

WÄRTFINDER

ABENTEUERPFAÐ



EISENGÖTTER-SPIELERLEITFADEN



PATHFINDER

ABENTEUERPfad

IMPRESSUM

Written and Compiled by • Adam Daigle and James Jacobs
Cover Artist • Roberto Pitturru
Contributing Artists • Filip Burburan, Jeff Carlisle, Johan Grenier, Ian Llanas, Sam Manley, Tatiana Vetrova, Daniel Warren
Cartographer Robert Lazaretti
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Managing Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, Patrick Renie, and Owen K.C. Stephens
Associate Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Editors • Joe Homes and Ryan Macklin
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter
Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Senior Art Director • Andrew Vallas
Art Director • Sonja Morris
Graphic Designers • Emily Crowell and Ben Mouch
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
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Licensing Coordinator • Michael Kenway
Customer Service Team • Erik Keith, Sharaya Kemp, Katina Mathieson, and Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts, Lissa Guillet, and Chris Lambertz

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Iron Gods Player's Guide
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Fabian Fehrs und Thorsten Naujocks
Layout • Thomas Michalski

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/pathfinder/adventurepath

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.
Iron Gods Player's Guide © 2014, Paizo Inc.; Authors: Adam Daigle and James Jacobs.

This product makes use of the *Pathfinder RPG Core Rulebook*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, *Pathfinder RPG GameMastery Guide*, *Pathfinder RPG Ultimate Combat*, *Pathfinder RPG Ultimate Magic*, and the *Character Traits Web Enhancement*. These rules can be found online as part of the Pathfinder Roleplaying Game Reference Document at paizo.com/pathfinderRPG/prd.

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

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open 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 game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Iron Gods Player's Guide © 2014, All Rights Reserved. Paizo Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteuerpfad: Eisengötter Spielerleitfaden © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA



EISENGÖTTER-SPIELERLEITFADEN

Der Abenteuerpfad „Eisengötter“ spielt im rauen Land Numeria, wo Barbarei und Superwissenschaft Seite an Seite existieren. Entsprechend enthält er neben den eher traditionellen Fantasyelementen auch einige an Science Fiction orientierte Motive. Während es also immer noch dort Drachen, Orks, Magie, Schwerter und machtvolle Zauber gibt, werden es die SC im Laufe dieser Kampagne zudem mit Robotern, Cyborgs und Außerirdischen konfrontiert, welche mit technologischen Waffen und Ausrüstungsgegenständen ausgestattet sind. All diese Monster, Gefahren und wunderbaren Beutestücken kamen vor vielen tausend Jahren im Rahmen des sogenannten Sternenregens nach Numeria.

AM ANFANG

Egal welche Entscheidungen du im Rahmen der Erschaffung deines Charakters triffst, die Kampagne beginnt im numerianischen Städtchen Fackel. Dein Charakter kann entweder ein Einheimischer oder relativer Neuankömmling im Ort sein. Außerdem geht die Kampagne davon aus, dass die SC sich bereits zu einer Gruppe

zusammengeschlossen, allerdings noch nicht zusammen Abenteuer erlebt haben.

Die Kampagnenwesenszüge in diesem Spielerleitfaden bieten den Charakteren Gründe, sich in Fackel aufzuhalten und mit den anderen SC zusammenzutun. Beachte dabei, dass nur der erste Teil der Kampagne in Fackel spielt und sich die Handlung dann weiter nach Numeria hineinverlagert. Sollte ein Charakter über starke Bindungen zum Ort verfügen und diesen nicht verlassen wollen, passen sie nicht sonderlich gut zu diesem Abenteuerpfad, denn die Handlung führt die SC nicht nach Fackel zurück.

Auch wenn Technologie eine wichtige Rolle in diesem Abenteuerpfad spielt, verfügt dein frisch erschaffener, neuer Charakter der 1. Stufe noch nicht über derartige uralte Wunder der Superwissenschaft. Möglicherweise hat er Geschichten über die Wunder der Silberkuppe, die Schrecken der Todestäler oder die seltsamen metallenen Zahnradleute gehört, die der Technikliga dienen – aber kein Charakter beginnt die Kampagne mit irgendwelcher hochtechnologischer Ausrüstung. Das wird sich natürlich früh genug ändern!

TIPPS ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Du bist bereit, mit dem Abenteuerpfad Eisengötter loszulegen, dir aber nicht sicher, welche Art Charakter du spielen willst? Welche Charaktere passen am besten nach Numeria und zur Hintergrundthematik eines primitiven Landes, in dem Elemente von Superwissenschaft verteilt liegen? Solltest du einen kellidischen Stammeskrieger erschaffen, der gegen die Unterdrückung durch die Technikliga ankämpft? Einen ausländischen Gelehrten, der die Geheimnisse der in Numeria befindlichen, außergalaxischen Objekte aufdecken will?



Oder einen in Gewölbe hinabsteigenden Opportunisten, welcher auf die Suche nach Schätzen geht?

Die folgenden Hinweise, Tipps und Vorschläge sollen dir bei einigen Entscheidungen helfen, was sich am besten für deinen Charakter eignet, um dieses Land zu erkunden und sich den vielen wartenden Herausforderungen zu stellen. Die Vorschläge decken natürlich bei Weitem nicht alles ab, schließlich gibt es Tausende unterschiedlicher Charakterkonzepte, welche sich perfekt in diese Art Kampagne einfügen würden.

Gesinnung

Die Handlung des Abenteuerpfads ist nicht von der Gesinnung der SC abhängig. Natürlich solltest du dich mit den anderen Spielern besprechen, um sicherzugehen, dass die Persönlichkeit und Gesinnung deines Charakters zur restlichen Gruppe passen. Wie im Falle der meisten Abenteuerpfade werden nicht-böse Gruppen sich leichter in die Handlung einfügen als böse Gruppen, welche weitaus weniger Interesse daran haben dürften, Dorfbewohnern in Not zu helfen.

Klassen und Archetypen

Der Gutteil des Abenteuerpfads Eisengötter handelt davon, durch Numeria zu reisen, um uralte technologische Ruinen zu erkunden und die seltsamen Wächter zu treffen, die in diesen Ruinen leben. Alle Klassen können im Abenteuerpfad antreten, wobei manche sich thematisch natürlich besser einfügen.

Empfehlenswerte Archetypen sind der Brecher (Barbar), Wilde Barbar (Barbar), Archivar (Barde) und der Fäulnisdruide (Druide) aus den *Expertenregeln*; der Klonmeister (Alchemist), Elementarmagier des Metalls (Magier) und der Sterndeuter (Mystiker) aus den *Ausbauregeln: Magie*; der Gepanzerte Koloss (Barbar), Archäologe (Barde), Sprengmagier (Magier), Zauberschütze (Magier) und der Pistolero (Schütze) aus den *Ausbauregeln II: Kampf*. Solltest du einen Charakter spielen wollen, der mit der Gesellschaft der Kundschaft in Verbindung steht, passt der Archetyp des Suchenden (Hexenmeister und Mystiker) aus dem *Almanach der Kundschafter II*. Der Archetyp des Hammerträgers (*Ausbauregeln III: Völker*) ist zwar auf Zwerge beschränkt, verfügt aber dennoch über brauchbare Klassenmerkmale.

Blutlinien, Mysterien und Schutzherren

Hexenmeister und Blutwüter können eigentlich keine „falsche“ Blutlinie wählen. In Numeria sind die Abnormale Blutlinie, die Elementare Blutlinie und die Schicksalhafte Blutlinie häufig vertreten. Die Sternenblut- und die Sturmblutlinie aus den *Expertenregeln* besitzen ferner thematische und regelmechanische Vorteile im Rahmen dieser Kampagne.

Mystiker (und Schamanen) wählen in Numeria häufig die folgenden Mysterien (bzw. Totems): Flammen, Firmament, Schlacht und Wind. Aber auch die Mysterien der Ahnen, des Dunklen Firmaments und des Metalls aus den *Ausbauregeln: Magie* stellen gute Auswahlmöglichkeiten für Mystiker dar.

Hexen seien die folgenden Schutzherren nahegelegt: Beweglichkeit, Elemente, Schicksal, Sterne, Verwandlung und Zeit.

Tiergefährten und Vertraute

Die folgenden Tiergefährten können in Numaria angetroffen werden: Antilope, Auerochse, Bär, Dachs, Elch, Grauelch, Hirsch, Hund, Mastodon, Pferd, Pony, Riesenwiesel, Schreckensfledermaus, Schreckensratte, Viper, Vogel, Wildschwein, Wolf und Ziegenbock.

An Vertrauten, die Magiern und Hexen dienen, trifft man dagegen Eichhörnchen, Eule, Falke, Fledermaus, Flughörnchen, Fuchs, Gürteltier, Igel, Katze, Kröte, Rabe, Ratte, Riesenfloh, Schwein, Skorpion, Stinktief, Tausendfüßler, Viper, Waschbär und Ziege an.

Erzfeinde und Bevorzugte Geländearten

Der Großteil der Handlung des Abenteuerpfades findet in städtischer Umgebung und in unterirdischen Kammern statt. Entsprechend sind Städtisch und Unterirdisch als Bevorzugte Geländearten zu empfehlen. Als Erzfeinde stehen in erster Linie Humanoider (Androide), Humanoider (Mensch), Konstrukt, Untoter und sogar Pflanze zu Wahl. Allerdings tauchen auch andere Kreaturenarten als Gegner auf.

Sprachen

Die Landessprache von Numeria ist Hallit. Die meisten Bewohner der Region sprechen diese Sprache und die Gemeinsprache; bei Verhandlungen mit Barbaren und den Bewohnern abgelegener Örtlichkeiten ist Hallit aber unverzichtbar. Auch andere Sprachen, insbesondere Orkisch, werden im Laufe der Kampagne sich als praktisch erweisen. Ferner gibt es in Numeria eine nur dort gesprochene Sprache: Androffanisch. Dies ist die Sprache der außergolarischen Besatzung, deren Raumschiff während des Sternenregens vor über 9.000 Jahren in Numeria abgestürzt ist. Androffanisch wird von Robotern und einigen Mitgliedern der Technikliga gesprochen und man findet darin verfasste Schriftstücke in den technologischen Ruinen, die über Numeria verstreut sind. Beachte: Der Kampagnenwesenszug Numerianischer Archäologe verleiht dir Kenntnis dieser Sprache. Du kannst Androffanisch auch erlernen, indem du einen Fertigkeitserfolg in Sprachkunde investierst; allerdings kann diese seltene Sprache nicht als Bonusprache im Rahmen der Charaktererschaffung gewählt werden.

Völker

Alle Völker des Grundregelwerks (Elf, Gnom, Halb-Elf, Halbling, Halb-Ork, Mensch und Zwerg) eignen sich für diesen Abenteuerpfad. Wie in den meisten Nationen des Gebiets der Inneren See sind auch die meisten Bewohner Numerias Menschen. Davon wiederum gehören die meisten der Volksgruppe der Kelliden an. Allerdings sind auch andere menschliche Volksgruppen dem Ruf der unerforschten Technologie und rätselhaften Ruinen folgend in die Region eingewandert. Ebenso verbreitet sind Aasimare, Orks, Tieflinge und Wechselbälger. Noch exotischere Entscheidungen müssen aber vom SL abgesegnet werden. Angehörige anderer Völker könnten eventuell zu ausgefallen sein oder sich schlichtweg am falschen Ort befinden. Sollte dein SL die Verwendung machtvollerer Völker wie Aasimare oder Tieflinge gestatten, kann es sein, dass er Angehörigen schwächerer Völker

WEITERE QUELLEN

Der *Almanach der Technologie* gehört eigentlich zu den unverzichtbaren Begleitbänden dieses Abenteuerpfades, enthält er doch eine Fülle technologischer Gegenstände und Regeln für ihre Anwendung, sowie zu Themen wie Strahlung, Energie und Künstlicher Intelligenz. Als Spieler solltest du eventuell von ihm die Finger lassen, da du aus ihm Hintergrundinformationen erfahren könntest, die dir vorab manches über die Kampagne verraten könnten.

FÜR SPIELLEITER

Der *Almanach der Monster Golarions* enthält einige Roboter. Auch in den Bestiarien des AP wird man neue Kreaturen dieser Kategorie finden können.

FÜR SPIELER

Der *Almanach der Technologie* enthält neue Archetypen, Talente und Zauber, die gut zur Kampagne passen dürften. Wie oben bereits angemerkt birgt der Band aber auch das Risiko, dass du dir den Spielspaß verlierst. Halte daher vorher mit deinem SL Rücksprache, wie er (oder sie) es mit dem Almanach und dem darin enthaltenen Material hält.

DIE TECHNIKLIKA

Da der Abenteuerpfad in Numeria spielt, kann es sein, dass manche Spieler Charaktere erschaffen wollen, die der Technikliga angehören. Allerdings handelt es bei den Mitgliedern der Technikliga in Numeria um sadistische und brutale Manipulatoren der Regierung. Im Laufe des Abenteuerpfades werden sich die Charaktere immer wieder Mitgliedern der Technikliga gegenübersehen, beginnend mit dem ersten Teil. Spielercharaktere sollten daher weder der Liga angehören noch ihr beitreten wollen.



die Möglichkeit gibt, mit Hilfe des Volksbaukastens der *Ausbauregeln III: Völker* dies etwas auszugleichen – in diesem Fall müssten die Begegnungen aber möglicherweise an ein höheres Machtniveau der Charaktere angepasst werden.

Besondere Beachtung verlangen Androiden: Dieses Volk ist in Numeria zahlreicher vertreten als anderswo auf Golarion, aber dennoch selten. Die sadistische Technikliga betrachtet Androiden als Gegenstände, die man besitzt, während andere Bewohner der Region allen technischen Dingen voller Furcht und Misstrauen begegnen. Manche Begegnungen der Kampagne könnten daher Androiden-SC vor besondere Herausforderungen stellen. Daher mag es ganz praktisch sein, sich

ANDROIDEN ALS CHARAKTERE

Androiden werden über ihre Klassenstufen definiert. Sie besitzen keine Volkstrefferwürfel. Alle Androiden besitzen die folgenden Volksmerkmale:

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, -2 Charisma: Androiden besitzen schnelle Reflexe und sind sehr intelligent, haben aber Schwierigkeiten, Beziehungen aufzubauen und die Motive anderer zu verstehen.

Außergewöhnliche Sinne: Androiden besitzen Dunkel-sicht 18 m und Dämmsicht. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Gefühllos: Androiden verstehen Gefühle nur unzureichend und erhalten daher einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen.

Konstruiert: Androiden zählen als Humanoide und Konstruiertere hinsichtlich Effekten, die auf diese Kreaturenarten abzielen. Androiden erhalten einen Volksbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift und Lähmung und unterliegen weder Erschöpfung noch Entkräftung. Sie sind immun gegen Krankheit und Schlafeffekte. Androiden können niemals Moralboni erhalten und sind immun gegen Furchteffekte und alle Emotions- bzw. Gefühlsbasierenden Effekte.

Nanitenschub: Der Leib eines Androiden ist mit Naniten aufgeladen. Einmal am Tag kann ein Android als Augenblickliche Aktion sich mittels seiner Naniten einen Bonus in Höhe von Charakterstufe +3 auf einen beliebigen W20-Wurf verschaffen; diese Fähigkeit muss aktiviert werden, ehe der Wurf erfolgt. Bei Einsatz dieser Fähigkeit strahlen die Stromkreistätowierungen des Androiden für 1 Runde Licht von der Stärke einer Fackel ab.

Sprachen: Androiden beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache. Androiden mit hoher Intelligenz können jede beliebige Bonussprache auswählen, abgesehen von Geheimsprachen wie Druidisch.

mittels der Fertigkeit Verkleiden als Mensch zu tarnen (siehe auch den Kasten zu Androiden).

Manche Spieler könnten Kasathas spielen wollen. Dieses Volk ist nicht auf Golarion heimisch, sondern stammt von einer fernen Welt in einer anderen Galaxis. Dennoch leben einige von ihnen weit verstreut auf Golarion. Der Abenteuerpfad geht aber davon aus, dass unter den SC keine Kasathas sind; du kannst einen Kasatha nur mit Erlaubnis des SL spielen, da in diesem Fall mehrere Handlungselemente, die sich durch die gesamte Kampagne ziehen, angepasst werden müssten.

Religion

Numeria gehört nicht wirklich zu den ersten Dingen, die den Leuten einfallen, wenn sie über Religion und Religiosität nachdenken. Die Bewohner des Landes verehren aber eine viele unterschiedliche Gottheiten, darunter am häufigsten:

Abadar: Manche Abadaranhänger versuchen, die Zivilisation ins raue Numeria zu bringen. Die meisten Anhänger des Herrn der Ersten Schatzkammer leben als in den größeren Städten.

Brigh: Die Göttin der Mechanismen, Uhrwerke, Erfindungen und der Zeit besitzt in Numeria viele Anhänger. Die meisten davon verbringen ihre Zeit damit, sich mit geborgenen Maschinen zu befassen, um besser die in Numeria präsente Technologie verstehen zu lernen.

Desna: Die in Numeria heimischen Kelliden verehren Desna schon lange. Man trifft ihre Kleriker sowohl in den numerianischen Städten als auch den rauen, ländlichen Gebieten an. Ihr Fokus auf die Sterne und Reisende passt gut zu vielen in Numeria auftretenden Motiven.

Erastil: Als Gott der Familie, des Ackerbau, der Jagd und des Handels hat Erastil viele Anhänger in Numeria. Besonders im Ort Iadenveigh gibt es sehr gläubige Anhänger des Alten Meisterschützen.

Gorum: Da Numeria ein chaotisches und brutales Land ist, verehren viele Unseren Herrn im Eisen. Manche davon sind Angehörige kriegerischerer Kellidenstämme, andere sind auf dem Weg zum Kampf gegen die Weltenwunde in Numeria hängengeblieben.

Iomedae: Nach Norden gegen die Dämonen der Weltenwunde ziehende Kreuzfahrer brachten den Iomedae glauben nach Numeria. Die Gläubigen der Erbin wollen die Unterdrückten beschützen und Gerechtigkeit und Tugend in das wilde Land tragen.

Nethys: Nach Numeria kommende Gelehrte, welche die Geheimnisse der Technologie enträtseln und Kreaturen von anderen Welten katalogisieren wollen, verehren häufig Nethys.

Talente und Fertigkeiten

Es gibt keine Fertigkeit, welche im Laufe des Abenteuerpfades häufiger zur Anwendung kommt als andere. Daher sollten SC über Fertigkeiten verfügen, die ihnen bei Erkundungen von Orten und Recherchen helfen. Genauso ist es empfehlenswert, Fertigkeitstränge in Fertigkeiten wie Diplomatie, Klettern, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Baukunst, Gewölbe, Lokales und/oder Natur) zu investieren.

Trotz der großen Anzahl im Pathfinder-Rollenspielsystem verfügbarer Talente ist keines davon für den Abenteuerpfad notwendig. Ein Charakter, der das Maximum aus im Laufe der Kampagne gefundener Technik ziehen will, sollte das Talent Technologie wählen (du findest es im *Almanach der Technologie*, bzw. weiter hinten in diesem Leitfaden nachgedruckt).

KAMPAGNENWESENSZÜGE

Die folgenden Kampagnenwesenszüge verleihen den Charakteren Anknüpfungspunkte zum Abenteuerpfad Eisengötter. Jeder Wesenszug erklärt deine Verbindungen zu Numeria und gibt dir einen Grund, dich zu Beginn des Abenteuers in Fackel aufzuhalten. Solltest du aus Fackel stammen, solltest du als Volkszugehörigkeit Android (Almanach der Monster Golarions) oder eines der sieben Völker des Grundregelwerkes wählen. Solltest du dagegen ein Neuankömmling in Fackel sein, kannst du unter allen Völkern wählen, welche in Pathfinderprodukten enthalten sind (sofern dein SL es erlaubt). Ob dein Charakter ein Einheimischer oder Neuankömmling

in Fackel ist, hat ansonsten keine Auswirkungen auf die Charaktererschaffung.

Mehrere Wesenszüge beziehen sich auf technologische Gegenstände oder das Talent Technologie. Dein SL besitzt weitere Informationen zu diesen Regeloptionen, welche im *Almanach der Technologie* zu finden sind.

Jeder der folgenden Kampagnenwesenszüge ist mit einer bestimmten Begegnung oder Entwicklung der Handlung im ersten Teil des Abenteurpfads verbunden – um welche Begegnungen oder Geschehnisse es sich handelt, findest du im Verlauf des Abenteuers heraus. Es macht nichts, wenn du denselben Wesenszug wählst wie ein anderer Spieler; dies bedeutet lediglich, dass eure Charaktere eine tiefer gehende Bindung teilen.

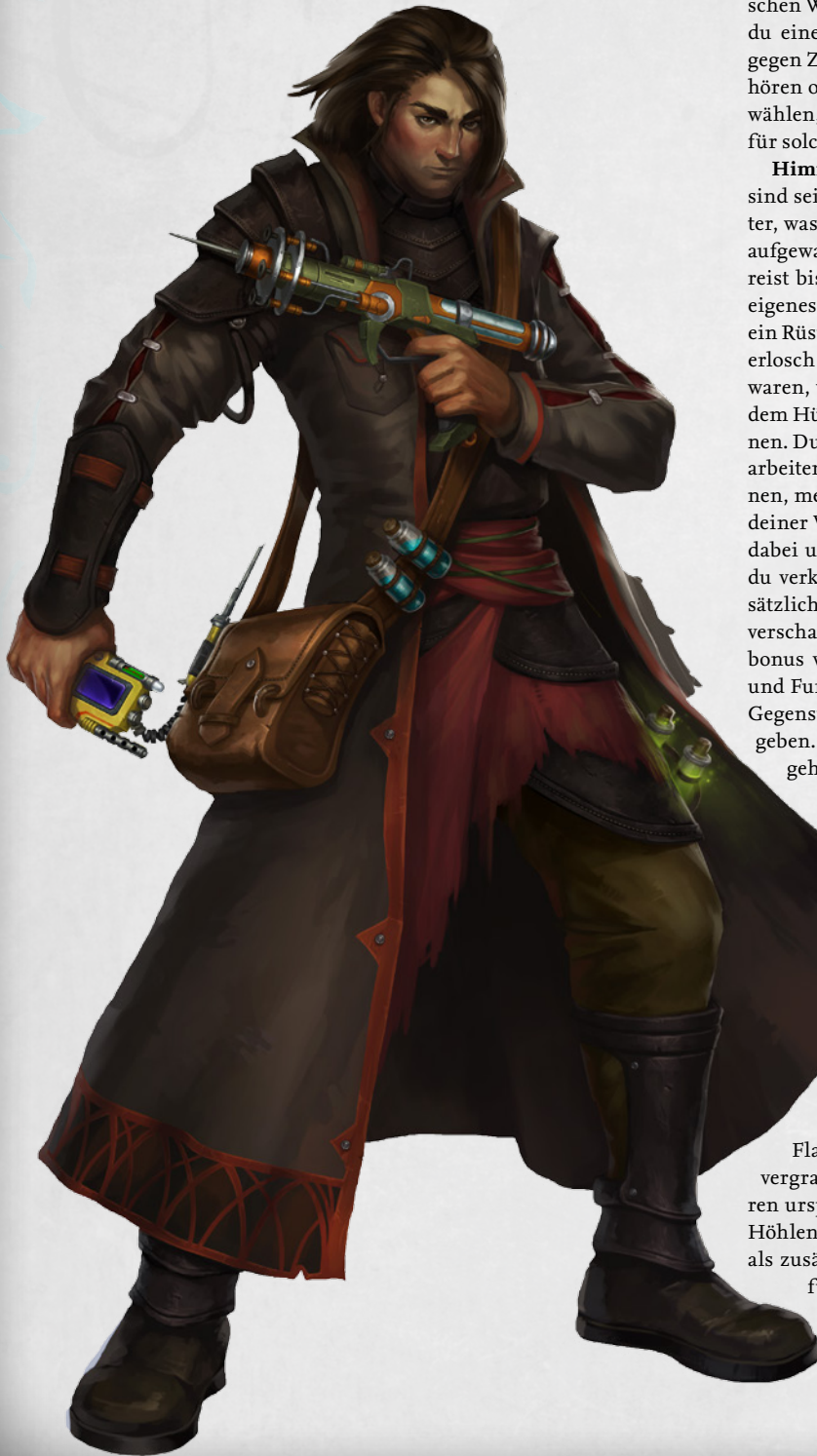
Hinsichtlich Fackel ist das wichtigste Ereignis der Verlust des namensgebenden Merkmales. Lange hat eine seltsame, violette Flamme auf dem Hügel gebrannt, um welchen der Ort herum errichtet wurde. Die Flamme brannte heiß genug, um darin Himmelsmetalle schmelzen zu können. Dies verschaffte Fackel eine besondere Einkommensquelle: Schmiede, Metallarbeiter und Schrottsammler aus dem ganzen Land kamen in die Stadt, um dort Himmelsmetalle zu schmelzen und zu bearbeiten. Ab und an begann die Flamme zu pulsieren und schoss einen Feuerstrahl in den Himmel; während dieser Zeit war es auf dem Hügel nicht sicher. Doch bis vor einer Woche war die Flamme niemals erloschen. Nun ist sie gelöscht und niemand kennt den Grund. Ohne die Flamme hat Fackel seine Haupteinkommensquelle verloren. Da der Ort in Bälde den Zehnten und andere Abgaben an die Technikliga leisten muss, überlegen die Oberhäupter der Stadt, wie man die violette Flamme wieder entfachen könnte. Einer der beliebtesten Anführer des Ortes, der Magier Khonnir Bain, ist in bisher unbekanntenen Höhlen unter dem Haupthügel des Ortes auf seltsame Aktivitäten gestoßen. Dort fand er ein deaktiviertes Maschinenwesen, welches nun in seinem Heim hinter seiner Schenke, der „Gießerei“, lagert. Als Khonnir aber zu weiteren Nachforschungen in diese merkwürdigen Höhlen hinabstieg, verschwand er dort. Die Bewohner des Ortes suchen immer verzweifelter nach Antworten und hoffen nun zusätzlich auf die Rückkehr ihres vermissten Magiers. Da aber in den Höhlen schon viele andere heimische und zu Besuch weilende Abenteurer verschollen, finden sich kaum Freiwillige, um nach ihm zu suchen.

Bei der letzten Gruppe von Freiwilligen, die sich zusammengefunden hat, handelt es sich um dich und deine neuen Gefährten. Zwar hat jeder von euch eigene Gründe, die Höhlen unter Fackel zu erkunden (siehe die folgenden Wesenszüge), aber du weißt, dass ihr das Kommende nur durch Zusammenarbeit überstehen werdet!

Gegen die Technikliga: Dem Namen nach mag der Schwarze Herrscher Numeria regieren, doch die wahre Macht liegt bei den Zauberkundigen der Technikliga. Deren Einfluss ist zwar in der Hauptstadt Sternenfall am größten, man kann ihre Hand aber sogar in Fackel



spüren, denn die Liga beansprucht einen bedeutsamen Anteil der Einkünfte des Ortes jeden Monat als „Zehnten“. Du verpürst aus einem bestimmten Grund Zorn auf die Technikliga. Vielleicht haben deine Eltern ihre Arbeit verloren, weil sie etwas getan haben, dass der Liga missfiel – vielleicht glaubst du sogar, dass die Liga für ihren Tod verantwortlich ist. Alternativ könntest du die Liga auch verabscheuen, weil sie die Sklaverei gutheißt und offen fördert, für Sadismus



und Grausamkeit bekannt ist oder weil sie technologische Wunder hortet und kontrolliert. Sprich die Gründe mit deinem SL ab. Doch egal, was du gegen die Technikliga hast: Du bist davon überzeugt, dass sie irgendwie für das Erlöschen der Flamme von Fackel verantwortlich ist und dass du in den Höhlen unter dem Hügel dafür Beweise finden kannst. Wenn du diese Beweise sichern kannst, wäre dies ein Schritt hin zur Unabhängigkeit des Ortes von der Liga. Entscheide dich zwischen Waffen oder Zaubern. Wenn du Waffen wählst, erhältst du einen Wesenszugsbonus von +2 auf alle Schadenswürfe gegen Ziele, von denen du weißt, dass sie zur Technikliga gehören oder mit dieser zusammenarbeiten. Solltest du Zauber wählen, steigt der SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber für solche Gegner um 1.

Himmelsmetallschmied: Die Feuer auf dem Fackelhügel sind seit langem ein Segen für Schmiede und Metallbearbeiter, was auch für deine Familie zutrifft. Egal ob du in Fackel aufgewachsen oder mehrfach mit deinen Eltern hierher gereist bist: Du wolltest die Flamme eigentlich für dein erstes eigenes Projekt nutzen. Du könntest eine kleine Waffe oder ein Rüstungsstück aus Himmelsmetall herstellen, doch dann erlosch sie. Da die violetten Flammen ein Teil deiner Kindheit waren, verstört dich ihr Erlöschen sehr und du hoffst, unter dem Hügel einen Weg zu finden, sie wieder entfachen zu können. Du hast schon lange darauf gehofft, mit Himmelsmetall arbeiten zu können, und beginnst das Spiel mit einem kleinen, metallischen Schmuckstück aus einem Himmelsmetall deiner Wahl, welches du selbst gefertigt hast. Es handelt sich dabei um einen Kunstgegenstand im Wert von 100 GM, das du verkaufen kannst, um bei der Charaktererschaffung zusätzlich 100 GM zu erlangen. Solltest du es aber behalten, verschafft dir dein Stolz auf deine Arbeit einen Wesenszugsbonus von +2 auf Willenswürfe gegen Emotions-, Gefühls- und Furchteffekte. Du verlierst diesen Bonus, solltest du den Gegenstand jemals freiwillig verkaufen oder aus der Hand geben. Sollte er zerstört werden oder unverschuldet verloren gehen, wird der Bonus lediglich auf +1 reduziert.

Numerianischer Archäologe: Numeria wartet nur darauf, von Archäologen erforscht zu werden, da viele der seltsamen technologischen Gewölbe von den abergläubischen Barbarenstämmen entweder gemieden oder von der Technikliga unter Verschluss gehalten werden. Deshalb sind viele von ihnen unberührt und geradezu reif dafür, erkundet zu werden.

Du hast die fremde Sprache studiert, welche mit den unheimlichen, technologischen Ruinen in Verbindung steht, und kannst es kaum erwarten, diese zu erforschen. Du ahnst, dass die Flamme von Fackel wohl nur ein Teil einer größeren, vergrabenen Ruine ist, welche du betreten möchtest, um ihren ursprünglichen Zweck zu erfahren. Hierzu musst du die Höhlen unter dem Ort erforschen. Du erhältst Androffanisch als zusätzliche Sprache. Außerdem besitzt du ein Händchen für technologische Gegenstände: Solltest du einen abgenutzten Gegenstand verwenden, würfelst du zwei Mal, ob eine Störung eintritt, und wählst das

Ergebnis, welches du verwenden willst. Frag deinen SL, was Störungen sind und wie man sie beseitigen kann.

Örtliche Kontakte: Du stehst mit einem prominenten Bürger von Fackel in Verbindung – dem vermissten Magier Khonnir Bain. Falls du ein Alchemist, Magier oder anderer Gelehrter bist, könnte er als dein Lehrer oder Tutor fungiert haben. Andernfalls könnte er auch ein Freund oder Geschäftspartner deiner Eltern oder andere wichtige Person in deinem Leben gewesen sein. Vielleicht war er sogar dein Adoptivvater. In letzterem Fall bist du wahrscheinlich mit seiner Adoptivtochter Val befreundet oder zwischen euch besteht geschwisterliche Rivalität (in beiden Fällen besitzt dein SL weitere Informationen zu ihr). Dein Kontakt zu Khonnir hat dir Einsichten in die Funktionsweise von Technologie verliehen. Wähle Mechanismus ausschalten oder Wissen (Baukunst). Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für die Fertigkeit deiner Wahl und sie wird für dich zur Klassenfertigkeit. Außerdem wirst du behandelt, als besädest du das Talent Technologie hinsichtlich von Fertigkeitwürfen, die nur abgelegt werden können, wenn man dieses Talent besitzt. Solltest du jemals das Talent Technologie erlangen, steigt dein Wesenszugsbonus für die gewählte Fertigkeit auf +3.

Roboterjäger: Die fremdartigen Automata, welche die Wildnis Numerias plagen, sind ein Schandfleck für die ganze Welt. Die Vorstellung, dass zahllose weitere in den unbekanntesten, über die ganze Region verstreuten Ruinen warten können, lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. Khonnirs Entdeckung eines deaktivierten Roboters in den Höhlen unter Fackel macht dir große Sorgen – das Ding könnte nicht nur aufwachen und im Ort Amok laufen, es könnten noch mehr davon in der Tiefe lauern! Du möchtest die Höhlen unter Fackel erkunden, um herauszufinden, ob dort wirklich eine Roboterbedrohung lauern könnte. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Roboter und einen Ausweichbonus auf deine RK gegen Angriffe von Robotern.

Sterndeuter: Es heißt, die fremdartigen, über Numeria verstreuten technologischen Ruinen seien vor Jahrtausenden vom Himmel gefallen. Die Vorstellung, es könnte auch ferneren anderen Welten ebenfalls Leben geben, fasziniert dich und du hoffst seit langem, mehr darüber erfahren zu können, wie das Leben auf diesen anderen Welten ist. Du hast Geschichten über die fremdartigen Kreaturen gehört, die numerianischen Gewölben lauern, und hoffst, alles über sie in Erfahrung zu bringen zu können – vielleicht gibt es solche Außergewöhnliche auch in den Höhlen unter Fackel! Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen, um die Fähigkeiten und Schwächen außergewöhnlicher Monster zu identifizieren. Ferner erhältst du einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geographie) und diese Fertigkeit wird für dich zur Klassenfertigkeit. Du wirst behandelt, als besädest du das Talent Technologie, um Fertigkeitwürfe zum Identifizieren außergewöhnlicher Kreaturen mittels Wissensfertigkeiten zu nutzen und bei allen Würfeln für Wissen (Geographie). Solltest du über das Talent Technologie verfügen, steigt dein Wesenszugsbonus auf Würfe für Wissen (Geographie) auf +3.

ÜBER TECHNOLOGIE

Dein Charakter beginnt das Spiel zwar nicht mit hochtechnologischer Ausrüstung, dürfte ihr im Rahmen seiner Abenteuer aber schon bald begegnen. Diese kurze Übersicht fasst einige ungewöhnliche Regeln zu Fertigkeiten und anderen Dingen zusammen, welche in den Vordergrund treten, je mehr es zu Kontakten mit technologischen Gegnern und Ausrüstungsgegenständen kommt.

Technologie

Du bist mit den Grundlagen technologischer Mechanismen vertraut

Vorteil: Wenn du Fertigkeiten im Hinblick auf Technologie einsetzt, giltst du als geübt. Sollte die fragliche Fertigkeit auch beim nicht-technologischen Einsatz Übung erfordern, musst du dennoch Fertigkeitseränge in sie investiert haben, um die Vorteile dieses Talents zu erlangen.

Normal: Du behandelst alle Fertigkeitwürfe hinsichtlich Technologie, als wärest du in der Fertigkeit ungeübt. Das kann dazu führen, dass dir bestimmte Fertigkeitwürfe nicht möglich sind, obwohl du über Fertigkeitseränge in der fraglichen Fertigkeit verfügst.

FERTIGKEITEN

Es sind keine neuen Fertigkeiten zum Abhandeln der Interaktion von Charakteren mit Technologie erforderlich. Da Technologie aber in der Regel komplexer und komplizierter ist, wirkt sich dies auf die bestehenden Fertigkeiten aus. Ohne das Talent Technologie gilt ein Charakter als in einer Fertigkeit ungeübt, sobald diese in Verbindung mit Technologie genutzt wird.

Handwerk (1N)

Zum Konstruieren und Reparieren von technologischen Gegenständen wird die Fertigkeit Handwerk (Mechanik) in Verbindung mit den Technologischen-Gegenstandsherstellertalents genutzt, welche im *Almanach der Technologie* vorgestellt werden. Ohne das Talent Technologie kann Handwerk



(Mechanik) immer noch eingesetzt werden, um weniger fortschrittliche Arten von Technologie herzustellen – z.B. Zahnräder, Scharniere und Flaschenzüge. Beachte, dass auf Golarion NSC sehr selten sind, welche technologische Gegenstände herstellen können. Zudem gehen wir davon aus, dass die SC keinen Zugang zu solchen Ressourcen besitzen. Ein SL sollte sich daher mit seinen Spielern besprechen, ehe er die Herstellung technologischer Gegenstände gestattet.

Mechanismus ausschalten (GE; RK-Malus; nur geübt)

Mit dem Talent Technologe kannst du die Fertigkeit Mechanismus ausschalten nutzen, um sicher mit Explosivmechanismen (z.B. Sprengfallen) zu interagieren und technologische Gerätschaften sowie Fallen zu entschärfen.

Umgang mit elektronischen Gerätschaften: Es ist leichter, eine elektronisch gesteuerte Falle zu entschärfen oder elektronisch verschlossene Tür zu entschärfen, wenn man einen Elektronischen Dietrich (siehe *Almanach der Technologie*) verwendet. Ohne ein solches Gerät unterliegt der Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen eine elektronische Gerätschaft einem Malus von -5.

Sprengstoff entschärfen: Um Sprengstoff zu entschärfen, muss dem Charakter ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gelingen, als würde er eine Falle entschärfen. Der SG liegt in der Regel bei 10, außer die Person, welche den Sprengstoff scharfgemacht hat, hat dabei einen höheren SG zum Entschärfen bestimmt. Scheitert ein Wurf zum

Entschärfen von Sprengstoff um 5 oder mehr, löst dies augenblicklich den Sprengstoff aus.

Sprengstoff scharfmachen: Wenn du einen Zünder (siehe *Almanach der Technologie*) besitzt, kannst du eine Sprengwaffe zu einer Falle mache. Um einen Zünder mit Sprengstoff zu verbinden, ist ein Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 10 erforderlich. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Versuch nicht gelingt, aber wiederholt werden kann. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, wird der Sprengstoff bei Installation des Zünders ausgelöst. Du kannst versuchen, das Entschärfen von Sprengstoff zu erschweren; wähle hierzu einen Ziel-SG von 15 oder höher (erhöhe den SG in 5er-Schritten). Dies wird dein neuer SG, um den Sprengstoff scharfmachen, und der SG, um ihn zu entschärfen.

Speziell: Ein Charakter kann beim Scharfmachen oder Entschärfen von Sprengstoff 10 nehmen, aber nicht 20.

Zeitaufwand: Sprengstoff scharfmachen erfordert in Abhängigkeit von Umfang und Menge 1 Minute oder mehr. Beim Entschärfen wird Sprengstoff wie eine komplizierte Falle behandelt, jeder Versuch benötigt 2W4 Runden.

Sprachenkunde (1N; nur geübt)

Ein Charakter mit dem Talent Technologe kann mittels Fertigkeitwürfen für Sprachenkunde versuchen, bestimmte komplexe Botschaften in numerischen Ruinen zu entschlüsseln. Viele dieser Nachrichten wurden in der Sprache der Besatzung des abgestürzten Raumschiffs geschrieben: Androffanisch. Diese Sprache beherrscht kaum jemand außerhalb von Numeria und selbst innerhalb des Landes bemüht sich die Technikliga stark (wenn auch erfolglos), Vokabular und Grammatik geheim zu halten.

Androffanisch: Dies ist die Sprache, welche die menschliche Besatzung des abgestürzten Sternenschiffes gesprochen hat. Sie ist neben oder anstelle der Gemeinsprache und Hallit auch manchen Robotern in Numeria bekannt

(dies hängt von der Art und dem ursprünglichen Verwendungszweck des Roboters ab). Androffanisch kann nicht ohne Genehmigung des SL als Bonussprache für SC mit hoher Intelligenz gewählt werden. Manche Gelehrte der Region der Inneren See bezeichnen die Sprache auch als Androffani.



Technologische Forschungen

Ein Charakter kann für technologische Forschungen die folgenden Fertigkeiten einsetzen; nach Maßgabe des SL könnten noch weitere Fertigkeiten bei Forschungen von Nutzen sein.

Heilkunde: Wird genutzt, um Medikamente zu identifizieren und zu verstehen.

Wissen (Arkane): Roboter sind zwar Konstrukte, dennoch können sie und/oder ihre Fähigkeiten und Schwächen nicht mittels Wissen (Arkane) identifiziert werden.

Wissen (Baukunst): Dies ist die wichtigste Fertigkeit im Hinblick auf technologische Themen, da sie auch Ingenieurkunst abdeckt. Sie kann genutzt werden, um die Fähigkeiten und Schwäche von Robotern zu identifizieren. Ferner kann man sie einsetzen, um unbekannte technologische Gegenstände in ähnlicher Weise zu identifizieren und zu verstehen, wie man mittels Zauberkunde die Eigenschaften magischer Gegenstände identifiziert. Der SG zum Identifizieren und Verstehen eines unbekanntes technologischen Gegenstandes entspricht dem SG für Handwerk, um den Gegenstand herzustellen. Ein Gegenstand mit einem Handwerk SG von 15 oder weniger kann automatisch identifiziert und verstanden werden, wenn man in Wissen (Baukunst) geübt ist und über das Talent Technologie verfügt.

Wissen (Geographie): Kommt auch bei Astronomie zum Einsatz.

NUMERIA

Einst war Numeria das größte der Flusskönigreiche. Heute jedoch ist es ein Land der grimmigen Barbaren und dunklen Magie. Die Bevölkerung lässt sich davon zwar nicht unterkriegen, wird aber von einer Kabale verdorbener Zauberer beherrscht, welche ihr Leben Artefakten weihen, die sie nicht verstehen. Diese Geheimnisse stammen nicht von dieser Welt, sondern kamen nach Golarion, als ein kolossaler Berg aus Metall auf dramatische Weise auf das Land herabstürzte, auseinanderbrach und sich über die Region verteilte. Die Verheerungen, die er dabei verursachte, hinterließen große Ödnis. Numeria verfügt daher kaum über Handelswaren, ist aber dennoch in südlicheren Gefilden als Hauptquelle für Himmelmetalle bekannt, sieben seltene Metalllegierungen, die aus dem vom Himmel gefallenen Metallberg gewonnen werden. Diese Legierungen kommen bei der Erschaffung einzigartiger Waffen und Artefakte zum Einsatz, zumal jedes Himmelmetall über eigene, besondere Eigenschaften verfügt. Das am häufigsten vorkommende ist Adamant und die Kunde vom wundersamen „Numerianischen Stahl“ ist mittlerweile bis in die entferntesten Winkel von Avistan und Garund vorgedrungen.

Numerias Hauptstadt Sternenfall ist ein trost- und gnadenloser Ort voller Gewalt und eine dekadente Verhöhnung der Königshöfe des Südens. Hier regiert unangefochten jener barbarische König, der nur als der Schwarze Herrscher bekannt ist. Er wird unterstützt von den perversen Zauberkundigen der Technikliga und deren Zahnradlern. In den schmutzigen Straßen setzen fremdartige Metallmänner aus der Silberkuppe die Dekrete des Diktators durch, während jene, die an den Orgien des Königs teilnehmen (oder zumindest so tun), dank der Schuferei anderer fett oder von den üblen, giftigen Flüssigkeiten abhängig werden, welche aus dem Wrack der Silberkuppe quellen.

FACKEL

Sollte dein Charakter ein Einheimischer sein oder Fackel schon öfters besucht haben, sind ihm die folgenden Informationen über den Ort wahrscheinlich bekannt. Sprich mit deinem SL hinsichtlich weiterer Einzelheiten zu Städtchen und Bewohnern.

Fackel erhielt seinen Namen wegen der violetten Flamme, welche auf dem Hügel im Herzen des Orts brennt. Die Flamme entzündete sich spontan im Jahre 4602 AK und stieg dann ein gutes Jahr lang ohne Unterbrechung immer höher in den Himmel hinauf. Da die Technikliga zu diesem Zeitpunkt mit Unruhen und Problemen in Sternenfall zu tun hatte, konnte sie sich erst später mit den Gerüchten über eine Feuersäule im Süden befassen.

Im Jahr 4604 AK waren die Flammen zu einem menschengroßen Leuchteuer zusammengeschrumpft, und ließ die Hügelkuppe geschwärzt und verbrannt zurück. Mehrere geschäftige Einheimische erkannten bald, dass die Hitze der Flamme über zwei ungewöhnliche Eigenschaften verfügte: Sie war heiß genug, um Himmelmetallerz zu schmelzen und mit schwierigen Materialien wie Adamant zu arbeiten. Zudem ging von den Flammen eine merkwürdig ausgerichtete Hitzestrahlung aus – warf man ein Stück Holz so, dass er in mehreren Metern Höhe über die Flamme hinwegflog, fing es sofort Feuer, während ein Blatt Papier quasi direkt neben der Flamme nicht einmal zu schwelen begann. Diese einzigartige Kombination machte die Flamme zu einer perfekten Schmiede. Nachdem wiederholt ein plötzliches Aufflackern mehrere Schmiede auf tragische Weise zu Asche verbrannt hatte, erlernten die Einheimischen, das Flackern und Aufblitzen zu interpretieren, welche solchen Ausbrüchen vorangingen. Und statt permanente Gebäude um das Feuer zu errichten, nutzten sie tragbare Werkstätten, die sie mittels Wagen den Hügel hinauf transportierten, so dass die Schmiede sich in Sicherheit zurückziehen konnten, bis das nächste Aufflackern der Flamme vorbei war.

Auf diese Weise hat Fackel sich seither finanziert und am Leben erhalten. Als die Technikliga ihre innenpolitischen Probleme 4612 AK geregelt hatte und Gesandte nach Fackel schickte, stießen diese auf ein gedeihendes Dorf, das um den Fuß des Hügels erwachsen war. Nachdem diese Repräsentanten sich das Feuer kurz angesehen hatten, trafen sie sich mit den Oberhäuptern der Ortschaft und handelten Folgendes aus: Solange Fackel jeden Monat einen Tribut in Gold nach Norden zur Hauptstadt schicke, würde die Technikliga keine offizielle Präsenz in der Region etablieren. Auf diese Weise machte die Technikliga potentielle Konkurrenz zu einer Einkommensquelle, zumal sie zu diesem Zeitpunkt nicht in der Lage war, die Ressourcen an einem abgelegenen Ort effektiv zu verwalten. Im Laufe der folgenden Jahrzehnte wuchs Fackel beständig, gedieh aber niemals wirklich, da die Technikliga den Tribut ständig erhöhte. Entsprechend bestehen in Fackel mittlerweile Frustration und Ablehnung gegenüber der Technikliga. Bislang ist der Tribut aber nicht derart erdrückend, dass es zur Rebellion käme. Daher herrscht in Fackel ein unangenehmes, aber stabiles Gleichgewicht zwischen Freiheit und Unterdrückung.

FACKEL



LEGENDE

1. Ivens Mietstall
2. Gemischtwarenladen
3. Silberscheibenhalle
4. Zur Fröhlichen Maid
5. Zur Kupfermünze
6. Garnison und Rüstkammer
7. Olandir-Anwesen
8. Otterbieherrenhaus
9. Tränenteich
10. Krähenfederpalast
11. Marktplatz
12. Schenke „Zur Gießerei“
13. Verführerische Tonika
14. Sieben-Tränen-Gehöfte
15. Rathaus
16. Kapelle des Wanderers
17. Tempel der Brigh
18. Gasthof „Zur Brennenden Kerze“
19. Herberge
20. Lagerhäuser
21. Fackelgildenhalle
22. Dolgas Gießerei
23. Schrottplatz
24. Schwarzer Hügel



DAS CROWDFUNDING LÄUFT IM JULI 2015!

Schnappt euch den Eisengötter-Abenteuerpfad in zwei Hardcovern oder sogar in einem exklusiven Sammelband und erhaltet bei einer gut laufenden Kampagne weitere Produkte dazu!

WWW.ULISSES-CROWDFUNDING.DE

