: Dieser Bonus verändert sich von +1 auf der 5. Stufe zu +2 auf der 6. Stufe.

WIL: Dieser Bonus verändert sich von +4 auf der 5. Stufe zu +5 auf der 6. Stufe.

ZÄH: Dieser Bonus verändert sich von +4 auf der 5. Stufe zu +5 auf der 6. Stufe.

Speziell: In dieser Spalte ist bei der 6. Stufe nichts aufgeführt, also erhält du mit der 6. Stufe als Kleriker keine besonderen Fähigkeiten (wenn du aber in die Zeile für die 7. Stufe schaust, siehst du, dass mit der 7. Stufe Energie fokussieren um +1W6 ansteigt im Vergleich zur 5. Stufe).

Zauber pro Tag: Zunächst einmal siehst du ein „+1“ in den Spalten für Zauber des 1., 2. und 3. Grades. Im *Pathfinder Grundregelwerk* erhältst du neben deinen normalen Zaubern zusätzlich Domänenzauber (s.u.). Die Anzahl der Zauber des 2. Grades, die du wirken kannst, steigt von 2+1 auf der 5. Stufe zu 3+1 auf der 6. Stufe, während die Anzahl der Zauber des 3. Grades von 1+1 auf der 5. Stufe zu 2+1 auf der 6. Stufe steigt.

Domänenzauber: Jeder Gott verleiht seinen Klerikern Zugang zu bis zu zwei **Domänen** – dies sind seine Einflussbereiche, z.B. „Glück“ und „Sonne“. Jede Domäne verleiht einem Kleriker der 1. Stufe eine **Domänenfähigkeit** – dies sind die beiden Fähigkeiten, die bei jeder Gottheit in der *Pathfinder Einsteigerbox* aufgeführt werden (z.B. „Abwendung des Todes“ und „Segnung der Sonne“ bei Sarenrae); dein Charakter verfügt also bereits über diese Domänenfähigkeiten.

Im *Pathfinder Grundregelwerk* erhält ein Kleriker zudem einen **Domänenzauberplatz** und eine kurze Liste passender Zauber aus seiner Domäne, die sogenannten **Domänenzauber**. Auch Domänenzauber haben Zaubergrade wie normale Zauber. Du kannst einen Domänenzauber nur im Domänenzauberplatz des entsprechenden Grades vorbereiten. Domänenzauber unterliegen im Gegensatz zu normalen Klerikerzaubern drei Einschränkungen:

1. Du kannst in Domänenzauberplätzen keine normalen Klerikerzauber vorbereiten.

2. Du kannst vorbereitete Domänenzauber nicht gegen Heilzauber austauschen.

3. Du kannst Domänenzauber nicht in deinen normalen Zauberplätzen vorbereiten, außer ein Domänenzauber ist zugleich ein normaler Klerikerzauber (Diese Regel ist insofern wichtig, da manche Domänen einem Kleriker Zugang zu Zaubern verleihen, die eigentlich nur Magier wirken können, z.B. *Brennende Hände*.)

Beispiel: Ein Kleriker der Sarenrae der 1. Stufe verfügt der *Pathfinder Einsteigerbox* nach über die Domäne der Heilung (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 58; der Kleriker erhält die Domänenfähigkeit Abwendung des Todes und *Leichte Wunden heilen* als Domänenzauber des 1. Grades) und die Domäne der Sonne (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 61; der Kleriker erhält die Domänenfähigkeit Segnung der Sonne und *Elementen trotzen* als Domänenzauber des 1. Grades). Gemäß Regel 1 kann er jeden Tag in seinem Domänenzauberplatz entweder *Elementen trotzen* oder *Leichte Wunden heilen* vorbereiten (aber nicht beide, er hat nur einen Domänenzauberplatz pro Zaubergrad). Er kann in diesem Domänenzauberplatz keine anderen Klerikerzauber wie z.B. *Heiligtum* oder *Unheil* vorbereiten. Da *Elementen trotzen* und *Leichte Wunden heilen* normale Klerikerzauber sind (siehe die Liste der Klerikerzauber ab Seite 236 des *Pathfinder Grundregelwerkes*), kann er diese Zauber auch in seinen normalen Klerikerzauberplätzen vorbereiten (Regel 3 greift folglich nicht).

Füge in Abschnitt K deines Charakterbogens „+1“ oder „+D“ bei jedem dir verfügbaren Zaubergrad hinzu, als Erinnerung, dass du über einen Domänenzauber verfügst. Wenn du Zauber vorbereitest, dann markiere deine Domänenzauber mit „Domäne“ oder „(D)“, damit du weißt, welche in den Domänenzauberplätzen vorbereitet wurden.

SCHURKE

Die Beschreibung der Schurkenklasse beginnt im *Pathfinder Grundregelwerk* auf Seite 77, die Progressionstabelle für den Schurken findest du auf Seite 78. Nach den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* gewinnt ein Schurke bei einem Stufenaufstieg 1W8 + KO-Modifikator an Treffpunkten hinzu und Fertigkeitenränge entsprechend dem Wert, der in Abschnitt F deines Charakterbogens eingetragen ist. Werfen wir einen Blick auf die Zeilen für die 5. und 6. Stufe der Progressionstabelle des Schurken und gehen sie Spalte für Spalte durch:

Grundangriffsbonus: Dieser Bonus verändert sich von +3 auf der 5. Stufe zu +4 auf der 6. Stufe.

REF: Dieser Bonus verändert sich von +4 auf der 5. Stufe zu +5 auf der 6. Stufe.

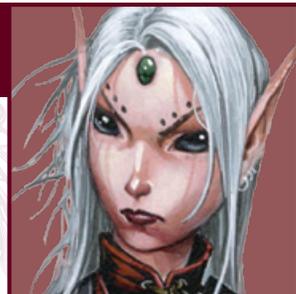
WIL: Dieser Bonus verändert sich von +1 auf der 5. Stufe zu +2 auf der 6. Stufe.

ZÄH: Dieser Bonus verändert sich von +1 auf der 5. Stufe zu +2 auf der 6. Stufe.

Speziell: Hier sind zwei Fähigkeiten aufgeführt: Du erhältst einen neuen **Schurkentrick**, kannst dir also einen der Schurkentricks im *Pathfinder Grundregelwerk* aussuchen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Ferner erhältst du **Fallengespur +2**.

Dies heißt, dass der Bonus der Fähigkeit Fallengespur, die du mit der 3. Stufe erhalten hast, von +1 auf +2 ansteigt.

Reflexbewegung: Diese Fähigkeit ist im *Pathfinder Grundregelwerk* noch besser als in der *Pathfinder Einsteigerbox*! Nicht nur verhindert sie, dass andere dich in die Zange nehmen, du wirst zudem auch nicht auf dem falschen Fuß erwischt, wenn dich eine unsichtbare Kreatur angreift!



MAGIER

Die Beschreibung der Magierklasse beginnt auf Seite 63 des *Pathfinder Grundregelwerkes*, die Progressionstabelle findest du auf Seite 64. Wie bei den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* erhältst du bei einem Stufenaufstieg 1W6 + KO-Modifikator zusätzliche Trefferpunkte und Fertigerstufen wie unter Abschnitt F deines Charakterbogens aufgeführt. Werfen wir einen Blick auf die Zeilen für die 5. und 6. Stufe der Progressionstabelle des Magiers und gehen sie Spalte für Spalte durch: **Grundangriffsbonus:** Dieser Bonus verändert sich von +2 auf der 5. Stufe zu +3 auf der 6. Stufe.

REF: Dieser Bonus verändert sich von +1 auf der 5. Stufe zu +2 auf der 6. Stufe.

WIL: Dieser Bonus verändert sich von +4 auf der 5. Stufe zu +5 auf der 6. Stufe.

ZÄH: Dieser Bonus verändert sich von +1 auf der 5. Stufe zu +2 auf der 6. Stufe.

Zauber pro Tag: Die Anzahl der Zauber des 2. Grades, die du wirken kannst, steigt von 2 auf der 5. Stufe zu 3 auf der 6. Stufe, während die Anzahl der Zauber des 3. Grades von 1 auf der 5. Stufe zu 2 auf der 6. Stufe steigt.

Arkane Schule: Arkane Schulen funktionieren im *Pathfinder Grundregelwerk* etwas anders. Neben der Allgemeinen Schule und den Schulen der Hervorrufung und der Illusion gibt es noch die Schulen der Bannzauber, der Beschwörung, der Erkenntniszauber, der Nekromantie, der Verwandlung und der Verzauberung (siehe Seiten 66-68 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Jeder Zauber im Spiel gehört zu einer dieser Schulen. Dies wirkt sich folgendermaßen auf Magier aus:

In der *Pathfinder Einsteigerbox* erhält ein Magier der Schule der Hervorrufung oder der Illusion einen spezifischen Zauber, den er einmal am Tag zusätzlich wirken kann (*Brennende Hände*, bzw. *Selbstverkleidung*). Im *Pathfinder Grundregelwerk* kann der Magier stattdessen einen zusätzlichen Zauber vorbereiten, solange er diesen kennt und der Zauber seiner Schule zugeordnet ist. Ein Thaumaturg (Magier der Schule der Hervorrufung) könnte diesen zusätzlichen Zauberplatz pro Tag nutzen, um z.B. *Brennende Hände* oder *Magisches Geschoß* vorzubereiten, da beides Zauber der Schule der Hervorrufung sind. Ein Illusionist könnte diesen zusätzlichen Zauberplatz pro Tag nutzen, um z.B. *Selbstverkleidung* oder *Sprühende Farben* vorzubereiten, da beides Zauber der Schule der Illusionen sind. Solltest du ein Illusionist oder Thaumaturg sein, dann streiche deine zusätzlichen Zauber pro Tag von diesen Schulen. Füge stattdessen unter Abschnitt K auf deinem Charakterbogen „+1“ oder „+Schule“ bei jedem dir verfügbaren Magierzaubergrad hinzu, als Erinnerung, dass du einen zusätzlichen Zauber dieser Schule vorbereiten kannst.

Ferner können den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* nach Illusionisten und Thaumaturgen niemals bestimmte Zauber erlernen

oder wirken. Nach dem *Pathfinder Grundregelwerk* aber wählen spezialisierte Magier zwei Schulen aus. Diese werden als **Verbotene Schulen** bezeichnet. Ein Magier kann Zauber seiner verbotenen Schulen erlernen und wirken, allerdings verbraucht ein solcher Zauber bei der Vorbereitung zwei Zauberplätze des entsprechenden Grades. Ein Illusionist, der Hervorrufung als eine seiner verbotenen Schulen ausgewählt hat, könnte daher immer noch *Brennende Hände* erlernen; wenn er diesen Zauber vorbereitet, verbraucht er dabei aber zwei seiner täglichen Zauberplätze des 1. Grades. Solltest du ein Illusionist oder Thaumaturg sein, dann streiche deine verbotenen Zauber im Abschnitt K deines Charakterbogens aus und trage deine verbotenen Schulen ein: Nekromantie und Verwandlung bei einem Illusionisten und Beschwörung und Illusion bei einem Thaumaturgen.

Diese Regeln gelten für alle Zaubergrade, die der Magier wirken kann. Ein Thaumaturg der 5. Stufe kann einen zusätzlichen Hervorrufungszauber des 1., 2. und 3. Grades vorbereiten. Würde er *Stinkende Wolke* (ein Beschwörungszauber des 3. Grades – und ein Zauber einer seiner verbotenen Schulen) vorbereiten, würde dieser als zwei der ihm an diesem Tag verfügbaren Zauber des 3. Grades zählen. Magier der Allgemeinen Schule erhalten keinen zusätzlichen Zauber pro Tag, haben aber auch keine verbotenen Schulen und können Zauber aller Schulen ohne Probleme erlernen und vorbereiten.

Die Magierzauber sind nach Schulen sortiert im *Pathfinder Grundregelwerk* ab Seite 229 aufgelistet. Sie werden unter „Hexenmeister-/Magierzauber“ geführt, da es im *Pathfinder Grundregelwerk* mit dem Hexenmeister eine Klasse gibt, welche dieselben Zauber nutzt wie ein Magier.

Bonustalente: Im *Pathfinder Grundregelwerk* erhalten alle Magier das Talent Schriftrolle anfertigen als Bonustalent mit der 1. Stufe. Das bedeutet, dass du mit deinen vorbereiteten Zaubern magische Schriftrollen anfertigen kannst, wie sie im *Spielleiterbuch* aufgeführt sind. Mit der 5. Stufe kannst du ein weiteres Bonustalent auswählen – entweder ein weiteres Talent zum Herstellen magischer Gegenstände (z.B. Trank brauen) oder ein metamagisches Talent (welches dich Teile des Zaubers, wie die Reichweite und den Wirkungsbereich, verändern kannst. Da du nun das *Pathfinder Grundregelwerk* nutzt, erhält dein Magier Schriftrolle anfertigen und für die 5. Magierstufe ein weiteres Bonustalent (siehe Seite 65, welche Talente zur Wahl stehen).

Dieser Abschnitt befasst sich mit der Konvertierung von *Pathfinder-Abenteuern* für die Nutzung mit der *Pathfinder Einsteigerbox*. Über den allgemeinen Aufbau eines Abenteuers werden wir auf die einzelnen Begegnungen und die Situation an sich etwas tiefer einge-



ABENTEUER KONVERTIEREN

Solltest du ein Spieler sein und kein Spielleiter, dann lies nicht mehr weiter – dieser Abschnitt ist nur für Spielleiter gedacht.



hen. Im Grunde gilt es, die Dinge anzusprechen, die bei der Konvertierung zu bedenken sind – und sollte dir etwas nicht gefallen oder Probleme bereiten, kannst du es natürlich stets verändern oder ganz weglassen.

TITELBILD

Auf dem Titelbild eines Abenteuers ist in der Regel abgedruckt, für welchen Charakterstufenbereich es gedacht ist. Du kannst Abenteurer für Charaktere höherer Stufen verwenden, musst dann aber damit rechnen, dass die Charaktere durch viele Begegnungen regelrecht hindurchfegen. Nutzt du dagegen ein Abenteuer mit Charakteren niedrigerer Stufe, werden viele Begegnungen oft sehr schwer bis unlösbar und tödlich sein. Außerdem kann es sein, dass das Abenteuer Dinge voraussetzt, die den Charakteren noch nicht zugänglich sind, z.B. Zauberei wie *Fliegen* oder *Wasser atmen*. Solltest du daher ein Abenteuer für Charaktere nutzen, deren Stufe unter der des Abenteuers liegt, lies es dir zuerst gut durch, ob es auch machbar ist. In manchen Fällen genügt es, passende magische Gegenstände, z.B. *Zaubertränke* zu platzieren, in anderen musst du vielleicht die Zahl der Gegner in einer Begegnung reduzieren oder ein zu schwieriges Monster gegen ein ähnliches, aber leichteres austauschen.

EINFÜHRUNG

Der Abschnitt Einführung informiert über den Hintergrund des Abenteuers. In der Regel besteht er aus den Bereichen **Abenteuerhintergrund** und **Abenteuerzusammenfassung**. Der Hintergrund informiert darüber, wo das Abenteuer spielt, welche NSC eine Rolle spielen und wie die Ausgangslage ist, während die Zusammenfassung den Handlungsverlauf bei umfangreicheren Abenteuern zusammenfasst und dir einen Überblick gibt. Sollte es den in der Einführung genannten Handlungsschauplatz in deiner Kampagne nicht geben, dann habe keine Hemmungen, ihn anzupassen.

Als Beispiel könnte man den Auftrag erhalten, einen teilweise eingestürzten Festungsturm in der Nähe der Stadt Absalom zu erkunden. Der Turm könnte aber ebenso gut in der Nähe einer anderen Stadt oder mitten in der Wildnis stehen.

Dieser Abschnitt enthält auch die **Einleitung**, dabei handelt es sich um die Dinge, welche du den Charakteren mitteilen solltest, damit das Abenteuer beginnen kann – und wenn es nur ein „Ihr trefft euch alle in einem Wirtshaus...“ ist. Meistens enthält die Einleitung aber auch

Vorschläge, wie man die SC in das Abenteuer integrieren kann bzw. welchen Grund sie haben könnten, vor Ort zu sein.

DAS ABENTEUER SELBST

Der erste große Unterschied zur *Pathfinder Einsteigerbox* besteht darin, dass einzelne Bereiche und Abschnitte jeweils auf einer Seite präsentiert werden – dies würde einfach zu viel Platz verbrauchen. Es kann also sein, dass du hin und zurückblättern musst, um alle Informationen zu einer Begegnung zu erhalten – es mag sein, dass unter bestimmten Bedingungen ein Gegner Verstärkung aus einem anderen Raum erhält, nur sind die Werte der Verstärkung halt unter besagtem anderem Raum eingetragen u.a.

Auch sind die Karten von Gewölben und Begegnungsbereichen meistens nur einmal im Abenteuer abgedruckt. Wenn du nicht ständig blättern willst, empfiehlt es sich daher, diese zu kopieren.

BEGEGNUNGEN

Begegnungen leiten eine Seite nicht zwangsläufig ein und sind auch nicht unter dem Abschnitt **Kampf** angelegt, stattdessen ist der Abschnitt zu einem Raum oder einem Begegnungsbereich häufig folgendermaßen angelegt: **Vorlesetext** – eine Beschreibung, was die Charaktere sehen, wenn sie den Ort betreten. **Kreaturen** – wenn sich hier Kreaturen aufhalten, folgen diese meistens mit ihren Spielwerten oder einem Verweis ins *Pathfinder Monsterhandbuch* als nächstes. Dasselbe gilt, falls im Raum eine **Falle** wartet. Der weitere Text befasst sich mit Einzelheiten und Regelmechanismen. Gibt es **Schätze** zu finden oder erhalten die Charaktere für bestimmte Handlungen eine gesonderte **Belohnung**, so folgt dies ebenfalls.

Bei Begegnungen solltest du mittlerweile alle erforderlichen Schritte hinsichtlich des Ablaufes kennen, du wirst also nicht mehr aufgefordert, die Initiative auszuwürfeln, weil es dir inzwischen in Fleisch und Blut übergegangen sein sollte.

Der Herausforderungsgrad (HG) jeder Begegnung ist beim Namen der Begegnung mitaufgeführt. So siehst du mit einem Blick, wie schwierig diese Begegnung im Vergleich zur Durchschnittsstufe der Spielercharaktere ist.

Nicht alle Begegnungen haben einen Vorlesetext. Gerade einfache Begegnungen wie z.B. die Begegnung mit einer Gruppe verwilderter Hunde erfordern keine besonderen Informationen oder Ausschmü-

ckung von Seiten des Abenteuers her, doch sollte dich das nicht davon abhalten, die Situation deinen Vorstellungen nach zu beschreiben. Oft sind aus Platzgründen nicht alle Spielwerte eines Monsters in dem Umfang abgedruckt, wie es im *Pathfinder Monsterhandbuch* der Fall wäre. Diese kurzen Spielwertblöcke verzichten auf die Wiederholung von Werten, die entweder bereits im Abenteurer abgedruckt sind oder die zu weit verbreiteten und im *Pathfinder Monsterhandbuch* abgedruckten Kreaturen gehören. In diesem Fall werden nur die wichtigsten Informationen abgedruckt: **HG** (damit du weißt, wie schwierig die Kreatur zu bekämpfen ist), **EP** (damit du weißt, mit wie vielen EP du die SC im Falle eines Sieges über die Kreatur belohnen solltest), **TP** (wie viel das Monster einstecken kann) und **Taktik** (wie sich das Monster in einem Kampf verhält und ob es irgendwann die Flucht ergreift oder bis zum Tod kämpft). Manchmal wird auch auf die Taktik verzichtet, weil sich das Monster einfach nur auf die Charaktere zubewegt und angreift, ohne irgendwelche Tricks oder Feinheiten zu nutzen. Außerdem enthält ein kurzer Spielwertblock immer einen Verweis, wo du die kompletten Spielwerte finden kannst. Sollte das Abenteurer z.B. auf Seite 6 die Spielwerte eines bösen Klerikers aufführen und ein weiterer böser Kleriker auf Seite 20 auftauchen, dann würde sich auf Seite 20 nur ein kurzer Spielwertebereich mit Verweis auf Seite 6 befinden. Solltest du mit einem Monster nicht vertraut sein, es sich

um ein angepasstes oder einzigartiges Monster handeln oder eine Begegnung mehrere unterschiedliche Monster enthalten, dann willst du dir die einzelnen Spielwertblöcke möglicherweise kopieren, um nicht ständig im Buch herumbliättern zu müssen. Der Name im Kopf des Werteblocks muss auch nicht der richtige Name einer Kreatur sein. In einem Abenteurer könnte ein Ork namens „Grak der Zwergenschlächter“ auftauchen, der die Spielwerte eines ganz normalen Orks besitzt – in diesem Fall würde in der dritten Zeile ein Vermerk wie z.B. „Ork“ stehen, mit einem Verweis auf die entsprechende Seite im *Pathfinder Monsterhandbuch*. Einem Monster einen Namen zu geben, macht Sinn, wenn im Abenteurer noch ähnliche Monster auftauchen (z.B. Hark der Elfenschlächter und Imuk der Gnomenschlächter, alles weitere Orks), so dass man immer weiß, um welches Monster es sich gerade handelt (vielleicht hat jeder der Orks seine eigene Taktik). Du kannst derartiges auch als Kürzel bei deinen eigenen Abenteuern verwenden – wenn z.B. in einer Diebesgilde die Schurken der 2. Stufe Leise Schlitzer genannt werden und die Anführer der 5. Stufe Tödliche Klinge, dann kannst du in deinen Notizen für eine Begegnung „3 Leise Schlitzer + 1 Tödliche Klinge“ o.ä. vermerken, statt „3 Schurken der 2. Stufe und 1 Schurke (Anführer) der 5. Stufe“.

Die meisten Spielwertblöcke in *Spilleiterbuch* sind vereinfachte Versionen der Spielwertblöcke des *Pathfinder Monsterhandbuches*. Sollte ein Abenteurer also eine Kreatur enthalten, die dir bereits aus dem *Spilleiterbuch* bekannt ist, dann kannst du auch die Werte aus dem *Spilleiterbuch* verwenden.

SCHABLONEN UND SCHÄTZE

Du kannst Monster mit Hilfe von **Schablonen** modifizieren (siehe S. 295 im *Pathfinder Monsterhandbuch*) und so stärkere oder schwächere Varianten leicht und schnell erzeugen (siehe Seite 6). Wenn Schablonen bei einem abgedruckten Monster benutzt werden, ist dies stets in der dritten Zeile mit dem Kreaturennamen vermerkt, z.B. „Junger Troglodyt“, „Verbesserter Wolf“ o.ä.

Der Abschnitt **Schätze** in einer Raumbeschreibung bezieht sich auf die Fertigkeit Schätzen, welche im *Pathfinder Grundregelwerk* eingeführt wird. Mittels Schätzen kann man den Wert eines Gegenstandes grob ermitteln oder auch schnell den wertvollsten Gegenstand in einem Hort finden (das muss nicht zwangsläufig auch der beste Gegenstand sein). Anstelle eines Fertigkeitswurfs für Schätzen kannst du auch von den Charakteren einen oder mehrere Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung verlangen, etwa wenn die Schätze nicht schön ordentlich auf einem Haufen liegen, sondern über einen Raum verteilt sind und nicht gleich ins Auge springen.

Im *Pathfinder Grundregelwerk* gibt es besondere Materialien, aus denen Gegenstände bestehen können, z.B. Silber (Werwölfe z.B. hassen Silberwaffen, weil sie ihre Schadensreduzierung umgehen). Für einen silbernen Dolch gilt dasselbe wie für die Silberne Munition im *Spilleiterbuch* auf Seite 50. Die Verwendung besonderer Materialien erhöht in der Regel den Preis eines Gegenstandes, ein Silberner Dolch würde 22 GM statt 2 GM kosten.

Außerdem können auch Rüstungen und Schilde Meisterarbeiten sein. Eine Rüstung oder ein Schild [Meisterarbeit] kostet +150 GM. Solche Gegenstände sind etwas besser als ihre gewöhnlichen Gegenstücke (siehe Seite 7). Solltest du nicht die kompletten Regeln für Rüstungen übernehmen wollen, kannst du solche Gegenstände auch einfach als von besonders hoher Qualität und Verarbeitung (und hohem Preis) bezeichnen.

Du kannst die Schätze, die in einem Abenteurer aufgeführt werden, immer nach deinen Vorstellungen anpassen und verändern. Wenn ein Schatzhort göttliche *Schriftrollen* enthält, kannst du diese gegen Zauber derselben Grade austauschen. Ebenso könntest du ein *Langschwert*



+1 gegen ein *Beil* +1 austauschen, wenn deine Charaktere mit dem Beil mehr anfangen könnten, und einer gefundenen Rüstung die Größenkategorie Klein verleihen, wenn du möchtest, dass diese ihren Weg zu einem kleinen Angehörigen der Gruppe findet, z.B. einem Gnomenkrieger.

Das *Pathfinder Grundregelwerk* enthält eine um einiges umfangreichere Liste an Gegenständen, die Charaktere erwerben (oder erbeuten) können, z.B. Säureflaschen. Wenn du derartiges in einem Abenteuer in einem Schatz oder der Ausrüstung eines Monsters entdeckst, dann lies entweder die damit verbundene Beschreibung im *Pathfinder Grundregelwerk* nach oder ersetze es durch etwas anderes aus der *Pathfinder Einsteigerbox*. Ein Schuriken könnte beispielsweise durch einen Dolch ersetzt werden.

KONKURRIERENDE WÜRFEL UND ENTWICKLUNG

Es kann immer wieder vorkommen, dass ein Abenteuer dir besondere Regieanweisungen gibt. So könnte eine Kreatur sich in einem Raum verstecken, wenn die Charaktere diesen betreten. In diesem Fall nennt das Abenteuer entweder einen SG für Fertigkeitwürfel für Wahrnehmung, um die verborgene Kreatur zu erkennen, oder den Versteckensmodifikator der Kreatur, so dass du den SG selbst auswürfeln kannst. Zugleich ist dies ein Hinweis, dass es beim kommenden Kampf eine



Überraschungsrunde geben könnte, da jeder, der die verborgene Kreatur nicht wahrnimmt, überrascht ist.

Manchen Begegnungen folgt ein Abschnitt namens **Entwicklung**. Hier werden die Folgen einer oder mehrerer Handlungen aufgeführt – was passiert, wenn die Charaktere ein Monster entkommen lassen? Was geschieht, wenn sie eine Falle auslösen, die Monster in anderen Räumen alarmiert? usw. – Wenn du eine Begegnung beginnst, sieh dir auch den Abschnitt Entwicklung an, sofern einer vorhanden ist, ob noch andere Dinge während des Kampfes geschehen könnten (z.B. könnte Kampflärm ja andere Monster alarmieren, so dass binnen 1W4 Runden Verstärkung eintrifft). Wenn du eine Begegnung beendest, lies den Abschnitt Entwicklung stets noch einmal und merke dir die enthaltenen Informationen für spätere Begegnungen.

ÜBERLEBENSKUNST UND SPUREN FINDEN

Überlebenskunst ist eine weitere neue Fertigkeit im *Pathfinder Grundregelwerk*. Mittels Überlebenskunst kann man Nahrung, Wasser und Schutz vor den Elementen finden, in der Wildnis überleben, verhindern, dass man sich verläuft, und sogar Spuren finden, lesen und verfol-

gen. Wenn es nur um das Finden von Spuren geht, kannst du auch Fertigkeitwürfel für Wahrnehmung verlangen.

Sollte in einem Abenteuer ein Gegenstand aufgeführt werden, der in bestimmten Situationen einen Bonus auf Überlebenskunst gibt, z.B. Spuren finden, kannst du diesen Bonus stattdessen bei Wahrnehmung zur Anwendung kommen lassen, solltest du nur nach den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* spielen.

SCHWÄRME

Schwärme (z.B. Fledermausschwärme) sind besondere Monster mit ungewöhnlichen Angriffen und Verteidigungen (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 312). Lies dir diese besonderen Fähigkeiten genau durch, ehe du eine Begegnung mit einem Schwarm ausspielst. Sollten dir die Schwarmregeln zu kompliziert erscheinen, kannst du den Schwarm gegen ein passendes Monster desselben HG austauschen (z.B. einen Fledermausschwarm gegen eine Schreckensfledermaus, beide haben HG 2).

FREUNDLICHE NICHTSPIELERCHARAKTERE

Manche Abenteuer haben die Befreiung von Gefangenen zum Ziel, bei manch anderen stößt man eher nebenbei auf Nichtspielercharaktere (NSC), die von den Charakteren gerettet werden können. Solche NSC schließen sich oft der Gruppe für einen gewissen Zeitraum an (z.B. bis man sie aus dem Gewölbe herausgebracht hat, in dem sie gefangen waren). Sollte ein solcher NSC über zu komplexe Fähigkeiten verfügen oder du mit seiner Klasse nicht vertraut sein, dann musst du nicht alle Fähigkeiten einsetzen, über die er verfügt, sondern kannst seine Fähigkeiten auf ein Minimum reduzieren – ist der NSC z.B. imstande, *Leichte Wunden heilen* zu wirken, dann lass ihn nach oder während eines Kampfes verwunde Charaktere versorgen, damit er sich einerseits nützlich macht und andererseits nicht von den SC vergessen wird. Mach nur nicht den Fehler, durch den NSC die Spielercharaktere in den Schatten zu stellen – es gibt ja schließlich einen Grund, warum er gerettet werden musste...

FEINHEITEN

Wenn deine Charaktere auf einen Tempel stoßen, kannst du von ihnen einen Fertigkeitwurf für Wissen (Religion) verlangen, um zu erkennen, welcher Gottheit der Tempel geweiht ist, sofern es nicht offenkundig ist. Wissensfertigkeiten können eigentlich nur geübt eingesetzt werden, d.h. von Charakteren, die wenigstens einen Fertigkeitssrang in sie investiert haben, es gibt aber eine Ausnahme: Wenn der SG des Wurfes nicht höher als 10 ist, kann man den Wurf auch ungeübt versuchen – das gesuchte Wissen gehört eigentlich zum Allgemeinwissen, so dass jeder sich theoretisch daran erinnern kann. Diese Richtlinien sind natürlich auch in anderen Situationen anwendbar, z.B. allgemein bekannte Wappen und Wissen (Adel).

Wenn du selbst verlassene Tempel und ähnliches in ein Abenteuer einbaust, welche von uralten Wächtern behütet werden, dann sollten die Wächter thematisch einen Bezug zur Gottheit haben, der der Tempel einst geweiht wurde. Ein Tempel einer Naturgottheit könnte von Tieren oder Elementaren bewacht werden, der Tempel einer bösen Gottheit von Untoten oder anderen bösen Kreaturen.

MEHRERE ANGRIFFE PRO RUNDE

Wenn ein Monster (oder auch ein Spielercharakter) über mehrere Angriffe pro Runde verfügt, steht es vor der Wahl, während seiner Runde einen vollen Angriff auszuführen, bei dem er von der Gesamtzahl

seiner Angriffe Gebrauch macht, sich aber nicht bewegen kann (vom 1,50 m-Schritt abgesehen) oder ob es eine Bewegungsaktion und eine Standard-Aktion ausführt, etwa weil es sich zuerst an den Gegner heranzubewegen muss. In diesem Fall ist ihm nur noch ein Angriff möglich.

band zu erwerben und alle darin enthaltenen Regeln und Optionen zu nutzen.

MONSTER MIT CHARAKTERKLASSEN

So wie Elfen und Zwerge Charakterklassen besitzen, können auch intelligente Monster über Charakterklassen verfügen. Die Spielercharaktere können auf Orkkämpfer, Koboldschurken und Goblkleriker stoßen. Da solche Monster mächtiger sind als gewöhnliche Vertreter ihrer Art, haben sie auch einen im Vergleich zu ihren „normalen Artgenossen“ höheren HG – als Faustregel wird die Charakterstufe auf den Grund-HG addiert und der gemittelte Wert dann auf den HG-Wert abgerundet.

SPONTANE ZAUBEREI

So wie Kleriker ihre vorbereiteten Zauber gegen Heilzauber spontan auswechseln können, ist dies manchen anderen zauberkundigen Klassen mit anderen Zaubern möglich. Druiden können z.B. ihre vorbereiteten Zauber gegen *Verbündeten der Natur herbeizaubern* spontan austauschen. Wenn du dich nicht mit den Feinheiten von solchen Zaubern befassen willst, die andere Kreaturen zur Unterstützung herbeizaubern, dann verzichte darauf und lass in diesem Fall den Druiden einfach wie ein Kleriker spontan Heilzauber wirken.

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

Viele Abenteuer enthalten vorgefertigte Charaktere für den entsprechenden Stufenbereich. Du musst diese Charaktere nicht benutzen. Andererseits kannst du sie auch als Reserve in der Hinterhand behalten, sollte ein Charakter sterben, ein neuer Spieler an deiner Runde teilnehmen oder ein Spieler etwas Neues ausprobieren wollen, ohne gleich einen neuen Charakter erschaffen zu müssen. Mittlerweile gibt es auch vorgefertigte Charaktere, deren Charakterklassen nicht im *Pathfinder Grundregelwerk* abgedruckt sind. Dies heißt aber nicht, dass du nun gezwungen bist, diesen Regelerweiterungs-



EINSTEIGERBOX: SPIELERZUSATZAUSRÜSTUNG

Dieses Dokument enthält Zusatzinformationen für Spieler und Spielleiter, welche die Pathfinder Rollenspiel Einsteigerbox verwenden. Du solltest dich vor der Lektüre mit dem Heldenbuch vertraut machen.

INHALT

EINLEITUNG	67	WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR SCHURKEN	73
DER BARBAR	68	TALENTE	74
WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR KÄMPFER	70	AUSRÜSTUNG	75
WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR KLERIKER	71	VORSCHAU: DAS GRUNDREGELWERK	76
WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR MAGIER	72		

AUTOREN • JASON BULMAHN AND SEAN K REYNOLDS

ARTISTS • Eric Belisle, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jesper Ejsing, Jorge Fares, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, Mike Sass, Tyler Walpole, Kevin Yan, and Kieran Yanner

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
EDITING AND DEVELOPMENT • Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and James L. Sutter
EDITORIAL ASSISTANCE • Rob McCreary, Mark Moreland, and Stephen Radney-MacFarland
GRAPHIC DESIGNER • Andrew Vallas
PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier
PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens

BESONDERER DANK GILT

dem Paizo-Kundendienst und dem Lagerhaus- und Websideteams, Ryan Dancey, Clark Peterson und den Teilnehmern des Open Gaming Movement.

VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSISTANT • Dylan Green
FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo
TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz
CAMPAIGN COORDINATOR • Michael Brock

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box Player Pack
PRODUKTION • Mario Truant
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Christopher Sadlowski
LAYOUT • Michael Mingers

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



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



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

WILLKOMMEN BEI DER SPIELERZUSATZAUSRÜSTUNG!

Diese Sammlung von Tipps, Tricks, Zusatzfähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen stellt eine Ergänzung des *Heldenbuches* der *Pathfinder Rollenspiel Einsteigerbox* dar! Auf den kommenden Seiten findet ihr das Folgende:

DER BARBAR

Der Barbar ist eine Nahkämpferklasse ähnlich dem Kämpfer. Er trägt aber keine schweren Rüstungen und erhält auch keine zusätzlichen Kampftalente, sondern kämpft in leichter oder mittelschwerer Rüstung und verfügt über die Kraft, in einen Kampfrausch zu verfallen. Der Kampfrausch macht ihn stärker und zäher und ermöglicht ihm den Einsatz besonderer Fähigkeiten. Wenn du einen Berserker spielen willst, dann versuche es einmal mit einem Barbaren!

NEUE WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR KÄMPFER

Kämpfer erhalten mehr Flexibilität durch fünf neue Kampftalente. Schieß weiter! Verhindere, dass ein Gegner einen Bonus für In-die-Zange-nehmen erhält! Mache einen 1,50 m-Schritt außerhalb deines Zuges!

NEUE WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR KLERIKER

Entdecke die wilde Seite deines Klerikers mit Erastil, dem Gott der Grenzlande, der Bauern und Siedler beschützt und die Jäger lehrt, gefährliche Monster aufzuspüren und zu besiegen. Hinzu kommen sechs neue Zauber, die jedem Kleriker zur Verfügung stehen, egal welcher Gottheit er oder sie folgt!

NEUE WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR MAGIER

Sechs neue Magierzauber und eine neue Schule: Die Schule der Beschörung konzentriert sich darauf, Materie und Energie zu erschaffen oder von einem Ort an einen anderen zu bewegen.

NEUE WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR SCHURKEN

Schurken können aus 12 neuen Tricks wählen, die ihnen helfen, am Leben zu bleiben! Erlerne ein Kampftalent! Erhöhe die Reichweite deines Hinterhältigen Angriffes! Wirke Zaubertricks! Erhalte automatisch eine 20 bei deinem Initiativewurf während der Überraschungsrunde!

NEUE TALENTE

Meistere das Spiel mit vier neuen Talenten! Fokussiere arkane Magie in deinen Waffen! Vertreibe die Untoten mit heiliger Macht!

NEUE AUSRÜSTUNG

Gib dein hart verdientes Gold für neue Ausrüstungsgegenstände aus. Manche helfen dir im Kampf, wie Donnersteine, welche Gegner taub machen. Manche unterstützen deine Fertigkeiten, wie Kletterausrüstungen oder meisterlich gearbeitete Diebeswerkzeuge. Wieder andere sind einfach nur praktisch wie Rammböcke zum Einschlagen von Türen, Zündhölzer zum raschen Entfachen von Feuer und Krähenfüße, um Gegner von der Verfolgung abzuhalten.

VORSCHAU: DAS GRUNDREGELWERK

Du willst noch mehr? Die *Einsteigerbox* und diese *Zusatzausrüstung* sind nur der erste Schritt. Im *Pathfinder Grundregelwerk* warten hunderte Seiten voller Völker, Klassen, Fertigkeiten, Talente, Zauber und magischer Gegenstände auf dich. Diese Vorschau erlaubt einen Blick auf die Klassen Druide, Mönch und Paladin, auf Kampfmanöver wie Ringkampf und Entwaffnen, sowie auf neue Talente zur Herstellung eigener magischer Gegenstände! Ein Blick auf einige hochstufige Kleriker- und Magierzauber lohnt sich allemal!



BARBAR

Du bist schnell, stark und fähig! Du wirst noch stärker und zäher, wenn du dich in einen blutdürstigen Kampfrausch hineinsteigerst!

1. STUFE BARBARENKLASSENMERKMALE

F SCHREIBE DIESE ZAHLEN UNTER KLASSE IN ABSCHNITT F AUF:

REFLEXWURF	+0	TREFFERUNKE	12
WILLENSWURF	+0	ANGRIFFSBONUS	+1
ZÄHIGKEITSWURF	+2	FERTIGKEITSPUNKTE	4

D KREUZE DIESE KLASSENFERTIGKEITEN IN ABSCHNITT D AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN AN:

<input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK	<input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN
<input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN	<input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG
<input checked="" type="checkbox"/> REITEN	<input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (NATUR)

F KAMPFRAUSCH

Schreibe in Abschnitt F deines Charakterbogens **Kampfrausch** auf. Schreibe daneben **4 + KO Runden pro Tag**. Wenn du in einen Kampfrausch verfallst, wirst du zum Berserker und erhältst die folgenden Vor- und Nachteile:

- Du erhältst einen Bonus von +2 bei Nahkampfangriffswürfen, Nahkampfschadenswürfen, Schadenswürfen mit Wurfaffen, Fertigkeitwürfen, die auf Stärke basieren (z.B. Klettern und Schwimmen), sowie auf Stärkewürfe.
- Du erhältst einen Bonus von +2 bei Willens- und Zähigkeitswürfen.
- Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.
- Du kannst weder Bluffen, Diplomatie, Mechanismus ausschalten oder Wissensfertigkeiten einsetzen, noch irgendetwas tun, das Geduld oder Konzentration erfordert.
- Du erhältst +2 temporäre Trefferpunkte.

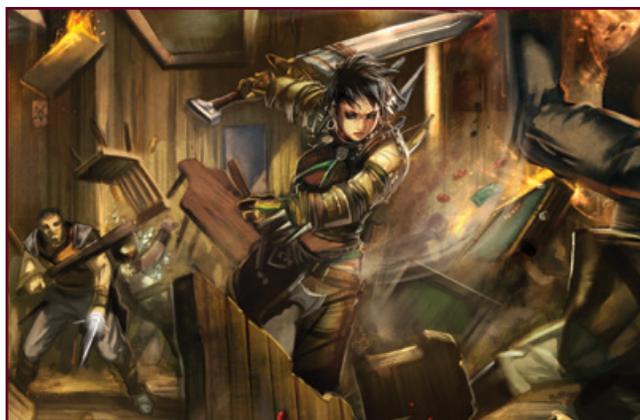
Ein Kampfrausch zu beginnen oder zu beenden, kostet dich keine Aktion; du kannst dies aber nur während deines Zuges tun und auch nur dann, wenn du weder Erschöpft noch Entkräftet bist (siehe *Einsteigerbox Spielleiterbuch*, S. 94). Ein Kampfrausch endet, wenn du bewusstlos wirst. Wenn der Kampfrausch endet, verlierst du die oben genannten Vor- und Nachteile und bist für eine Zahl von Runden entsprechend der Länge deines Kampfrausches x2 Erschöpft.

F SCHNELLE BEWEGUNG

Notiere in Abschnitt F deines Charakterbogens **Schnelle Bewegung**. Die durch deine Volkszugehörigkeit vorgegebene Bewegungsrate steigt um +3 m. Du verlierst diesen Bonus, wenn du Schwere Rüstung trägst.

E RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Barbaren können die besten Waffen und alle Rüstungen bis auf Schwere Rüstungen benutzen! Kreuze in Abschnitt E deines Charakterbogens **Schilde, Leichte Rüstungen, Mittelschwere Rüstungen, Einfache Waffen und Kriegswaffen** an.



DU BIST MIT DEINEM BARBAREN DER 1. STUFE FERTIG. LIES AUF S. 32 DES HELDENBUCHES WEITER.

2. BARBARENSTUFE

STUFENAUFSTIEG



NOTIERE DIE FOLGENDEN NEUEN KLASSENMERKMALE IN ABSCHNITT F DEINES CHARAKTERBOGENS:

Du erhältst im Kampfrausch nun +4 zusätzliche temporäre Trefferpunkte statt +2. Du erhältst +2 Runden an Kampfrausch pro Tag!

KAMPFRAUSCHKRAFT: Wähle eine der unten folgenden Kampfrauschkräfte. Du kannst Kampfrauschkräfte nur einsetzen, wenn du dich in einem Kampfrausch befindest.

TREFFER-PUNKTE	ADDIERE
+1W12+KO	

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE +1

ABERGLAUBE

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber. Auf der 4. Stufe steigt dieser Bonus auf +3. Diese Kampfrauschkraft aktiviert sich automatisch, sobald du in einen Kampfrausch verfallst.

ERNEUERTE LEBENSKRAFT

Du kannst bei dir einmal am Tag mit einer Standard-Aktion 1W8 + KO-Modifikator + 2 Schadenspunkte heilen. Du musst wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

KEIN ENTKOMMEN

Einmal pro Kampfrausch kannst du einen benachbarten Gegner, der sich von dir zurückziehen will, folgen. Du kannst dich um bis zu das Doppelte deiner Bewegungsrate weit bewegen, um neben ihm zu bleiben, selbst wenn du nicht an der Reihe sein solltest.

KRÄFTIGER SCHLAG

Einmal pro Kampfrausch kann du bei einem Angriff den Kräftigen Schlag einsetzen. Wenn du triffst, verursacht du +1 Schadenspunkt. Auf der 4. Stufe steigt dieser zusätzliche Schaden auf +2.

SCHNELLER FUSS

Deine Bewegungsrate steigt um +1,50 m. Diese Kampfrauschkraft aktiviert sich automatisch, wenn du in einen Kampfrausch verfallst. Du kannst diese Kampfrauschkraft mehrfach wählen, deine Bewegungsrate steigt jedes Mal um +1,50 m.

ZURÜCKTREIBEN

Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Nahkampfangriff gegen einen benachbarten Gegner machen. Wenn du triffst, nimmt der Gegner Schaden und wird 1,50 m weit in gerader Linie oder diagonal von dir fortgeschoben.



3. BARBARENSTUFE

STUFENAUFSTIEG



NOTIERE DIE FOLGENDEN NEUEN KLASSENMERKMALE IN ABSCHNITT F DEINES CHARAKTERBOGENS:

FALLENGESPÜR: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe gegen Fallen und einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse gegen Fallen!

TREFFER-PUNKTE	ADDIERE
+1W12+KO	

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	ADDIERE +1
WILLENSWURF	ADDIERE +1
ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG

4. BARBARENSTUFE

STUFENAUFSTIEG



NOTIERE DIE FOLGENDEN NEUEN KLASSENMERKMALE IN ABSCHNITT F DEINES CHARAKTERBOGENS:

KAMPFRAUSCHKRAFT: Wähle eine der oben folgenden Kampfrauschkräfte.

TREFFER-PUNKTE	ADDIERE
+1W12+KO	

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE +1

5. BARBARENSTUFE

STUFENAUFSTIEG



NOTIERE DIE FOLGENDEN NEUEN KLASSENMERKMALE IN ABSCHNITT F DEINES CHARAKTERBOGENS:

REFLEXBEWEGUNG: Deine Gegner erhalten keine Boni mehr auf ihre Angriffswürfe, wenn sie dich in die Zange nehmen! Schurken können gegen dich keine Hinterhältigen Angriffe machen, wenn sie dich in die Zange nehmen!

TREFFER-PUNKTE	ADDIERE
+1W12+KO	

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG



PASSE DEINEN KÄMPFER AN

In der *Einsteigerbox* erhält ein Kämpfer automatisch auf der 1. Stufe Waffenfokus und auf der 4. Stufe Waffenspezialisierung. Die *Spielerzusatzrüstung* gibt dir aber die Möglichkeit, stattdessen Kampftalente zu wählen. Waffenfokus und -spezialisierung sind immer noch exzellente Wahlmöglichkeiten, doch nun stehen dir auch andere Optionen offen.

BLIND KÄMPFEN



VORAUSSETZUNGEN | Keine

VORTEIL

Wenn du ein Ziel aufgrund von Tarnung (*Heldenbuch*, S. 59) verfehlt, kannst du die Fehlschlagchance noch einmal würfeln, um zu sehen, ob du nicht vielleicht doch triffst. Eine dich angreifende, unsichtbare Kreatur erhält durch ihre Unsichtbarkeit keinen Bonus von +2 auf ihre Angriffswürfe.

DRANBLEIBEN



VORAUSSETZUNGEN | Angriffsbonus +1

VORTEIL

Wenn ein benachbarter Gegner sich mit einem 1,50 m-Schritt von dir fortbewegt, kannst du sofort einen 1,50 m-Schritt machen, vorausgesetzt, du befindest dich danach wieder benachbart zu ihm. Du kannst dies einmal pro Runde machen.

FERNSCHUSS



VORAUSSETZUNGEN | Kernschuss

VORTEIL

Wenn du Fernkampfaffen benutzt, ist der Malus für Überschreiten der Grundreichweite nur -1 pro Einheit statt -2 (siehe *Heldenbuch*, S. 57).



WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR KÄMPFER

Bei einem Kämpfer dreht sich alles um Wahlmöglichkeiten! Dieser Abschnitt gibt dir neue Wahlmöglichkeiten bei den Klassenfertigkeiten des Kämpfers, sowie fünf neue Kampftalente.



MÄCHTIGER DOPPELSCHLAG



VORAUSSETZUNGEN | Stärke 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff

VORTEIL

Wenn du das Talent Doppelschlag einsetzt und die zweite Kreatur triffst, kannst du mit demselben Angriffsbonus einen freien Nahkampfangriff gegen eine dritte Kreatur machen. Diese dritte Kreatur muss zu der zweiten Kreatur und dir benachbart sein. So lange jeder zusätzliche Angriff trifft, kannst du auf diese Weise zusätzliche Angriffe machen, sofern die nächste Kreatur zur letzten und dir benachbart ist. Du kannst den Mächtigen Doppelschlag nicht nutzen, um eine bestimmte Kreatur mehr als einmal pro Runde zu treffen (du kannst also in derselben Runde nicht abwechselnd auf zwei Gegner einschlagen).

Du musst dem SL nicht mitteilen, dass du Mächtigen Doppelschlag nutzen willst, das Talent aktiviert sich automatisch, wenn du Doppelschlag nutzen willst.

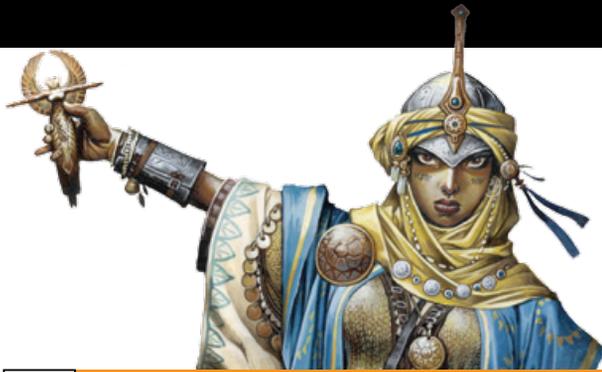
SCHNELLES SCHIESSEN



VORAUSSETZUNGEN | Geschicklichkeit 13, Kernschuss

VORTEIL

Wenn du eine Standard- und eine Bewegungsaktion zum Angriff mit einem Bogen oder einer Wurfwanne nutzt, kannst du zwei Angriffe statt eines machen. Würfle jeden Angriff separat mit einem Malus von jeweils -2.



ERASTIL

Erastil ist der Gott der Jagd, des Handels und des Ackerbaus. Seine Kleriker beschützen Ansiedlungen in den Grenzlanden vor Raubtieren und bringen Monster zur Strecke, welche den Frieden bedrohen.

BERUHIGENDE BERÜHRUNG 3 + WE-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst Beruhigende Berührung bis zu 3 + WE-Modifikator Mal am Tag einsetzen. Du kannst einen Verbündeten mit einer Standard-Aktion berühren, um bei ihm 1 Trefferpunkt pro Klerikerstufe zu heilen. Dies hebt bei dem Verbündeten ferner die Zustände Erschöpft, Erschüttert und Kränkelnd auf.

HOLZFAUST 3 + WE-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst Holzfaust bis zu 3 + WE-Modifikator Mal am Tag einsetzen. Mit einer Freien Aktion kannst du deinen Händen die Härte von Holz verleihen und aus ihnen winzige Dornen wachsen lassen. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, dann addiere deine halbe Klerikerstufe (Minimum +1) auf den Schaden deiner waffenlosen Schläge. Deine Hände werden zu Beginn deines nächsten Zuges wieder normal.

WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR KLERIKER

Dieser Abschnitt präsentiert Erastil, den Gott der Jäger und des Handels, sowie sechs neue Klerikerzauber.



HEILIGE WAFFE: LANGBOGEN

Erastils heilige Waffe ist der Langbogen. Dieser wird von Jägern und Milizen benutzt, um Nahrung zu erlegen und die Heimat zu beschützen.



K KLERIKERZAUBER



MAGISCHER STEIN (1. GRAD)

REICHWEITE Berührung **WIRKUNGSDAUER** 30 Minuten

Du verzauberst drei Kieselsteine derart, dass sie hart treffen, wenn sie geworfen (Reichweite 6 m) oder mit einer Schleuder benutzt werden. Jeder Kiesel addiert +1 auf den Angriffswurf. Eine getroffene Kreatur erleidet 1W6+1 Schadenspunkte, Untote erleiden sogar 2W6+2 Schadenspunkte. Ein einmal benutzter Kiesel verliert seine Magie.



LÄHMUNG AUFHEBEN (2. GRAD)

REICHWEITE 9 m **WIRKUNGSDAUER** sofort

Du befreist Verbündete von lähmenden Effekten wie z.B. dem Zauber *Person festhalten* oder der Lähmung durch die Berührung eines Ghuls. Wenn du den Zauber auf einen Verbündeten wirkst, endet der Effekt sofort. Solltest du ihn auf zwei Verbündete wirken, erhält jeder einen erneuten Rettungswurf gegen den Lähmungseffekt mit einem Bonus von +4. Solltest du den Zauber auf vier Ziele wirken, erhält jedes einen erneuten Rettungswurf mit einem Bonus von +2.



AUF WASSER GEHEN (3. GRAD)

REICHWEITE Berührung **WIRKUNGSDAUER** 2 Stunden/Klerikerstufe

Du berührst einen oder mehrere Verbündete und verleihst ihnen die Fähigkeit, auf jeder beliebigen Flüssigkeit (darunter auch Schlamm, Öl, Schnee oder Treibsand) zu gehen, als wäre es fester Boden. Teile die Wirkungsdauer gleichmäßig unter allen Kreaturen auf, auf die du den Zauber wirkst.



VERFLUCHEN (1. GRAD)

REICHWEITE 15 m **WIRKUNGSDAUER** 1 Minute/Klerikerstufe

Alle Gegner innerhalb der Reichweite werden von Furcht und Selbstzweifeln erfüllt. Sie erleiden einen Malus von -1 auf Angriffswürfe, sowie einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Furchtangriffe. Dies ist ein Furchteffekt.



ORT WEIHEN (2. GRAD)

REICHWEITE 9 m **WIRKUNGSDAUER** 2 Stunden/Klerikerstufe

Du segnest einen Bereich von 6 m Radius mit heiliger Energie. Der SG um Fokussierter Energie zu widerstehen steigt in diesem Bereich um +3. Untote erleiden in diesem Bereich einen Malus von -1 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe. Zum Wirken dieses Zaubers sind 1 Phiole Weihwasser und Silberstaub im Wert von 25 GM erforderlich.



GLYPHE DER ABWEHR (3. GRAD)

REICHWEITE Berührung **WIRKUNGSDAUER** bis zur Auslösung

Du schützt einen Bereich von 3 m x 3 m mit einer unsichtbaren Falle. Wenn diese berührt wird, kommt es zu einer Explosion, die 2W8 Feuerschaden verursacht (REF halbiert, SG 13 + dein WE-Modifikator). Schurken können die Glycerie entdecken und ausschalten (SG jeweils 28). Das Wirken dieses Zaubers erfordert Diamantstaub im Wert von 200 GM und dauert 10 Minuten.



SCHULE DER BESCHWÖRUNG

Beschwörungsmagie bewegt Energie und Materie von einem Ort zu einem anderen. Beschwörer konzentrieren sich auf Angriffs- und Verteidigungszauber, statt auf Illusionen oder Geistesbeeinflussung. Auf der 3. Stufe können Beschwörer einmal am Tag *Säurepfeil* (*Heldenbuch*, Seite 28) wirken, ohne ihn vorbereiten zu müssen. Auf der 5. Stufe können Beschwörer einmal am Tag *Stinkende Wolke* (*Heldenbuch*, Seite 29) wirken, ohne ihn vorbereiten zu müssen.

MAGIERRÜSTUNG 1 MAL PRO TAG

Du kannst einmal am Tag *Magierrüstung* (*Heldenbuch*, Seite 27) wirken, ohne den Zauber vorbereiten zu müssen.

SÄUREPFEIL 3 + IN-MODIFIKATOR PRO TAG

Dufeuerst einen flüssigen Säurepfeil ab. Mache einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen ein Ziel innerhalb von 9 m. Wenn du triffst, verursacht die Säure 1W6 Punkte Säureschaden + deine ½ Magierstufe. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert eine Standard-Aktion. Du kannst dies bis zu 3 + IN-Modifikator Mal am Tag einsetzen.

WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR MAGIER

Dieser Abschnitt präsentiert eine neue Magierschule – Beschwörung – und mehrere neue Zauber, die Magier erlernen können.



VERBOTENE ZAUBER

Du kannst niemals die folgenden Zauber erlernen oder wirken: *Einflüsterung*, *Fürchterlicher Lachanfall*, *Person bezaubern*, *Schlaf*, *Selbstverkleidung*, *Standort vortäuschen*, *Tiefschlaf* oder *Unsichtbarkeit*.

K MAGIERZAUBER

REITTIER (1. GRAD)

REICHWEITE 9 m | **WIRKUNGSDAUER** 2 Stunden/Magierstufe

Du zauberst ein ausgebildetes Reitpferd samt Zaumzeug und Sattel herbei, das dir als Reittier dient. Es dient dir bereitwillig und gut. Sollte es getötet werden oder die Wirkungsdauer enden, verschwindet es samt der herbeigezauberten Ausrüstung wieder.

KATZENHAFT ANMUT (2. GRAD)

REICHWEITE 9 m | **WIRKUNGSDAUER** 1 Minute/Magierstufe

Dein berührter Verbündeter wird gewandter. Der Verbündete erhält einen Bonus von +2 auf Fernkampfangriffswürfe und auf Nahkampfangriffswürfe, wenn er Waffenfinesse nutzt, Initiative- und Reflexwürfe, Würfe auf Akrobatik, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten und Reiten, sowie auf seine Rüstungsklasse.

TIEFSCHLAF (3. GRAD)

REICHWEITE 9 m | **WIRKUNGSDAUER** 1 Minute/Magierstufe

Lebende Kreaturen in einem Radius von 3 m schlafen ein. Der Zauber wirkt auf eine beliebige Zahl von Kreaturen, deren Gesamt-HG 10 nicht übersteigt. Er beginnt mit den Kreaturen mit dem niedrigsten HG und ignoriert bewusste, und geistlose Kreaturen, sowie Konstrukte. Jeder Kreatur steht ein Willenswurf gegen SG 13 + deinen IN-Modifikator zu, um dem Zauber zu widerstehen. Um eine schlafende Kreatur aufzuwecken, ist eine Standard-Aktion erforderlich.

SCHMIEREN (1. GRAD)

REICHWEITE 9 m | **WIRKUNGSDAUER** 1 Minute/Magierstufe

Du lässt einen Bereich von 3 m x 3 m mit nichtentflammbarer Schmie-re schlüpfrig werden. Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Reflexwurf gegen SG 11 + deinen IN-Mod schaffen, um nicht zu Boden zu fallen. Eine Kreatur im Wirkungsbereich kann sich mit halber Bewegungsrate bewegen, so ihr ein Wurf auf Akrobatik gegen SG 10 gelingt. Andernfalls kann sie sich nicht bewegen und muss einen Reflexwurf schaffen, um nicht zu stürzen.

SCHUTZ VOR PFEILEN (2. GRAD)

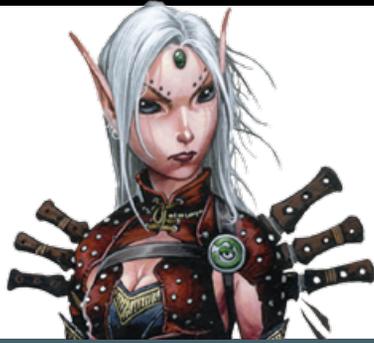
REICHWEITE Berührung | **WIRKUNGSDAUER** 1 Stunde/Magierstufe

Dein berührter Verbündeter wird widerstandsfähig gegen nichtmagische Armbrustbolzen, Pfeile, Schleuderkugeln und Wurf Waffen. Jedes Mal, wenn er von einer Fernkampfwaffe getroffen wird, ziehe 10 vom ausgewürfelten Schaden ab. Sobald der Zauber 10 Schadenspunkte x Magierstufe vereitelt hat, endet die Wirkung.

UNTOTE FESTHALTEN (3. GRAD)

REICHWEITE 30 m | **WIRKUNGSDAUER** 1 Runde/Magierstufe

Du kannst bis zu drei untote Kreaturen bewegungsunfähig machen. Geistlose Untote erhalten keinen Rettungswurf gegen den Zauber. Andere Untote erhalten einen Willenswurf gegen SG 13 + dein IN-Modifikator, um zu widerstehen. Wenn eine Kreatur keinen Rettungswurf erhält oder dieser scheitert, ist sie Gelähmt. Die Wirkung des Zaubers wird gebrochen, wenn die Kreatur angegriffen wird oder Schaden erleidet.



SCHURKENTRICKS

Sollte ein Schurkentrick mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sein, beeinflusst er deinen Hinterhältigen Angriff. Du kannst nur einen dieser Tricks pro Hinterhältigem Angriff nutzen und musst dich entscheiden, ehe du den Angriff durchführst.

AUFSPRINGEN

Du kannst mit einer Freien Aktion aus dem Liegen aufstehen statt mit einer Bewegungsaktion.

BENEBELNDER SCHLAG*

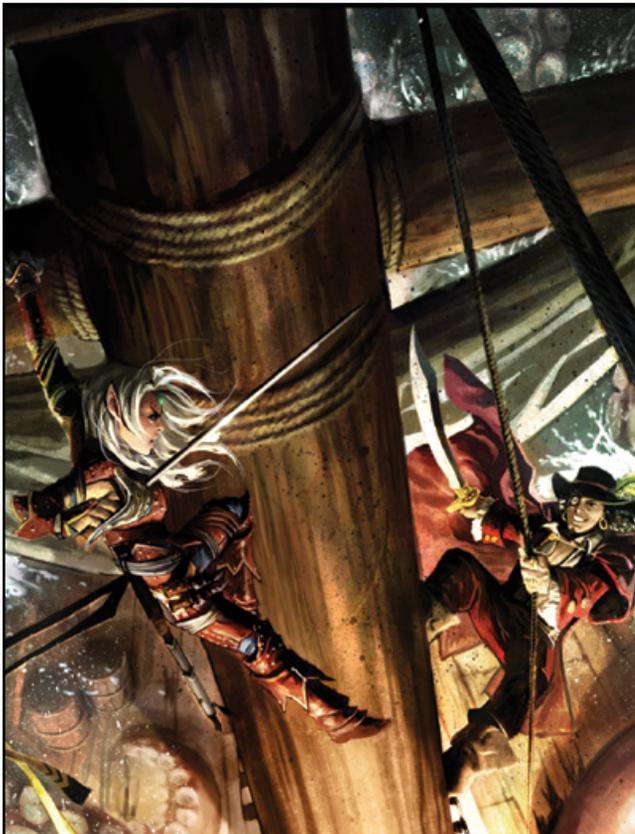
Wenn du einem Gegner mit einem Hinterhältigen Angriff Schaden zufügst, erleidet er für die nächsten 1W4 Runden einen Malus von -2 auf Angriffswürfe gegen dich.

ESOTERISCHER GELEHRTER

Du kannst einmal am Tag einen Wissensfertigkeitwurf versuchen, selbst wenn du keine Fertigkeitpunkte in die Wissensfertigkeit investiert hast oder der SG höher als 10 ist.

GEWANDTER KLETTERER

Wenn dir dein Wurf auf Klettern um 5 oder mehr misslingt, kannst du sofort deinen Sturz abfangen, falls dir ein weiterer Wurf auf Klettern gegen den SG + 10 gelingt.



WAHLMÖGLICHKEITEN FÜR SCHURKEN

Diese neuen Schurkentricks sind eine Ergänzung der im *Heldenbuch* aufgeführten Tricks. Jeder Schurke, der einen Schurkentrick wählen kann, kann sich auch unter diesen hier einen aussuchen:



HEFTIGER HINTERHÄLTIGER ANGRIFF*

Wenn du einen Malus von -2 auf deinen Angriffswurf nimmst und dich während deines Zuges nicht bewegst, zählen beim Schaden alle gewürfelten Einsen als Zweien.

KAMPFKNIFF

Du erhältst ein Kampftalent (siehe *Kämpfertalente*, *Heldenbuch*, S. 23). Du musst alle Voraussetzungen dieses Talenters erfüllen.

MEISTERSPRINGER

Deine Sprünge werden stets behandelt, als hättest du Anlauf genommen. Wenn du in die Tiefe springst, behandle die Sturzdistanz als um 6 m geringer.

NIEDERE MAGIE

Wähle einen Magierzaubertrick aus. Du kannst diesen Zaubertrick drei Mal am Tag einsetzen; deine Zauberstufe entspricht deiner Stufe als Schurke.

REAKTIONSSCHNELLER SCHÜTZE

Wenn du eine Fernkampf-Waffe in der Überraschungsrunde bereit hast, behandle deine Initiative während der Überraschungsrunde, als hättest du eine 20 gewürfelt.

SCHNELLES SCHLOSSÖFFNEN

Du kannst die Fertigkeit Mechanismus ausschalten einsetzen, um ein Schloss mit einer Standard-Aktion statt einer Standard- und einer Bewegungsaktion zu öffnen.

TÖDLICHE ENTFERNUNG

Deine maximale Reichweite für Hinterhältige Angriffe mit Fernkampf-Waffen steigt um +3 m.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Du kannst Hinterhältige Angriffe während der Überraschungsrunde machen, selbst wenn diese Ziele schon gehandelt haben.



I TALENTE

ARKANER SCHLAG



VORAUSSETZUNGEN | Magier



VORTEIL

Mit einer Freier Aktion kannst du deine Waffen mit einem Teil deiner magischen Kraft aufladen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges gelten deine Waffen als magisch mit einem Verbesserungsbonus von +1 (+1 auf Angriffs- und Schadenswürfe).

VERBESSERUNG

Wenn du ein Magier der 4. Stufe bist, kannst du dieses Talent nutzen, um deine Waffen als magische Waffen mit einem Verbesserungsbonus von +2 gelten zu lassen.

ATHLET



VORAUSSETZUNGEN | Geschicklichkeit 13

VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfeln auf Klettern und Schwimmen.

UNTOTE VERTREIBEN



VORAUSSETZUNGEN | Kleriker

VORTEIL

Wenn du deine Fähigkeit Energie Fokussieren nutzt, erhältst du eine dritte Wahlmöglichkeit: Untote vertreiben. Du kannst mit einer Standard-Aktion Energie Fokussieren und alle Untoten innerhalb von 9 m um dich herum müssen einen Willenswurf schaffen oder für eine Minute vor dir fliehen als wären sie Verängstigt (*Spielleiterbuch*, S. 95). Der SG des Rettungswurfs ist 10 + deine $\frac{1}{2}$ Klerikerstufe (Minimum 0) + dein CH-Modifikator. Untote, die nicht geistlos sind (z.B. Geister und Ghule) erhalten jede Runde einen neuen Rettungswurf, um den Effekt zu beenden. Wenn du Energie Fokussieren auf diese Weise einsetzt, schädigt dies weder Untote, noch heilt es lebende Kreaturen.

ZUSÄTZLICHER KAMPFRAUSCH



VORAUSSETZUNGEN | Barbar

VORTEIL

Du erhältst +6 Runden Kampfrausch pro Tag.

J AUSRÜSTUNG

Wie die Ausrüstungsgegenstände auf den Seiten 48-49 des *Heldenbuches* können auch diese Gegenstände dir dabei helfen, in einem Gewölbe zu überleben oder an einem hartnäckigen Hindernis vorbeizukommen. Diese Ausrüstungsgegenstände sind in den meisten Städten verfügbar. Im *Pathfinder Grundregelwerk* findest du noch mehr Ausrüstung, darunter auch neue Waffen und Rüstungen!

	BLUTUNGSSTILLER	25 GM
Diese schleimige, rosafarbene Substanz hilft bei der Wundversorgung und stoppt Blutungen. Eine Anwendung gibt dir einen Bonus von +5 bei Würfeln auf Heilkunde zur Ersten Hilfe oder Behandlung tödlicher Verletzungen.		

	DIEBESWERKZEUG [MEISTERARBEIT]	100 GM
Wenn du dieses hochwertige Diebeswerkzeug anstelle gewöhnlicher Ausrüstung (<i>Heldenbuch</i> , Seite 48) nutzt, erhältst du einen Bonus von +2 bei Würfeln auf Mechanismus ausschalten.		

	DONNERSTEIN	30 GM
Dieser alchemistische Stein erzeugt einen lauten Lärm, wenn er trifft. Wirf ihn mit einem Berührungsangriff im Fernkampf (Reichweite 6 m) auf ein 1,50 m x 1,50 m-Feld (RK 5). Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zu deinem Ziel sind für 1 Stunde taub (Zähigkeit SG 15, keine Wirkung).		

	FERNGLAS	1.000 GM
Dieses Gerät erleichtert es dir, entfernte Gegenstände und Kreaturen zu sehen. Wenn du ein Fernglas verwendest, beträgt dein Malus bei Würfeln auf Wahrnehmung über weite Entfernungen nur -1 pro 6 m, statt -1 pro 3 m.		

	FLÜSSIGES EIS	40 GM
Du kannst diese kristallblaue Flüssigkeit einsetzen, um Flüssigkeiten zu gefrieren oder um sie zu werfen. Im letzteren Fall mache einen Berührungsangriff im Fernkampf (<i>Heldenbuch</i> , Seite 59). Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W6 Punkte Kälteschaden.		

	KLETTERZEUG	80 GM
Diese Krampen, Kletterhaken, Seile und Werkzeuge verleihen dir einen Bonus von +2 bei Würfeln auf Klettern.		

	KRÄHENFÜSSE	1 GM
Du kannst dies mit einer Standard-Aktion auf einem 1,50 m x 1,50 m-Feld verteilen. Mache jede Runde einen Berührungsangriff +0 gegen jede Kreatur, die sich in diesem Feld bewegt oder kämpft. Wenn du triffst, erleidet die Kreatur 1 Schadenspunkt und kann sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen, bis dieser Schaden geheilt ist.		

	MAGNET	5 SM
Dieser in der Hand gehaltene Eisenmagnet ist recht schwach und wird hauptsächlich benutzt, um eiserne oder stählerne Gegenstände zu entdecken oder zu ziehen. Er kann bis zu 3 Pfund Eisen oder Stahl anheben.		

	RAUCHSTAB	20 GM
Dieser alchemistisch hergestellte Stab erzeugt einen 3 m x 3 m x 3 m großen Würfel dichten Rauchs. Alles in diesem Rauch hat Tarnung (<i>Heldenbuch</i> , Seite 59). Du kannst den Stab anzünden und ihn mit einer Standard-Aktion werfen (Reichweite 3 m). Der Rauch verzieht sich nach 1 Runde.		

	SÄGE	4 KM
Diese kleine Handsäge wird benutzt, um Holz oder Eis zu schneiden. Du kannst mit einer Standard-Aktion hölzerne Bolzen oder Stangen durchsägen und dabei dem Gegenstand 5 + ST-Mod Schaden zufügen. Um die Säegeräusche zu hören, ist ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 erforderlich.		

	SÄURE	10 GM
Dies ist eine Wurfwaffe. Mache einen Berührungsangriff im Fernkampf (<i>Heldenbuch</i> , Seite 59). Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W6 Punkte Säureschaden. Säureschaden ignoriert die Härte (<i>Spielleiterbuch</i> , Seite 34) der meisten Gegenstände aus Stein und Metall.		

	TRAGBARER RAMMBOCK	10 GP
Dieser eisenbeschlagene Holzbalken gibt dir einen Bonus von +2 bei ST-Würfeln, um Türen zu öffnen. Ein Verbündeter kann dir dabei helfen, mit dem Rammbock eine Tür einzuschlagen. Sollte dem Verbündeten ein ST-Wurf gegen SG 10 gelingen, addierst du weitere +2 auf deinen ST-Wurf, um die Tür einzuschlagen.		

	ZÜNDHOLZ	1 GM
Dieses alchemistische Zündholz entflammt, wenn du es gegen eine raue Oberfläche schlägst. Eine Fackel mit einem Zündholz zu entzünden, erfordert nur eine Standard-Aktion statt einer Vollen Aktion aus Bewegungs- und Standard-Aktion. Je andere Art von Feuer zu entzünden ist wenigstens eine Standard-Aktion.		

DU WILLST NOCH MEHR?

Die *Pathfinder Einsteigerbox* ist eine Einführung in das Pathfinder Rollenspiel. Das *Pathfinder Grundregelwerk* ist ein 576seitiges Buch voller Optionen für alle Arten von Charakteren. Nun, da du mit dem Spiel begonnen hast und dich mit Völkern, Klassen, Zaubern, Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfen vertraut gemacht hast, bist du bereit, einen Blick auf die anderen Elemente des kompletten Spieles zu werfen.

MEHR VÖLKER

Hier ist ein Überblick zu den anderen Völkern, die du mit dem *Grundregelwerk* spielen kannst:

GNOME

Die Gnome sind vor Jahrtausenden aus ihrem Heimatland geflohen, einem Ort der wilden und fremdartigen Magie und Natur. Sie sind zäh, aber freundlich, halb so groß wie Menschen, besitzen eine natürliche Begabung für Illusionsmagie und stehen Goblins und Riesen aus Tradition feindlich gegenüber.

HALB-ELF

Als Kreuzung aus Menschen und Elfen sind Halb-Elfen oft Ausgestoßene beider Gesellschaften und finden nirgends völlige Akzeptanz; dies verleiht ihnen die perfekte Motivation, um auf Abenteuer auszuziehen!

HALB-ORK

Halb-Orks sind die Abkömmlinge von Menschen und Orks. Sie müssen sich jedes Vertrauen hart erarbeiten. Sie sind ebenso wild wie Orks und können im Dunkeln sehen, zugleich besitzen sie aber dieselbe Schläue wie ein durchschnittlicher Mensch.

HALBLING

Halblinge sind kleine, tapfere und neugierige Leute, die häufig in ihren eigenen Vierteln in menschlichen Dörfern und Städten leben. In der Regel werden sie von Monstern und Abenteurern unterschätzt. Halblinge sind flink und leise, scharfäugig, vom Glück gesegnet und resistent gegen Furcht.

MEHR KLASSEN

Im *Pathfinder Grundregelwerk* gibt es nicht nur noch mehr Wahlmöglichkeiten für die fünf Klassen der *Einsteigerbox* und dieses PDFs, sondern auch Progressionen bis zur 20. Stufe und sechs weitere Klassen!

BARDE

Barden sind Meister der Liedmagie, die ihre Stimmen oder Instrumente nutzen, um Gegner zu bezaubern, Verbündete zu stärken, zu heilen oder mit reinen Tönen zu zerstören. Sie sind vielseitig begabt, fähige Krieger und beherrschen viele Fertigkeiten.

DRUIDE

Druiden sind Priester der Natur, die den Himmel, die Erde, Pflanzen und Tiere verehren. Sie ähneln Klerikern, besitzen aber eigene, besondere Zauberelemente und können gefährliche Bestien zähmen, welche ihnen bei ihren Abenteuern beistehen. Druiden können sich in Tiere und sogar in Elementare verwandeln!

HEXENMEISTER

Hexenmeister wissen von Geburt an, wie man Magie einsetzt. Sie müssen ihre Zauberelemente nicht täglich wie Magier vorbereiten, sondern können jeden ihnen bekannten Zauber einsetzen. Sie kennen nicht so viele Zauberelemente wie Magier, können sie dafür aber öfter einsetzen.

MÖNCH

Mönche sind Kampfkünstler, Meister des unbewaffneten Kampfes, deren Hände mit der Härte von Eisen zuschlagen. Obwohl sie keine Rüstung tragen können, besitzen sie unglaubliche Reflexe, welche sich bei ihrer Rüstungsklasse niederschlagen. Dazu erlernen sie mystische Kräfte; sie können Gegner mit einem Treffer betäuben, sind immun gegen Gift und verfügen über eine unglaubliche Bewegungskraft.

PALADIN

Paladine sind heilige Ritter, die für die Ordnung und das Gute streiten. Wie Kämpfer können sie schwere Rüstungen tragen, verfügen statt zusätzlichen Talenten aber über magische Fähigkeiten wie Niederstrecken, Kampfauren und eine heilende Berührung.

WALDLÄUFER

Waldläufer sind fähige Krieger, Tierfreunde und Experten darin, verschiedene Arten von Monstern wie Orks, Riesen oder Dämonen zu jagen. Waldläufer spezialisieren sich entweder auf Schusswaffen oder den Kampf mit zwei Waffen zur selben Zeit.



MEHRERE KLASSEN

Soll dein Schurke heilende Magie beherrschen? Oder dein Magier zu Hinterhältigen Angriffen imstande sein? Möchtest du, dass dein Kämpfer in einen Kampfrausch verfallen kann? Oder soll dein Kleriker über zusätzliche Kampftalente verfügen? Mit dem *Pathfinder Grundregelwerk* kann ein Charakter Stufen in mehreren Klassen besitzen. Du kannst Stufen in **jeder** Klasse in beinahe **jeder** Kombination wählen!

PRESTIGEKLASSEN

Mit der richtigen Kombination aus Fertigkeiten und Talenten kannst du eine Spezialistenklasse wählen, die dir neue, ungewöhnliche Fähigkeiten eröffnet! Werde ein Arkaner Bogenschütze und lade deine Pfeile mit der Energie von Feuer oder Frost auf! Werde ein Mystischer Theurg und vermische deine Kleriker- und Magierzauber! Werde ein Schattentänzer und lerne, Schatten zu beschwören, die dir zu Diensten sind!

MEHR FERTIGKEITEN

Nutze Schätzen, um in einem Haufen von Schätzen die wertvollste Beute zu erspähen! Setze Verkleiden ein, um wie jemand anders auszusehen, oder Entfesselungskunst, um dich aus einer Klemme zu befreien! Mit Tieren umgehen gestattet dir, Tieren Anweisungen zu geben und ihnen Tricks beizubringen, während Einschüchtern deine Gegner dich fürchten lässt und Sprachenkunde es dir ermöglicht, neue Sprachen zu erlernen. Mit Überlebenskunst kannst du Spurenlesen und deinen Weg in der Wildnis finden, während du mit Magischen Gegenstand benutzen Schriftrollen und Zauberstäbe selbst dann aktivieren kannst, wenn du kein Zauberkundiger bist. Bei mehr als 20 Fertigkeiten stehen dir für jeden Fertigkeitenspunkt viele Wahlmöglichkeiten offen!

MEHR KAMPFOPTIONEN

Das *Pathfinder Grundregelwerk* gibt dir noch mehr Möglichkeiten, was du alles während eines Kampfes tun kannst.

KAMPFMANÖVER

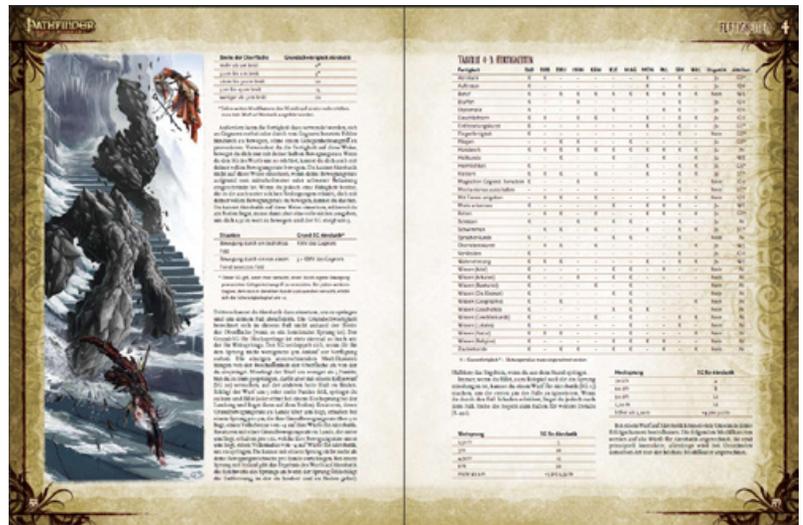
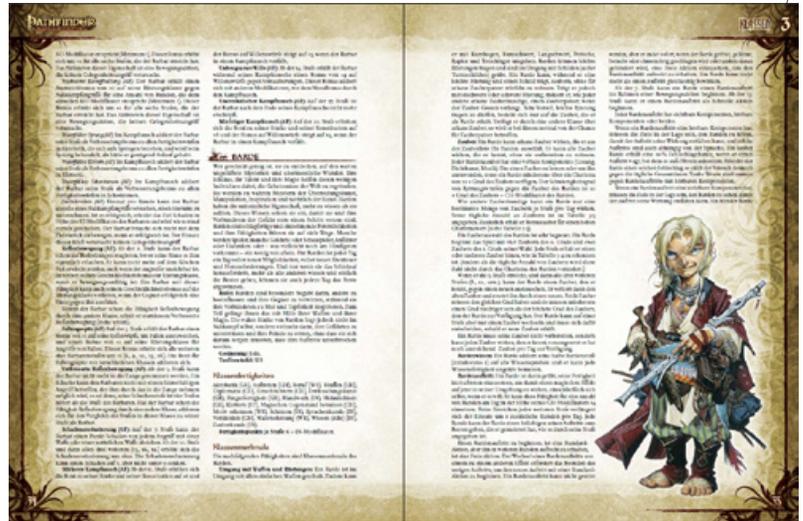
Wolltest du schon immer einen Ork entwaffnen? Mit einem Magier ringen, damit er nicht zaubern kann? Einem Oger ein Bein stellen? Die Arten von Angriffen werden als Kampfmanöver bezeichnet. Es gibt einen besonderen Angriffswurf, um sie auszuführen, und natürlich auch Talente, um sie besser zu beherrschen!

MEHRERE ANGRIFFE

Nicht nur Monster sind dazu in der Lage! Mächtige Charaktere können irgendwann zwei, drei oder vier Mal pro Runde angreifen! Selbst niedrigstufige Helden können den Kampf mit zwei Waffen erlernen!

MEHR AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Kaufe dir Waffen und Rüstungen aus Kaltem Eisen, Mithral oder Adamant! Trage einen beriemten Panzerhandschuh, so dass du nicht entwaffnet werden kannst, oder Rüstungstacheln, welche Gegner verletzen, die sich ergreifen wollen. Stangenwaffen, Langbögen, Repetierarmbrüste, Nunchakus und Unmengen anderer Waffen geben dir viele Wahlmöglichkeiten, um einen Charakter mit einem einmaligen Kampfstil zu erschaffen!



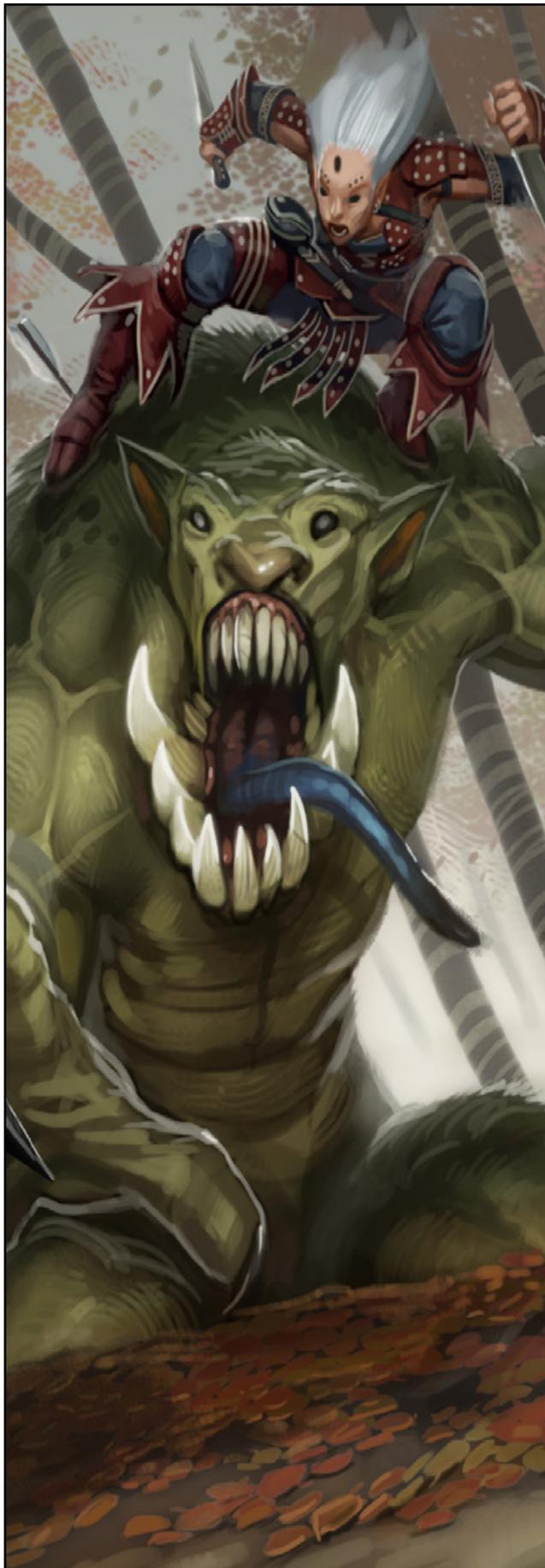
MEHR MAGIE

Als Kleriker kannst du unter 20 verschiedenen Göttern wählen, die dir jeder zudem die Wahl zwischen magischen Domänen wie Feuer, Heilung oder Krieg eröffnen, welche dir besondere Kräfte verleihen. Als Magier stehen dir acht Magierschulen wie Nekromantie oder Verzauberung offen, die dir neue magische Fähigkeiten verleihen. Statt des Arkanen Bündnisses kannst du einen Vertrauten besitzen, einen intelligenten magischen Diener in Tiergestalt, der dir bei Questen hilft oder für dich im Kampf Zauber überbringt.

Zauberkundige können Talente wählen, um Zaubertränke, Schriftrollen, Zauberstäbe und andere magische Gegenstände zu erschaffen! Magier beginnen automatisch auf der 1. Stufe mit der Fähigkeit, Schriftrollen zu schreiben!

MEHR ZAUBER

Das *Grundregelwerk* enthält mehr als 500 Zauber! Magier können ihre Gegner mit *Kältekegel* niederstrecken, feindliche Magie mittels *Zauber zurückwerfen* abwenden, Feinde mit *Mörderischem Phantom* in Schrecken versetzen oder das Schlachtfeld mit *Zeitstopp* einfrieren. Kleriker können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* Engel und Elementare aus anderen Dimensionen herbeizaubern, Ketzler mit *Heiligem Wort* niederstrecken, den Zorn der Götter mit *Feuersturm* fokussieren, Bösewichte mit *Symbol des Wahnsinns* strafen und die Unwürdigen mittels *Impllosion* auslöschen!



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 Roleplaying Game Beginner Box Player Pack © 2011, Paizo Inc., Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

Deutsche Ausgabe: Pathfinder Einsteigerbox © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

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 Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

PATHFINDER ROLLENSPIEL

EINSTEIGERBOX: SPIELLEITERZUSATZAUSRÜSTUNG

Dieses Dokument ist ausschließlich für Spielleiter. Du solltest mit dem Heldenbuch und dem Spielleiterbuch der Pathfinder Einsteigerbox vertraut sein.

INHALT

ABENTEUER: DIE TODESMINE	80	MAGISCHE GEGENSTÄNDE	89
MONSTER	87	VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER	91

AUTOREN • JASON BULMAHN AND SEAN K REYNOLDS

INTERIOR ARTISTS • Concept Art House, Matt Dixon, Vincent Dutrait, Mariuz Gandzel, Andrew Hou, Wayne Reynolds, Svetlin Velinov, Ben Wootten, Kevin Yan, Liu Yang, and Kieran Yanner
CARTOGRAPHY • Jason Engle

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider
LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn
ADDITIONAL DESIGN • James Jacobs and Stephen Radney-MacFarland
EDITING AND DEVELOPMENT • Judy Bauer, Christopher Carey, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and James L. Sutter
EDITORIAL ASSISTANCE • Rob McCreary, Mark Moreland, and Stephen Radney-MacFarland
GRAPHIC DESIGNER • Andrew Vallas
PRODUCTION SPECIALIST • Crystal Frasier

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH
ORIGINALTITEL • Beginner Box GM Kit
PRODUKTION • Mario Truant
ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt
LEKTORAT UND KORREKTORAT • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Christopher Sadlowski
LAYOUT • Michael Mingers

PUBLISHER • Erik Mona
PAIZO CEO • Lisa Stevens
VICE PRESIDENT OF OPERATIONS • Jeffrey Alvarez
DIRECTOR OF SALES • Pierce Watters
SALES ASSISTANT • Dylan Green
FINANCE MANAGER • Christopher Self
STAFF ACCOUNTANT • Kunji Sedo
TECHNICAL DIRECTOR • Vic Wertz
CAMPAIGN COORDINATOR • Michael Brock

BESONDERER DANK GILT
dem Paizo-Kundendienst und dem Lagerhaus- und Websideteams.

Dieses Spiel ist J. Eric Holmes, Frank Mentzer und Tom Moldva gewidmet.

Die Regeln für das Pathfinder Rollenspiel befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.



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



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
PAIZO.COM/BEGINNERBOX

WILLKOMMEN BEI DER SPIELLEITERZUSATZAUSRÜSTUNG!



Wenn du dies liest, hast du wahrscheinlich das Spielleiterbuch der *Pathfinder Einsteigerbox* durchgelesen und bist auf der Suche nach mehr, das du für deine Spieler beim *Pathfinder Rollenspiel* nutzen kannst! Auf den nächsten Seiten findest du folgendes:

ABENTEUER: DIE TODESMINE

Dies ist ein kurzes Gewölbeabenteuer für vier Charaktere der 1. Stufe, welches in der Nähe des Ortes Sandspitze angesiedelt ist. Falls du „Schwarzzahns Gewölbe“ im *Spielleiterbuch* durchgespielt haben solltest und ein Kurzabenteuer benötigst, um daran anzuschließen, sollte „Die Todesmine“ in ein paar Stunden durchspielbar sein. Du kannst das Abenteuer auch als „Nebenschauplatz“ zwischen anderen Abenteuern nutzen.

MONSTER

Im *Pathfinder Rollenspiel* gibt es hunderte von Monstern. Diese beiden Seiten enthalten vier neue Monster für die Liste an Feinden, mit denen die SC es zu tun bekommen können! Die Riesige Schwarze Witwe ist eine gemeine Giftspinne mit HG 3. Das in Sümpfen und Marschen lebende

Echsenvolk kann ein gefährlicher Feind oder ein hilfreicher (wenn auch vorsichtig und neutral auftretender) Verbündeter sein. Der fleischfressende Minotaur ist ein zäher Einzelgegner für höherstufige Charaktere oder der gefährliche Anführer eines Ork- oder Goblinsstammes. Die Werratte ist ein listiger Gestaltwandler, die sich auf Heimlichkeit und Hinterhältige Angriffe verlässt, statt wie ein Werwolf frontal anzugreifen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Jeder liebt magische Gegenstände! Dieser Abschnitt liefert zwei weitere Seiten voller magischer Gegenstände, darunter auch wertvolle Dinge für höherstufige Charaktere, sowie Tränke, Schriftrollen und Zauberstäbe mit den neuen Zaubern, die in der *Spielerzusatzrüstung* zu finden sind.

VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER NUTZEN

Es gibt Dutzende veröffentlichter Abenteuer für die Vollversion des *Pathfinder-Rollenspiels*. Dieser Abschnitt erklärt dir, wie du sie mit den Einführungsregeln der *Einsteigerbox* nutzen kannst, und empfiehlt ein paar leicht zu verwendende Abenteuer der 1. Stufe.

DIE TODESMINE

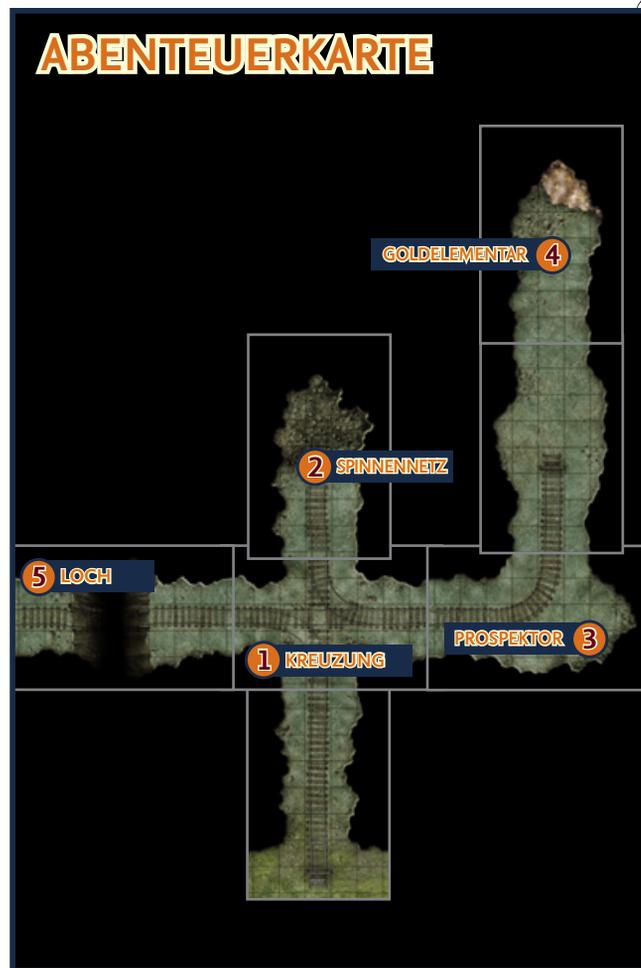
Dieses Abenteuer soll neuen Spielleitern ein Kurzabenteuer an die Hand geben, das sie im Anschluss an „Schwarzzahns Gewölbe“ in der Einsteigerbox leiten können. Deine Spieler können dieselben Charaktere verwenden, die sie bereits in „Schwarzzahns Gewölbe“ benutzt haben; es können also entweder vorgefertigte oder selbsterstellte Charaktere sein.

Dieses Abenteuer wurde für vier Charaktere der 1. Stufe erstellt, funktioniert aber auch mit zwei oder drei Charakteren. Um es zu leiten, solltest du die Grundaufgaben eines Spielleiters kennen, z.B. indem du „Schwarzzahns Gewölbe“ geleitet hast. Dieses Abenteuer geht davon aus, dass dir bekannt ist, wie Fertigkeit-, Initiative, Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe abgewickelt werden und wie eine Kampfbegegnung verläuft.

Ehe du dieses Abenteuer leitest, lies dir die Seiten 3-8 durch, so dass du mit dem Geschehen vertraut bist.

DER BEGINN DES ABENTEUERS

Sobald die Spieler ihre Charaktere haben und bereit sind zu beginnen, solltest du mit dem Spiel beginnen. Stelle sicher, dass jeder leicht die Würfel und die Charakterbögen erreichen kann. Lege die FlipMat aus der Pathfinder Einsteigerbox in die Mitte des Tisches mit dem leeren Raster nach oben. Zeichne den Außenbereich der Mine (auf den unteren Teil der Karte) mit einem abwasch- oder abwischbaren Stift ein. Dann lass die Spieler ihre Aufsteller vor dem Mineneingang platzieren. Wenn du anfangen willst, lies den Text im blauen Kasten unten auf dieser Seite laut vor. Dann blättere Bereich 1 auf Seite 3 auf. Falls du die Bodenplatten benutzen willst, aus denen die Karte des Abenteuers besteht, statt selbst eine Karte zu zeichnen, dann siehe Bodenplatten einsetzen auf Seite 8!



Lies dies laut vor, um mit dem Abenteuer zu beginnen!



Vor einer Woche kamen zwei zwergische Landvermesser nach Sandspitze und fragten nach einer alten Goldmine in den nahen Hügeln. Diese Mine wurde nach einem Erdbeben vor mehr als einer Generation aufgegeben, da sie teilweise eingestürzt und auch der Rest sehr instabil war. Die Zwerge wollten nachsehen, ob der alte Tunnel nicht stabilisiert werden könnte, und waren bereit, Sandspitze für die Minenrechte am Gold zu bezahlen, so ihr Vorhaben gelänge.

Die Vermesser verließen den Ort vor drei Tagen und seitdem hat niemand mehr etwas von ihnen gehört oder gesehen. Bürgermeisterin Kendra Deverin ist davon überzeugt, dass die beiden Probleme bekommen haben; oder dass sie versuchen, das Gold zu stehlen! Sie braucht daher jemanden, der nach dem Rechten sieht. Sie bietet jedem Abenteurer 100 GM, der ihr Informationen zu den vermissten Zwergen bringt. Ihr habt entschieden, dass dies eine Aufgabe für euch ist.

Für den Fall, dass die Zwerge Diebe sind, ernennt Vogt Belor Schierling euch zu Hilfsgesetzhütern und verleiht euch die Autorität, die Zwerge zu verhaften und nach Sandspitze zurückzubringen. Mit eurer Ausrüstung, einer von der Bürgermeisterin erhaltenen Karte und dem Gesetz auf eurer Seite reist ihr einen Tag lang, bis ihr den Eingang der alten Mine in den Hügeln erreicht.

Die Außenseite der Mine ist eine natürliche Höhle, deren Decke von dicken Holzbalken gestützt wird. Die Höhle führt direkt in den Hügel hinein. Ihr könnt die Überreste alter Werkzeuge, verrostete Loren und ein paar frische zwergische Stiefelabdrücke entdecken, doch ansonsten ist alles ruhig. Ehe ihr die Mine betretet, habt ihr noch die Zeit, eure Fackeln zu entzünden, Zauber zu wirken und andere Vorbereitungen zu treffen.



1 KREUZUNG

In diesem Raum befinden sich Hinweise, dass die Mine von Monstern bewohnt wird und dass die vermissten Zwerge hier gekämpft haben. Wenn die SC diesen Bereich betreten, zeichne ihn auf der Karte ein und lies ihnen das Folgende vor:

“ Die rostigen Schienen kreuzen sich in diesem Bereich. Sie führen nach Westen, Norden, Osten und zurück nach Süden zum Eingang. Zwergische Stiefelabdrücke sind überall in der Erde zu erkennen. Der Boden im Nordosten wurde erst vor kurzem von Feuer verbrannt. Ein paar Steine in der Nordwestwand wirken heller als die umliegenden Steine. ”



Bei einem erreichten SG von 15 findet der SC die zerbrochenen Reste einer Glasflasche mit Alchemistenfeuer.

Die zwergischen Prospektoren haben sich hier umgesehen und mit einer Hacke ein Stück der Wand herausgebrochen, um nach Gold zu suchen (dies hat den helleren Flecken erschaffen). Als sie nach Norden in **Bereich 2** gingen, stießen sie auf einen Schwarm frisch geschlüpfter Spinnen und die Spinnenmutter, flohen hierher zurück und töteten den Schwarm mit Alchemistenfeuer (was den Brandflecken am Boden verursachte). Die Spinnenmutter zog sich in ihr Nest zurück und die Zwerge gingen weiter nach **Bereich 3**.

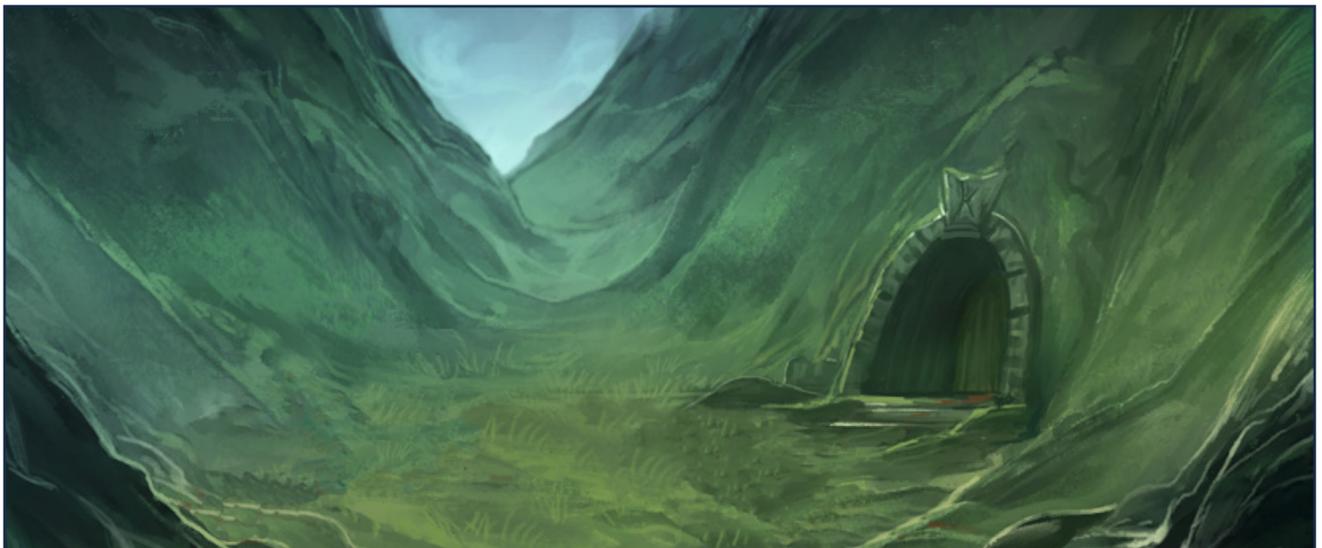
STIEFELABDRÜCKE: Sollte ein SC die Stiefelabdrücke untersuchen, dann lass ihn einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 machen. Bei Erfolg kann der SC feststellen, dass Abdrücke nach Osten führen, aber nicht wieder zurück. Egal wohin die Zwerge gingen, sie kamen nie wieder zurück. Sollte der Wurf gegen SG 20 gelingen, kann der SC auch erkennen, dass einige Abdrücke normales Gehtempo dokumentieren. Allerdings finden sich Spuren von zwei Zwergen, die jedoch anscheinend von Norden her angerannt kamen.

BRANDFLECK: Wenn ein SC den Brandflecken untersucht, dann lass ihn einen Wurf auf Wahrnehmung machen. Sollte ein SG von 10 geschafft werden, stößt der SC auf ein Dutzend handgroßer, toter und verbrannter Spinnen auf dem geschwärzten Erdboden.

HELLE STEINE: Die Wände der Mine sind schmutzig und vom Ruß längst ausgebrannter Fackeln bedeckt. Dieser Bereich ist die einzige Ausnahme, hier scheint aus der Wand ein Gesteinsbrocken mit einem Werkzeug herausgebrochen worden zu sein. Sollte ein SC den hellen Bereich mit einer Lichtquelle (und nicht nur mit Dunkelsicht) untersuchen, dann lass ihn einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 machen. Bei Erfolg bemerkt der SC ein schwaches gelbes Glitzern im Gestein: Gold!

HINWEISE FINDEN

Wenn du Hinweise zu früheren Begegnungen hinterlässt, schaffst du so den Eindruck eines lebendigen Ortes. Bei einem Abenteuer, in dem die SC Nachforschungen betreiben, helfen Hinweise ihnen dabei herauszufinden, was passiert ist und dementsprechend Entscheidungen zu fällen, was sie als nächstes tun wollen. Vergiss nicht, dass die SC die meisten Hinweise finden sollen, statt planlos durch das Gewölbe zu irren. Wenn du die SG für Würfe auf Wahrnehmung bestimmst, um Dinge zu finden, dann mache einige leicht (z.B. SG 10), damit die SC sie auch finden. Manche können auch schwieriger sein (z.B. SG 15); besonders wenn es um einen Hinweis geht, welcher den SC in einem späteren Kampf einen Vorteil verschafft. Sehr schwer zu entdeckende Hinweise können einen HG von 20 oder höher haben, so dass nur SC mit sehr hohen Boni auf Wahrnehmungswürfen eine halbwegs verlässliche Chance haben, sie zu finden.



2 SPINNENNEST

Obwohl die zwergischen Prospektoren den Schwarm kleiner Spinnen töten konnten, nistet die Mutterspinne immer noch in dieser Höhle und muss gut speisen, um weitere Eier legen zu können. Wenn die SC diesen Bereich betreten, zeichne ihn auf der Karte ein und lies das Folgende vor:

Die Schienen führen nach Norden in einen eingestürzten Tunnel. Die Wände, die Decke und der Boden sind von einer dünnen Schicht Spinnennetze bedeckt, ebenso wie das Geröll des Einsturzes. In der gegenüberliegenden rechten Ecke ist eine krustige Masse geschlüpfter Spinneneier am Boden festgeklebt, um die herum die blutleeren Kadaver mehrerer Hasen und eines Fuchses liegen. Die Fußspuren der Zwerge führen in diesen Bereich, drehen aber bald wieder nach Süden um.

SPINNENNETZE: Die Netze kleben an den Felsen, als wären sie die Innenseite eines Kokons. Sie füllen keine Felder aus, halten auch keine Charaktere fest und versperren nicht die Sicht, sind aber klebrig genug, dass sie die SC verlangsamen, wenn diese sich durch sie hindurchbewegen, und gelten als Schwieriges Gelände (*Heldenbuch*, S. 55). Die Spinnennetze verlangsamen die Spinnenmutter nicht.

KREATUR: Die hier hausende Spinnenmutter versteckt sich in einer schmalen Lücke im Geröll (siehe Karte). Sollten die SC sich ihr bis auf 1,50 m (1 Feld) nähern oder sich länger als 2 Runden in diesem Raum aufhalten, greift sie an. Wenn die Spinne sich zum Angriff entschließt, müssen alle SC einen Wurf auf Wahrnehmung machen. Würfle verborgen für die Spinne auf Heimlichkeit (1W20+13). Sollte ein SC mit seinem Wahrnehmungswurf das Ergebnis des Wurfs auf Heimlichkeit erreichen oder übertreffen, bemerkt er die Spinne, ehe sie angreift, und ist nicht überrascht. SC, denen dies nicht gelingt, sind überrascht. Mach mit dem Abschnitt Kampf! weiter.



Kampf!

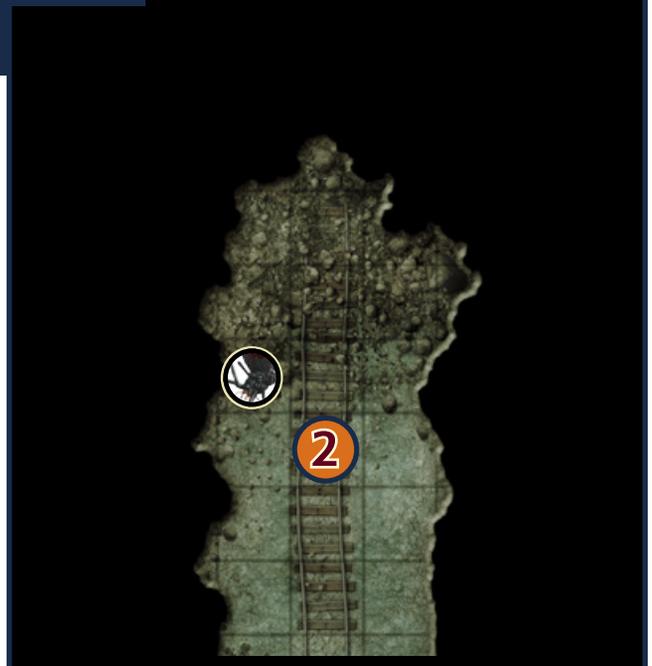


Dieser Kampf beginnt mit einer Überraschungsrunde. Ein überraschter Charakter kann während einer Überraschungsrunde keine Aktionen ausführen. Kreaturen, die nicht überrascht sind (dies schließt die Spinne ein), können während der Überraschungsrunde nur eine Standard- oder eine Bewegungsaktion machen, nicht aber beides.

Lass alle normal ihre Initiative würfeln, selbst wenn sie überrascht sind. Die Spinne und alle SC, die nicht überrascht sind, können während der Überraschungsrunde ihre Aktionen entsprechend der Initiativreihenfolge machen, (überspringe überraschte Teilnehmer). Nach der Überraschungsrunde kann jeder normal handeln, niemand ist mehr überrascht und jeder kann in jeder Runde eine Standard-Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Freie Aktion ausführen.

SCHATZ: In den Spinnennetzen hängen 15 GM, 55 SM und eine Phiolen mit oranger Flüssigkeit (ein *Heiltrank*).

400 EP



RIESENSPINNE

TP 16



INITIATIVE +3

BEWEGUNGSRATE 9 (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
REFLEXWURF +4, WILLENSWURF +1, ZÄHIGKEIT +4
BESONDERES Geistlose Kreatur

ANGRIFF

KLETTERN 9 m (6 Felder)

NAHKAMPF (Standard-Aktion) Biss +2 angriff (1W6 Schaden plus Gift – siehe unten)

SPIELWERTE

FERTIGKEITEN Heimlichkeit +7 (in Spinnennetzen +11),
Klettern +16, Wahrnehmung +4

GIFT

Jedes Mal, wenn die Spinne einen Charakter beißt, muss dieser einen Zähigkeitswurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 14 machen. Bei Erfolg widersteht er dem Gift. Andernfalls kränkelt er für 1 Minute (10 Runden). Ein kränkender Charakter erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigkeit- und Attributswürfe. Sollte er erneut gebissen werden, verlängert sich die Wirkungsdauer des Giftes bei einem gescheiterten Rettungswurf um 1 Minute.



3 PROSPEKTOR

Die Zwerge zogen durch diesen Bereich nach **Bereich 4**, wo sie von einem Erdelementar angegriffen wurden. Wenn die SC diesen Bereich betreten, zeichne ihn auf der Karte ein und lies ihnen das Folgende vor:

☺ Der Tunnel führt weiter nach Osten und macht dann einen Knick nach Norden. In der nordwestlichen Ecke liegt ein männlicher Zwerg in Bergarbeiterkleidung auf dem Boden. Er sieht aus, als wäre er geschlagen worden, und es ist schwer zu sagen, ob er noch lebt oder nicht. Aufgrund seiner Lage scheint es, als wäre er nach Südwesten gerannt, ehe er niedergestreckt wurde.

Einer der Prospektoren konnte bis hierher fliehen, ehe ihn der Elementar einholte und in den negativen Trefferpunktebereich prügelte, so dass er bewusstlos wurde. Zum Glück ist der Zwerg zäh und konnte sich von selbst stabilisieren (*Heldenbuch*, S. 60). Er ist aber immer noch bewusstlos.

ZWERG: Der bewusstlose Zwerg ist ein Prospektor namens Grald. Ein SC, der eine Standard-Aktion aufwendet, um ihn zu untersuchen, erkennt, dass er noch lebt, aber aufgrund seiner Verletzungen bewusstlos ist. Er hat gegenwärtig -2 Trefferpunkte. Falls die SC ihn auf wenigstens 0 TP heilen (z.B. mittels *Leichte Wunden heilen*, Energie fokussieren, die Fertigkeit Heilkunde oder Sarenraes Fähigkeit Abwendung des Todes), erwacht er. Wenn er erkennt, wo er ist, deutet er den SC, ruhig zu sein, ehe er flüsternd zu sprechen beginnt. Lies das Folgende den Spielern vor (Flüsterton optional):

☺ Mein Bruder Durn und ich wurden von einem goldenen Felsmonster angegriffen, dass in einem Erzhaufen im Norden lebt. Wir rannten, doch es erwischte erst Durn und dann mich. Ich weiß nicht, ob Durn noch lebt. Könnt ihr uns hier raus helfen?

Auf Nachfrage berichtet Grald den SC, was mit den Spinnen (**Bereich 2**), dem Alchemistenfeuer und dem herausgebrochenen Teil der Wand (**Bereich 1**) und der großen Grube (**Bereich 5**) geschehen ist. Vom Tunnel im Norden (**Bereich 4**) weiß er nur, dass dort das Monster lebt und es einen großen eingestürzten Bereich gibt, in dem Gold funkelt.

Die SC können mit Grald so viel reden, wie sie wollen, doch wenn sie viel Lärm machen oder Licht statt Dunkelsicht nutzen, weiß das Monster in **Bereich 4**, dass sie da sind. Es kommt zwar nicht zu ihnen und greift an, weiß aber, wenn sie sich seinem Versteck nähern, selbst wenn die SC Heimlichkeit einsetzen.

Gralds ist Bergarbeiter und kein Abenteurer und will keine Monster bekämpfen. Falls die SC ihn bitten, sie zu begleiten, folgt er ihnen, weiß aber, dass er in einem Kampf keine große Hilfe wäre. Sollte Grald angegriffen werden, verwende für ihn die Angriffs-, Schadens-, RK- und Rettungswurf werte eines Goblins (*Spielleiterbuch*, S. 69), er versucht aber zu fliehen statt zu kämpfen. Falls die SC ihn auf seine vollen 6 Trefferpunkte heilen, wird er etwas selbstsicherer, kämpft aber trotzdem nur, wenn er muss.

200 EP



ROLLENSPIELBEGEGNUNGEN

Monster zu bekämpfen macht Spaß, dies gilt aber auch für die Interaktion mit NSC! Es hängt von deiner Wahl ab, wie du als Grald auftrittst, um die Begegnung für deine Spieler interessant und einprägsam zu gestalten. Vielleicht spricht er mit einem ungewöhnlichen Akzent, vielleicht tastet er auch immer wieder über sein zerschrammtes Gesicht und verzieht es dann vor Schmerz; spiele ihn so, dass die SC ihm helfen wollen.

ERFAHRUNGSPUNKTE: Gralds Rettung ist eine Rollenspielbegegnung mit HG ½ (*Spielleiterbuch*, S. 27) und 200 EP wert (wie oben auf der Karte angegeben).



4

GOLDELEMENTAR

800 + 200 EP

Diese ist die Begegnung mit dem „Endgegner“ dieses Minigewölbes. In der Nähe liegt Gralds bewusstloser Bruder Durn. Wenn die SC diesen Bereich betreten, zeichne ihn auf der Karte ein und lies ihn der Folgende vor:

“ Nach einem kurzen Stück enden die Schienen. Der Tunnel führt noch weiter; die unfertige Decke wird von Holzpfählern abgestützt. Weiter vorn füllt ein Haufen lockerer Steine das Gangende. Auf die Entfernung könnt ihr nicht einschätzen, ob die Felsen das Ergebnis eines Einsturzes oder nur Geröll vom Graben sind. Manche Felsen weisen Spuren von Gold auf. Auf halber Strecke liegt ein weiterer männlicher Zwerg in Bergarbeiterkleidung auf dem Rücken. Die Fußspuren zweier Zwerge führen in diesen Bereich, aber nur eine Spur führt wieder hinaus.



ZWERG: Der bewusstlose Zwerg, Durn, ist am Leben und stabil bei -1 Trefferpunkten. Die SC können ihm helfen, nachdem sie den Elementar besiegt haben, oder ihn in Sicherheit tragen, sollten sie lieber vor dem Kampf fliehen.

KREATUR: Der Erdelementar hat sich teilweise in dem Berg aus Golderz eingegraben. Nur die Hälfte seines Körpers ist sichtbar. Obwohl der Elementar weder essen, atmen oder schlafen muss, liebt er das Gefühl und den „Geruch“ des Goldes im Erz und bleibt in seinem Versteck, solange er nicht gestört wird. Grald und Durn haben ihn gestört, daher griff er sie an. Um den Elementar in dem Felshaufen zu bemerken, ist ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 erforderlich, da er nicht wirklich versucht, sich zu verstecken. Beachte aber, dass Würfe auf Wahrnehmung pro 3 m Entfernung einem Malus von -1 unterliegen (*Heldenbuch*, S. 39). Falls die SC sich in diesen Bereich hineinschleichen wollen, lass sie Würfe auf Heimlichkeit gegen den Wurf des Elementars auf Wahrnehmung machen. Sollten sie Erfolg haben und einen Kampf beginnen, ist die erste Kampfrunde eine Überraschungsrunde, bei der der Elementar überrascht ist (die SC sind es nicht). Sollte der Elementar aber von der Anwesenheit der SC wissen (siehe Bereich 3), ist niemand überrascht, es gibt keine Überraschungsrunde und der Kampf verläuft normal.

SPIELWERTE DES ERDELEMENTARS

Wir wiederholen die Spielwerte von Seite 66 des *Spielleiterbuches* an dieser Stelle nicht; du solltest diese Seite entweder aufgeschlagen oder fotokopiert vor dir liegen haben (natürlich kannst du dir die Werte auch herausschreiben). Viele veröffentlichte Abenteuer beziehen sich auf Spielwerte in anderen Büchern (meist den *Pathfinder Monsterhandbüchern*), daher solltest du dich an diese Methode gewöhnen. Der Grund dafür ist, dass der Abdruck von Spielwerten, die dir bereits zur Verfügung stehen, Platzverschwendung im Abenteuer ist.

keine Furchtgriffe und ist auch nicht böse, weshalb ein Kleriker unter den SC weder Schutz vor Bösem, noch Furcht bannen vorbereiten sollte, da diese Zauber im Kampf nutzlos wären. Da der Elementar ein Externarer und kein Humanoid ist, sollte ein Magier auch nicht Person bezaubern vorbereiten, weil dieser Zauber nur bei humanoiden Kreaturen funktioniert.

SCHATZ: Wenn der Elementar getötet wird, bricht er zu einem menschengroßen Felshaufen auseinander. Falls die SC in den Felsen ein wenig graben, stoßen sie auf 10 Türkise (Wert jeweils 10 GM) und 5 Goldklumpen (Wert jeweils 50 GM).

Das Roherz in diesem Bereich muss geschmolzen werden, um brauchbares Gold zu erhalten, daher gibt es keinen Grund, weshalb die SC es einsammeln sollten; sie müssten mehrere hundert Pfund an Erz abbauen, um am Ende ein Pfund Gold zu erhalten, und sie verfügen weder zum Bergbau, noch zum Schmelzen über die erforderliche Ausrüstung. Zudem gehört das Erz Sandspitze und es ohne Erlaubnis der Bürgermeisterin zu nehmen, heißt den Ort zu bestehlen. Die SC könnten sich natürlich überlegen, sich mit der erforderlichen Ausrüstung wieder in die Mine zu schleichen, allerdings ist dies harte, aufwändige Arbeit und nicht annähernd so aufregend oder profitabel wie Monster zu bekämpfen!

ERFAHRUNGSPUNKTE: Die Rettung des Prospektors Durn ist eine Rollenspielbegegnung mit HG 1/2 (*Spielleiterbuch*, S. 27). Diese ist auf der Karte eingezeichnet, ebenso wie die 800 EP für die Kampfbegegnung mit dem Elementar.



Kampf!



Sollten die SC den Elementar überraschen, beginnt der Kampf mit einer Überraschungsrunde, bei welcher der Elementar überrascht ist (die SC sind es nicht). Sollten die SC den Elementar nicht überraschen, ist dies ein normaler Kampf ohne Überraschungsrunde.

Diese Begegnung ist eine ziemliche Herausforderung für SC der 1. Stufe. Sollte das Monster ihnen zu große Schwierigkeiten bereiten, erinnere sie daran, dass sie sich zurückziehen und außerhalb der Mine ruhen können, um Trefferpunkte zurückzugewinnen. Dann könnten sie es erneut versuchen und ihre Taktik auf die Fähigkeiten des Monsters ausrichten. Z.B. verfügt der Elementar über

5 LOCH

400 EP

Das Erdbeben, welches vor 30 Jahren die Schließung der Mine verursachte, hat hier ein Senkloch erzeugt. Die zwergischen Prospektoren erkannten, dass es hier keinen leichten Weg auf die andere Seite gibt, und verließen den Bereich wieder, um sich die anderen Tunnel anzusehen. Wenn die SC diesen Bereich betreten, zeichne ihn auf der Karte ein und lies das Folgende vor:



Die Schienen enden in etwa 3 m Entfernung, wo sie verbogen über einem groben Loch im Boden hängen. Das Loch verhindert ein weiteres Vordringen nach Westen; es ist etwa 4,50 m breit. Auf der anderen Seite des Loches führen die Schienen auf festem Boden weiter nach Westen in den Tunnel.“

STIEFELABDRÜCKE: Sollten die SC diesen Bereich untersuchen, lass sie Würfe auf Wahrnehmung gegen SG 10 machen. Bei Erfolg stellen sie fest, dass zwergische Stiefelabdrücke bis an den Rand des Loches heranführen. Keiner der Abdrücke deutet an, dass die Zwerge versucht haben könnten, über das Hindernis hinweg zu springen oder zu klettern.

SENKLOCH: Das Senkloch belegt ein Feld von 4,50 m x 4,50 m. An der Ostseite ist es etwa 4,50 m tief, wobei es am Boden nach Westen eine Steigung aufweist; dort ist es nur 3 m tief. Zum Hinüberspringen ist ein Wurf auf Akrobatik gegen SG 15 erforderlich, um mit Anlauf hinüberzuspringen; ohne Anlauf liegt der SG bei 30 (siehe Springen, *Heldenbuch*, S. 35). Die Wände der Mine sind glatt, daher ist zum Hinüberklettern ein Wurf auf Klettern gegen SG 20 erforderlich. Die SC könnten auch in das Loch hinabklettern, zur anderen Seite hinübergehen und dort wieder hinaufklettern.

WESTLICHER TUNNEL: Dieser Bereich soll dir Raum geben, um die Mine durch weitere Begegnungen zu erweitern. Vielleicht gibt es dort Monster, die fliegen oder an dem Loch vorbeiklettern können. Vielleicht hat das Erdbeben auch eine Verbindung zu einem tieferliegenden Gebiet geöffnet, das von unterirdischen Monstern bewohnt wird.

DER ABSCHLUSS DIESES ABENTEUERS

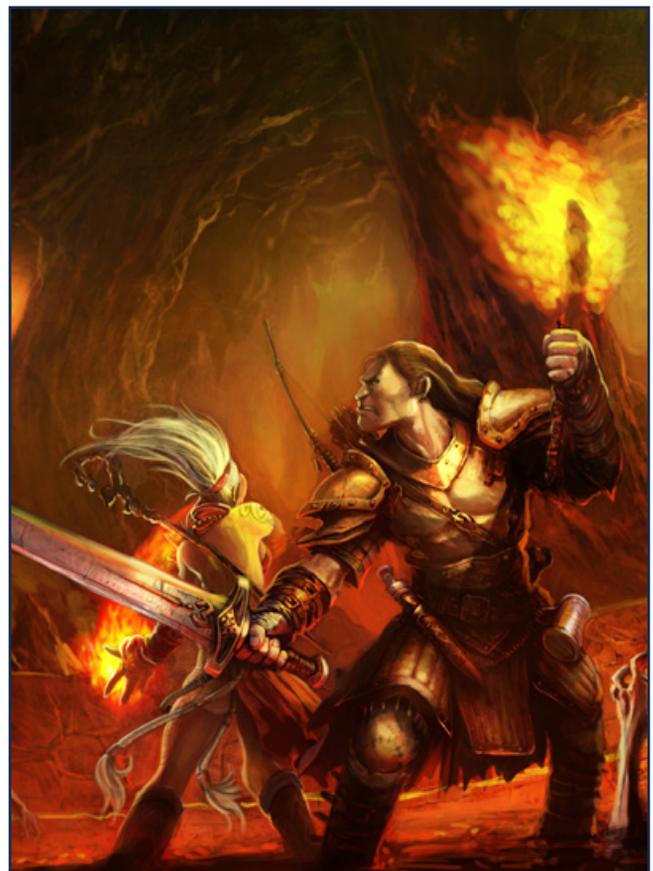
Sobald die SC die zwergischen Prospektoren gerettet haben, sollten sie nach Sandspitze zurückkehren, um sich bei der Bürgermeisterin ihre Belohnung abzuholen. Die Zwerge sind immer noch an der Mine interessiert, doch zuerst sollten ein paar Abenteurer sich um alle dort lebenden Monster kümmern. Die Zwerge können den SC nur ein paar Goldmünzen dafür bezahlen, allerdings muss auch nicht jedes Abenteuer damit beginnen, dass jemand den SC Geld dafür anbietet, dass sie etwas tun! Wenn die SC die alte Mine erkunden wollen, ist das großartig! Füge ein paar Tunnel, Räume und Monster hinzu und es kann losgehen. Sollten die SC lieber anderswo auf Abenteuersuche gehen wollen, findest du im Spielleiterbuch auf Seite 15 mehrere Abenteuerideen.

ERFAHRUNGSPUNKTE: Die SC erhalten Erfahrungspunkte für das Besiegen der Monster und die Rettung der Zwerge. Die Karte jedes Raumes führt die Gesamt-EP für die jeweilige(n) Begegnung(en)

auf. Addiere diese EP-Belohnungen aller Begegnungen, denen sich die SC gestellt haben, und teile die Gesamtsumme durch die Zahl der SC. Belohne dann jeden SC mit seinem Anteil.

BODENPLATTEN

Die Farbkarten in diesem Abenteuer stammen aus dem *GameMastery Map Pack: Mines*; dieses enthält achtzehn derartige Bodenplatten. Manche SL verwenden Bodenplatten, da sie keine handgezeichneten Karten mögen, während andere das Aussehen der Platten bevorzugen. Auch die Bodenplatten der *GameMastery*-Reihe können mit abwasch- oder abwischbaren Stiften beschrieben werden!



MONSTER

Diese Monster ergänzen jene im Spielleiterbuch der *Pathfinder Einsteigerbox*:



ECHSENVOLK

NEUTRAL

Echsenleute sind stolze und mächtige reptilische Räuber, die in Sümpfen, in Marschen und an Küsten leben. Sie lehnen die Zivilisation ab und ziehen das einfache Stammesleben in ihren eigenen Ländern vor. Man weiß, dass sie tote Gegner und Verbündete verspeisen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9M	HG 1	EP 400	TP 11
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +1	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17
REF +0, WIL +0, ZÄH +4
VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN Luft anhalten

ANGRIFF

NAHKAMPF (Standardaktion) Knüppel +2 (1W6+1)
NAHKAMPF (Bewegungs- und Standardaktion)
Knüppel +2 (1W6+1), Biss +0 (1W4)
FERNKAMPF (Standardaktion) Wurfspeer +1 (1W6+1)

SPIELWERTE

ST +1, GE +0, KO +1, IN -1, WE +0, CH +0
FERTIGKEITEN Akrobatik +2, Schwimmen +8, Wahrnehmung +1

GEGENSTÄNDE

AUSRÜSTUNG Knüppel, Schwerer Schild (Holz statt Stahl),
3 Wurfspeere
SCHÄTZE 2 geringere zufällige Schätze (*Spielleiterbuch*, Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

LUFT ANHALTEN Ein Angehöriger des Echsenvolkes kann seinen Atem zwei Mal so lange anhalten wie normal (siehe *Ersticken*, *Spielleiterbuch*, S. 47).

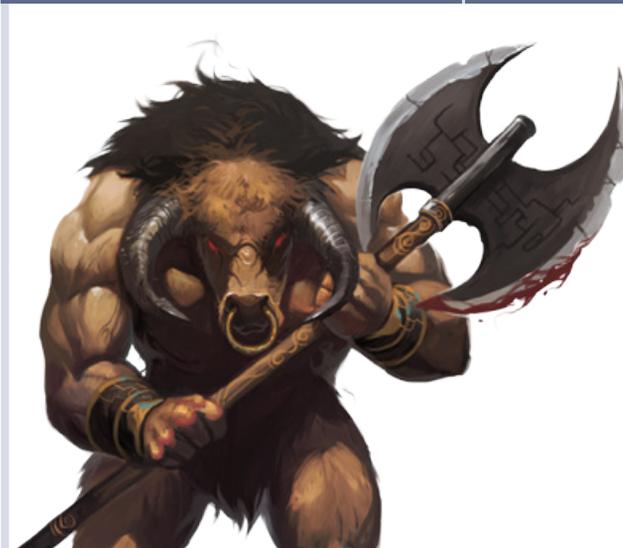


MINOTAUR

CHAOTISCH BÖSE

Minotauren sind zornig und gewalttätig. Sie lieben Labyrinth, in denen sie ihre Beute festhalten und in Verwirrung stürzen können, während sie diese jagen. Minotauren verirren sich nie. Manchmal arbeiten sie für mächtigere Monster oder schüchtern einen Ork- oder Goblinstamm derart ein, dass dessen Angehörige ihnen dienen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9M	HG 4	EP 1.200	TP 45
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +10	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14 (siehe unten)
REF +5, WIL +5, ZÄH +6
VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN Wird nie auf dem Falschen Fuß erwischt

ANGRIFF

NAHKAMPF (Standardaktion) Zweihändige Axt +9 (3W6+6) oder Mächtiger Sturmangriff
NAHKAMPF (Bewegungs- und Standardaktion) Zweihändige Axt +9 (3W6+6), Zweihändige Axt +4 (3W6+4), Durchbohren +4 (1W6+2)
BESONDERE ANGRIFFE Große Reichweite, Mächtiger Sturmangriff

SPIELWERTE

ST +4, GE +0, KO +2, IN -2, WE +0, CH -1
FERTIGKEITEN Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +10

GEGENSTÄNDE

AUSRÜSTUNG Zweihändige Axt
SCHÄTZE 1 größerer zufälliger Schatz (*Spielleiterbuch*, Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Groß Ein Minotaur ist eine große Kreatur, die 3 m x 3 m belegt (2 x 2 Felder).
Hohe Reichweite Ein Minotaur kann Nahkampfangriffe gegen Kreaturen ausführen, die 1,50 m (1 Feld) oder 3 m (2 Felder) von ihm entfernt sind.
Mächtiger Sturmangriff Wenn ein Minotaur einen Sturmangriff macht, führt er einen Durchbohren-Angriff mit seinen Hörnern gegen sein Ziel aus (Angriffsbonus +11, 2W6+6 Schadenspunkte).



RIESIGE SCHWARZE WITWE NEUTRAL

Diese Spinnen sind größer, zäher und gefährlicher als andere Spinnen. Sie setzen ihre Spinnennetze ein, um ihre Gegner zu verlangsamen und zu fangen, ehe sie diese einspinnen und fressen.

INITIATIVE +2	BEWEGUNGSRATE 9M	HG 3	EP 800	TP 37
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13
REF +3, WIL +1, ZÄH +7
VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN Geistlose Kreatur

ANGRIFF

KLETERN 9 M
NAHKAMPF (Standardaktion) Biss +6 (1W8+6 plus Gift)
BESONDERE ANGRIFFE Spinnennetz

SPIELWERTE

ST +4, GE +2, KO +3, IN —, WE +0, CH -4
FERTIGKEITEN Heimlichkeit +7 (in Spinnennetzen +11), Klettern +20, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

AUSRÜSTUNG Keine
SCHÄTZE Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift Wenn eine Riesige Schwarze Witwe einen Gegner beißt, muss diese Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 schaffen oder er erleidet für 1 Stunde 1W8 zusätzliche Schadenspunkte durch das Gift, sowie einen Malus auf Zähigkeitswürfe von -1. Dieser Malus steigt jedes weitere Mal um 1, wenn die Kreatur gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht schafft.

Spinnennetz Eine Riesige Schwarze Witwe kann mit einer Standard-Aktion einen Berührungsangriff im Fernkampf mit einem Bonus von +5 machen, um ein Spinnennetz auf eine Kreatur innerhalb von 9 m zu schießen. Bei einem Treffer kann sich das Ziel nicht von seinem aktuellen Feld fortbewegen, bis es ihm mit einer Standard-Aktion gelingt, sich mit einem ST-Wurf gegen SG 16 zu befreien.



WERRATTE RECHTSCHAFFEN BÖSE

Werratten sind schnell, leise und unruhig. Sie sind dazu verflucht, sich in Vollmondnächten in hungrige Mischwesen aus Mensch und Ratte zu verwandeln. Werratten leben in Abwasserkanälen, aus denen sie sich hervorschleichen, um Leute auszurauben. Viele arbeiten auch für Diebesgilden.

INITIATIVE +3	BEWEGUNGSRATE 9M	HG 2	EP 600	TP 20
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +8	



VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15
REF +6, WIL +3, ZÄH +3
SCHADENSREDUZIERUNG 10/Silber
VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN Entrinnen (wie ein Schurke)

ANGRIFF

NAHKAMPF (Standardaktion) Kurzsword +4 (1W6+2/19-20)
NAHKAMPF (Bewegungs- und Standardaktion) Kurzsword +4 (1W6+2/19-20), Biss -1 (1W4+1 plus Krankheit und Fluch der Lykanthropie)
FERNKAMPF (Standardaktion) Leichte Armbrust +4 (1W8/19-20)
BESONDERE ANGRIFFE Hinterhältiger Angriff +1W6 (wie ein Schurke)

SPIELWERTE

ST +2, GE +3, KO +3, IN +0, WE +3, CH -2
FERTIGKEITEN Klettern +4, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

AUSRÜSTUNG Beschlagene Lederrüstung, Kurzsword, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen
SCHÄTZE 3 geringere zufällige Schätze (Spilleiterbuch, Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch der Lykanthropie Dies funktioniert wie der Fluch der Lykanthropie eines Werwolves (Spilleiterbuch, S. 82), das Opfer verwandelt sich aber in eine Werratte.

Krankheit Dies funktioniert wie die Fähigkeit Krankheit der Schreckensratte (Spilleiterbuch, S. 79).

Rattenempathie Eine Werratte kann mit Ratten und Schreckensratten kommunizieren.

Schadensreduzierung Wenn eine Werratte durch eine Nah- oder Fernkampfwaffe Schaden nimmt, die nicht aus Silber besteht, reduziere den Schaden um 10 (Minimum 0).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände sind gute Schatzbelohnungen für Abenteurer. Wenn du zufällige Schätze auswürfelst, kannst du diese Gegenstände anstelle von Gegenständen gleichen oder höheren Wertes auswählen. Manche sind aber so wertvoll, dass nur Abenteurer der 5. oder höheren Stufe sie besitzen sollten.

+1 KETTENPANZER DER FEUERRESISTENZ

RÜSTUNG 6.300 GM



Wenn du Feuerschaden erleidest, ziehe 5 Punkte von diesem Schaden ab. Solltest du zudem durch den Zauber *Energie widerstehen* geschützt sein (Heldenbuch, S. 22), ziehst du nur die 10 Punkte aufgrund des Zaubers ab und nicht 15 Punkte, da nur der höhere Bonus zählt.

+1 GESCHOSSE ANZIEHENDER SCHILD

SCHILD 4.170 GM



Dieser *Schwere Stahlschild* +1 verleiht dir einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse gegen Fernkampfangriffe. Allerdings verfehlen dich Fernkampfangriffe auch niemals aufgrund von Tarnung oder *Unsichtbarkeit* (es wird keine Fehlschlagchance ausgewürfelt).

SCHLAFMUNITION

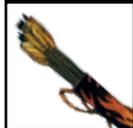
WAFFE 132 GM



Wenn du hiermit eine lebende Kreatur (d.h. kein Konstrukt oder Elementar) triffst, nimmt das Ziel normalen Schaden und muss einen Willenswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht einzuschlafen, als wäre der Zauber *Schlaf* auf es gewirkt worden.

TODESMUNITION (UNTOTE)

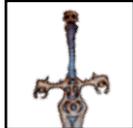
WAFFE 2.280 GM



Wenn du hiermit eine untote Kreatur triffst, muss dieser ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen. Bei einem Misserfolg nimmt der Untote zusätzliche +50 Schaden (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert). Wenn du verfehlt, wird die Munition zerstört und verliert ihre Kraft.

VERFLUCHTES LANGSCHWERT -2

WAFFE KEIN PREIS



Diese Waffe scheint ein *Langschwert* +1 zu sein, gibt aber in Wirklichkeit einen Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Sobald du es einmal benutzt hast, musst du es fortan immer anstelle anderer Waffen benutzen, bis *Fluch brechen* auf dich gewirkt wird.

SCHUTZRING +2

RING 8.000 GM



Dieser Silberring verleiht dir einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Du kannst immer nur einen *Schutzring* tragen, ein zweiter hat keinen Effekt (bzw. es wirkt nur der mit dem jeweils höheren Bonus).

SCHWACHER ZAUBERSPEICHERRING

RING 2.000 GM



Ein Kleriker oder Magier kann jeden beliebigen Zauber des 1. Grades in diesem Ring speichern. Du kannst diesen Zauber einmal mit einer Standard-Aktion aus dem Ring wirken. Dies verbraucht den gespeicherten Zauber und ermöglicht es dem Ring, einen anderen Zauber zu speichern.

STECKEN DES UNTOTENJÄGERS

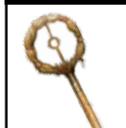
STECKEN 5.750 GM



Dieser Stecken ist aus knochenbleichem Holz. Die Spitze besteht aus edelsteinverzierten Knochenschnitzereien. Er ermöglicht dir *Magischer Stein* (1 Ladung), *Ort weihen* (2 Ladungen) und *Krankheit kurieren* (3 Ladungen) zu wirken.

STECKEN DER VERZAUBERUNG

STECKEN 4.500 GM



Dieser Stecken besteht aus goldenem Holz und trägt einen Kreis aus geflochtenem Gold an der Spitze. Er ermöglicht dir *Schlaf* (1 Ladung), *Fürchterlicher Lachanfall* (2 Ladungen) und *Tiefschlaf* (3 Ladungen) zu wirken.

AMULETT DER NATÜRLICHEN RÜSTUNG +2

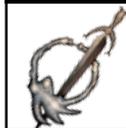
HALS 8.000 GM



Dieses eiserne Amulett härtet dein Fleisch und verleiht dir einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse.

BRONZEAMULETT DES MEISTERSCHÜTZEN

HALS 1.000 GM



Du erhältst einen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe. Falls Erastil deine Gottheit ist, kannst du mit dem Amulett einmal am Tag mit einer Standard-Aktion *Zielsicherer Schlag* auf dich wirken (wie der Magierzauber des 1. Grades).

GÜRTEL DER KÖRPERKRAFT

GÜRTEL 10.000 GM



Dieser goldverzierte Ledergürtel vereint die Kräfte eines *Gürtels der Riesenstärke* und eines *Gürtels der Großen Konstitution* in sich (*Spielleiterbuch*, S. 56).

KLETTERSEIL

KEINER 3.000 GM



Dieses hochwertige Seil trägt bis zu 3.000 Pfund. Du kannst ihm befehlen, sich wie eine Schlange mit einer Bewegungsrate von 3 m pro Runde zu bewegen, sich um ein Objekt zu verknoten, sich zu lösen, zu dir zurückzukehren oder in 30 cm-Abständen Knoten zu bilden.

RESISTENZUMHANG +3**SCHULTERN 9.000 GM**

Diesen Umhang gibt es in fast allen Farben und Stilen. Wenn du ihn trägst, erhältst du einen Bonus von +3 auf alle Rettungswürfe.

RÜSTUNGSARMSCHIENEN +3**HANDGELENKE 9.000 GM**

Diese Armschützer können in einer breiten Vielfalt an Stilen gefunden werden. Sie umgeben dich mit einem unsichtbaren Kraftfeld, welches dir einen Bonus von +3 auf deine Rüstungsklasse verleiht. Die Armschienen funktionieren nicht, wenn du eine Rüstung trägst.

SCHWEBESTIEFEL**FÜSSE 7.500 GM**

Du kannst mit einer Bewegungsaktion unbegrenzt oft am Tag *Schweben* (Heldenbuch, S. 28) auf dich wirken. Die Stiefel können nur 300 Pfund in die Luft heben.

STIRNREIF DER GEISTIGEN STÄRKE**STIRNREIF 10.000 GM**

Dieser juwelenbesetzte, goldene Stirnreif vereint die Kräfte eines Stirnreifes der *Erwachten Weisheit* und eines *Stirnreifes der Enormen Intelligenz* (*Spielleiterbuch*, S. 58) in sich.

TODESFLUCHSCHÄDEL**NONE 1.000 GM**

Wenn du diesen Totenschädel in der Hand hältst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Untote und auf Rettungswürfe gegen die Angriffe Untoter. Du kannst nur einen Schädel in der Hand halten.

UMHANG DES SCHARLATANS**SCHULTERN 10.000 GM**

Einmal am Tag kannst du mit einer Standard-Aktion ein Befehlswort aussprechen und in einer Rauchwolke verschwinden. Der Umhang teleportiert dich dabei bis zu 210 m weit in Sicherheit, wo du in einer Rauchwolke auftauchst.

TRÄNKE**KATZENHAFTE ANMUT 300 GM****SCHUTZ VOR PFEILEN 300 GM****AUF WASSER GEHEN 750 GM****LÄHMUNG AUFHEBEN 750 GM****SCHWACHE SCHRIFTROLLEN****MAGISCHER STEIN 25 GM****REITTIER 25 GM****SCHMIEREN 25 GM****VERFLUCHEN 25 GM****KATZENHAFTE ANMUT 150 GM****LÄHMUNG AUFHEBEN 150 GM****ORT WEIHEN 200 GM****SCHUTZ VOR PFEILEN 150 GM****MÄCHTIGE SCHRIFTROLLEN****AUF WASSER GEHEN 375 GM****GLYPHE DES SCHUTZES 575 GM****TIEFSCHLAF 375 GM****UNTOTE FESTHALTEN 375 GM****ZAUBERSTÄBE****MAGISCHER STEIN 150 GM****REITTIER 150 GM****SCHMIEREN 150 GM****VERFLUCHEN 150 GM****KATZENHAFTE ANMUT 900 GM****LÄHMUNG AUFHEBEN 900 GM****ORT WEIHEN 1.400 GM****SCHUTZ VOR PFEILEN 900 GM****AUF WASSER GEHEN 2.250 GM****GLYPHE DES SCHUTZES 4.250 GM****TIEFSCHLAF 2.250 GM****UNTOTE FESTHALTEN 2.250 GM**

VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER

Es gibt Dutzende von Abenteuern für das *Pathfinder Rollenspiel*, mit denen man sofort losspielen kann. Sie sparen einem beschäftigten SL viel Zeit und geben dir Karten, Begegnungen und eine vollständige Handlung an die Hand. Diese Abenteuer wurden für die Vollversion des *Pathfinder Rollenspiels* geschrieben und könnten daher Regeln verwenden, die in der *Einsteigerbox* nicht enthalten sind. Dieser Abschnitt der Spielleiterzusatzrüstung erklärt dir, was zu tun ist, wenn du über diese Regeln stolpern solltest.

GRUNDREGEL: IGNORIERE, WAS DU NICHT KENNST

Das Spiel wurde sehr modular entwickelt: Alle Teile passen zusammen, aber du kannst die meisten Teile hinzufügen oder entfernen und es funktioniert immer noch bestens. Wenn du in einem Abenteuer auf etwas stößt, das nicht in der *Einsteigerbox* erklärt wird, mach dir keine Sorgen, sondern ignoriere diese Regel und spiel weiter!

ATTRIBUTSWERTE UND ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

Die *Einsteigerbox* erleichtert dir die Unterscheidung zwischen einem Attributswert und einem Attributsmodifikator: Attribute sind ausgeschreiben (z.B. „Stärke“), wenn es um den Attributswert geht, und abgekürzt (z.B. „ST“); wenn die Rede vom Attributsmodifikator ist (*Heldenbuch*, S. 13). Die Vollversion tut dies nicht, daher lies sorgfältig! In einem Abenteuer könnte stehen „mache einen Stärkewurf“ oder „mache einen ST-Wurf“ und beides bedeutet „würfle 1W20 und addiere deinen ST-Modifikator“, so wie du durch die *Einsteigerbox* gelernt hast.

Ferner führen die Spielwerte von Kreaturen die Attributswerte statt der Attributsmodifikatoren auf. Wenn also im Werteblock eines Skeletts „ST 15“ steht, bedeutet dies, dass es einen Stärkewert von 15 hat, was bedeutet, dass der ST-Modifikator +2 ist, wie im *Spielleiterbuch* aufgeführt. Du musst also den Modifikator anhand des Attributswertes berechnen (siehe *Heldenbuch*, S. 13), aber die Regeln sind dieselben. In den Spielwerten steht kein Plus oder Minus vor der Zahl, während dies bei den *Einsteigerbox*-Blöcken der Fall ist; auf diese Weise sollte es sich vermeiden lassen, dass du ungewollt einen 1W20+15 Stärkewurf für ein Skelett machst!

NEUE VÖLKER UND KLASSEN

Ein Abenteuer könnte NSC mit Volks- und/oder Klassenzugehörigkeiten enthalten, für die du keine Regeln besitzt, z.B. gnomische Hexenmeister oder halb-orkische Waldläufer. Wenn du in einem Spielwerteblock etwas Unbekanntes siehst, dann ignoriere es oder ersetze es mit etwas Bekanntem aus der *Einsteigerbox*. Wenn z.B. der Endgegner eines Abenteuers ein böser halb-elfischer Waldläufer mit HG 3 ist, musst du nicht wissen, was ein Halb-Elf ist, um die Werte zu verwenden; verwende einfach die aufgeführten Angriffs- und Rettungswurfmodifikatoren wie du es sonst auch tätest. Wenn du kein unbekanntes Volk oder keine unbekanntes Klasse verwenden willst, dann ersetze den halb-elfischen Waldläufer mit HG 3 durch den bösen menschlichen Kämpfer mit HG 3 aus dem *Spielleiterbuch* der *Pathfinder Einsteigerbox* oder auch durch einen Oger mit HG 3 oder gar einem Gargyl mit HG 4!

NEUE FERTIGKEITEN

Wenn ein Abenteuer auf eine Fertigkeit zurückgreift, die nicht in der *Einsteigerbox* beschrieben ist, dann schau auf den Namen

der Fertigkeit und worum es geht, um zu erkennen, wozu die Fertigkeit gut ist.

Z.B. könnte bei einer Begegnung mit räuberischen Orks ein Wurf auf Einschüchtern erforderlich sein, um den Anführer der Bande in seine Schranken zu weisen. Einschüchtern ist jemanden zu überzeugen, ähnelt also Diplomatie, nur kommen Drohungen statt klug gewählter Worte zum Einsatz. Da Diplomatie auf Charisma basiert, sollte dies auch für einen Wurf auf Einschüchtern gelten; also lass deine SC einen CH-Wurf machen, um den Oberork einzuschüchtern!

Wenn du in einem Spielwerteblock eine Fertigkeit findest, mit der du nichts anfangen kannst und die bei einer Begegnung auch nicht zum Einsatz zu kommen scheint, kannst du sie ignorieren. Ein fliegendes Monster wie z.B. ein Mantikor könnte die Fertigkeit Fliegen besitzen; ignoriere den Eintrag, es genügt zu wissen, dass das Monster fliegen kann.

NEUE TALENTE

Wenn du ein Talent bei Spielwerten siehst, mit dem du nichts anfangen kannst, ignoriere es. Ein böser Kämpfer könnte das Talent Verbessertes Entwaffnen besitzen, weil die vollständigen Regeln auch Regeln zum Entwaffnen von Gegnern enthalten. Da du diese nicht verwendest, kannst du auch das Talent ignorieren! Du könntest einen Spielwerteblock für ein Monster finden, das bereits in der *Einsteigerbox* enthalten ist, welcher aber zusätzliche Talente enthält. Dies liegt daran, dass in der *Einsteigerbox* nur die Talente ausgeführt werden, die du zur Darstellung des Monsters benötigst, meist aber nicht die zugrundeliegenden Mechanismen, die bereits in den Werten enthalten sind. Der Zombie in der *Einsteigerbox* besitzt z.B. das Talent Abhärtung und die zusätzlichen Trefferpunkte sind bereits addiert; das Talent selbst ist aber nicht aufgeführt, weil du gar nicht wissen musst, dass ein Zombie über Abhärtung verfügt. Bei einer Begegnung konzentrierst du dich ja eher auf seine Angriffe und Verteidigungswerte. Ein in einem veröffentlichten Abenteuer aufgeführter Spielwerteblock eines Zombies führt das Talent Abhärtung dagegen auf. Geh einfach davon aus, dass die abgedruckten Werte stimmen, auch wenn du sie etwas anders in Erinnerung hast.

NEUE KAMPOPTIONEN

In der Vollversion des Spieles können Kreaturen besondere Manöver ausführen wie einen Gegner entwaffnen oder schubsen. Manche Monster sind sogar auf diese Art von Kampf spezialisiert. Am einfachsten ist es, das Monster so zu behandeln, als besäße es diese Fähigkeiten gar nicht. Vielleicht ist es dann etwas schwächer als beabsichtigt, aber das ist in Ordnung. Du kannst ihm auch eine ähnliche Fähigkeit geben, z.B. das Ergreifen der Riffklaue oder das Zu-Fall-bringen des Wolfes.

Manche Manöver und besondere Monsterfähigkeiten besagen, dass sie einen „Gelegenheitsangriff provozieren“. Solltest du die *Einsteigerbox* benutzen, dann lass eine Kreatur solch eine Fähigkeit, die einen Gelegenheitsangriff provoziert, nicht einsetzen, wenn sich ein Gegner innerhalb von 1,50 m Entfernung befindet.

NEUE ZAUBER

Manche Spielwerteblocke führen auch Zauber auf, die nicht in der *Einsteigerbox* enthalten sind. Du kannst solche Zauber gegen

bekannte austauschen; überlege nur, ob ein Zaubername nach einem Angriffs- oder einem Verteidigungszauber klingt, und wähle etwas Entsprechendes aus der *Einsteigerbox* aus.

Einige Monster besitzen natürliche magische Kräfte, die als Zauberähnliche Fähigkeiten bezeichnet werden. Diese Fähigkeiten funktionieren wie Zauber, die Kreatur muss sie aber nicht wie ein Kleriker oder Magier vorbereiten. Behandle sie wie Zauber und streiche sie ab, wenn das Monster sie benutzt.

NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Veröffentlichte Abenteuer enthalten oft neue magische Gegenstände. Manche davon beziehen sich auf Zauber oder andere Regeln, die in der *Einsteigerbox* nicht enthalten sind. In diesem Fall tausche sie gegen Gegenstände derselben Preiskategorie aus dem *Spielleiterbuch* der *Einsteigerbox* aus. Wenn es etwas ist, das du mit der *Einsteigerbox* nutzen kannst (z.B. ein Helm, mit dem man einmal am Tag wie mit dem Zauber *Brennende Hände* Feuer verschießen kann), dann verwende es ruhig!

MONSTERSPIELWERTE

Monsterspielwerte sehen so ähnlich wie die in der *Einsteigerbox* aus, aber nicht genauso. Sieh dir den ganzen Werteblock an und gehe sicher, dass du weißt, wo sich die wichtigen Informationen wie Trefferpunkte, RK, Rettungswürfe und Angriffe befinden. Viele Monster verwenden Abkürzungen für dir bekannte besondere Fähigkeiten; „SR 5/ Wuchtwaffen“ bedeutet z.B. „Schadensreduzierung 5/Wuchtwaffen“. Viele besondere Fähigkeiten funktionieren bei allen Monstern gleich, individuelle Monster können nur unterschiedliche Boni und Mali besitzen. Daher enthält der Werteblock keine Erklärung mehr. Sobald du weißt, wie Schadensreduzierung, Ergreifen, Größe, Reichweite, Zauberresistenz und Empfindlichkeiten (z.B. gegen Feuer oder Kälte) funktionieren, muss es nicht mehr bei jedem Monster einzeln erklärt werden. Das *Pathfinder Monsterhandbuch* enthält z.B. einen umfangreichen Anhang mit Einträgen für solche Fähigkeiten.

DIE KRYPA DER EWIGEN FLAMME

Das Abenteuer *Die Krypta der Ewigen Flamme* ist ein guter Ausgangspunkt für *Einsteigerbox*-Spielleiter, die sich an Abenteuern für das *Pathfinder-Rollenspiel* versuchen wollen. Es ist für Charaktere der 1. Stufe und funktioniert als *Einsteigerabenteuer* für die Vollversion auch gut mit der *Einsteigerbox*, da es erklärt, wie neue Optionen funktionieren. Alle auftretenden Monster sind mit vollständigen Werten ausgestattet (anstatt „für die Werte des Skelettes siehe Seite 80“), so dass alle Informationen im Abenteuer selbst enthalten sind. Das Abenteuer enthält sogar einen sechseitigen Abschnitt zum Dorf Kassen, falls deine SC sich weit von Sandspitze entfernen sollten! *Die Krypta der Ewigen Flamme* gibt es in Spielpläden, über den Buchhandel oder den F-Shop von Ulisses.



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 Roleplaying Game Beginner Box GM Kit © 2011, Paizo Inc.; Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

Deutsche Ausgabe: Pathfinder Einsteigerbox von Ulisses Spiele GmbH © 2016, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

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 Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.



DIE GEHEIMNISSE DES PATHFINDER-ROLLENSPIELS ENTSCHLÜSSELT!

In diesem 160seitigen Ratgeber von Wolfgang Baur und John Compton findest du unschätzbare Tipps zur Charaktererschaffung von den Grundüberlegungen bis zur Wahl der besten Optionen, um einen Charakter zum Leben zu erwecken. Ein ausführlicher Überblick zum *Grundregelwerk* hilft bei der Erkundung der Welt und dem Überleben der Gefahren des Abenteuerlebens. Hinzu kommen Regeln für die Verbesserung deines Charakters, um ihn aus einfachen Anfängen zu den Höhen der Macht zu führen. Verbessere dein Spiel und meistere es mit dem *Spieleratgeber*!

Das Buch enthält:

- ▶ Eine illustrierte, benutzerfreundliche Anleitung zum Charakterbau, beginnend mit der Wahl eines Themas wie Berserker, Bogenschütze, Feuermagier oder Ritter, bis hin zur Auswahl der Ausrüstung.
- ▶ Tipps für das Erstellen eines effektiven Charakters, den zu spielen aber auch Spaß macht, egal ob es gilt, die Welt zu erkunden oder Schlachten zu schlagen.
- ▶ Hilfestellungen für alle Aspekte des Spieles wie das Erkunden von Gewölben, Kämpfen oder Reisen durch die Wildnis.
- ▶ Umfangreiche Leitfäden zu komplizierteren Pathfinder-Regelabschnitten wie Kampfmanövern, Gelegenheitsangriffen, Aktionsarten und wie Modifikatoren und Boni interagieren.
- ▶ Tipps, aus der Wahl von Zauber das Optimum zu ziehen, sowie taktische Ideen für die am häufigsten gewirkten Zauber.
- ▶ Überblicke zu interessanten Charakteroptionen außerhalb des *Grundregelwerkes*.

