

# PATHFINDER SOCIETY

DAS JAHR DES  
HIMMELSSCHLÜSSELS



LEITFADEN ZUR  
PATHFINDER SOCIETY

Version 6.0 (14. August 2014)



# LEITFADEN ZUR PATHFINDER SOCIETY

Version 6.0 (14. August 2014)

**Authors** • Mike Brock, Erik Mona, and Mark Moreland  
**Contributing Artists** • Alex Aparin, Eric Belisle, Jeff Carlisle, Michele Chang, Tyler Jacobson, Damien Mammoliti, Christopher Ocampo, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Mac Smith, Bryan Sola, Craig J. Spearing, Eva Widermann, Kieran Yanner, and Ilker Serdar Yildiz  
**Creative Director** • James Jacobs  
**Editor-in-Chief** • F. Wesley Schneider  
**Senior Editor** • James L. Sutter  
**Development Lead** • Mark Moreland  
**Development Team** • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, and Patrick Renie  
**Editorial Team** • Judy Bauer, Christopher Carey, and Ryan Macklin  
**Lead Designer** • Jason Bulmahn  
**Design Team** • Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds  
**Senior Art Director** • Sarah 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  
**Pathfinder Society Campaign Manager** • 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 Frasier, Lissa Guillet, and Chris Lambertz  
**Special Thanks** • The Pathfinder Society Venture-Captains and Venture-Lieutenants, and the Pathfinder Society community for their constant feedback.  
**Produktion der deutschen Ausgabe** • Ulisses Spiele  
**Titel der Originalausgabe** • Guide to Pathfinder Society Organized Play  
**Übersetzung** • Ulrich-Alexander Schmidt  
**Lektorat und Korrekturen** • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks  
**Layout** • Christian Lonsing

Event organizers may print additional copies of this guide to provide to new players at their events. Please do not distribute this document digitally; instead ask players to download their own free copy of the document at [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety). That way Pathfinder Society Organized Play campaign staff can contact them directly to inform them of updates to this document.



Ulisses Spiele GmbH  
Industriestr. 11 | 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)

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 Inc. 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. *Guide to Pathfinder Society Organized Play, Version 6.0* © 2014, Paizo Inc., LLC. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc., LLC; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Map, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc., LLC.



# INHALTSVERZEICHNIS



<b>Kapitel 1: Grundlagen der Pathfinder Society . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>Kapitel 2: Charaktererschaffung . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>Kapitel 3: Die Welt der Gesellschaft der Kundschafter. . . . .</b>	<b>11</b>
<b>Kapitel 4: Fraktionen. . . . .</b>	<b>13</b>
<b>Kapitel 5: Besondere Regeln der Pathfinder Society . . . . .</b>	<b>19</b>
<b>Kapitel 6: Sanktionierte Module und Abenteuerpfade . . . . .</b>	<b>29</b>
<b>Kapitel 7: Spielleiter der Pathfinder Society . . . . .</b>	<b>31</b>
<b>Kapitel 8: Regionale Koordinatoren der Pathfinder Society . . . . .</b>	<b>39</b>





# KAPITEL 1

## GRUNDLAGEN DER PATHFINDER SOCIETY



**B**ei den Spielrunden der Pathfinder Society handelt es sich um eine weltweite Fantasykampagne, in der du die Rolle eines Agenten der Gesellschaft der Kundschafter übernimmst. Diese legendäre Gruppierung aus Entdeckern, Archäologen und Abenteurern widmet sich der Entdeckung und Niederschrift der größten Rätsel und Wunder einer uralten Welt, in der Magie und Böses existieren. Der Ausgangspunkt der Kampagne ist die gewaltige Stadt Absalom, die sogenannte Stadt am Nabel der Welt. Absalom liegt auf der bergigen Insel Kortos in der Inneren See. Seine Abenteurer führen einen Kundschafter in die dunklen Gassen Absaloms und konfrontieren ihn mit politischen Intrigen zwischen ausgedehnten Reisen an die interessantesten und exotischsten Orte der Kampagnenwelt.

Dieser Leitfaden liefert dir alles Wissenswerte, um an dieser spannenden, dynamischen Kampagne teilnehmen zu können. Doch wirst du dabei nicht allein sein! Tausende anderer Spieler kommen bei sich, in Spieläden, bei Conventions und sogar online zum Spielen zusammen, berichten über ihre Abenteuer und beeinflussen so das Schicksal der Welt von Pathfinder.

Die organisierten Spielrunden der Pathfinder Society nutzen als Regelwerk das Pathfinderrollenspiel, eine Weiterentwicklung der Edition 3,5 des ältesten Rollenspielsystems der Welt. Das Pathfinderrollenspiel ähnelt in vielen Punkten der Edition 3,5, ist aber ein neues System mit verbesserten Grundklassen, neuen Talenten, überarbeiteten Zaubern, bereinigten und erweiterten Kampfregeln und vielen weiteren Verbesserungen.

Das *Pathfinder Grundregelwerk* kann in Spieläden, über Buchhandlungen und online bei [Ulisses.de](http://Ulisses.de) erworben werden. Es ist als Hardcoverband und als PDF erhältlich.

### Organisierte Kampagne

Bei einer organisierten Kampagne existiert dein Charakter in derselben Hintergrundwelt wie tausende anderer Spieler auf der ganzen Welt. Während jeder Spielrunde durchlebt dein Charakter ein kurzes, auf eine Spielsitzung

zugeschnittenes Abenteuer, ein sogenanntes Szenario, welches eine Episode einer fortlaufenden Handlung darstellt. Du kannst deinen Charakter zu jeder öffentlichen Spielrunde der Pathfinder Society überall auf der Welt mitnehmen. Während Spielleiter und Mitspieler wechseln mögen, entwickelt sich dein Charakter normal weiter. Das organisierte Kampagnenspiel bietet mit der Zeit eine einzigartige, in die Welt eintauchende Erfahrung, da deine unterschiedlichen Gefährten der Hintergrundwelt Tiefe und Charakter verleihen. Außerdem stellt es einen großartigen Weg dar, um mit anderen Spielern vor Ort zusammenzukommen, neue Leute zu treffen und regelmäßig ohne all die Vorbereitung und Planung spielen zu können, welche eine traditionelle Kampagne erfordert.

Alternativ bevorzugen manche Spieler es, ihre Erfahrungen im Rahmen der Pathfinder Society auf eine bekannte Gruppe von Freunden zu beschränken und die

Charaktererschaffungsregeln der Society, die Abenteuer szenarien und das Belohnungssystem als Gerüst für eine private Kampagne zu nutzen. Jeder dieser Ansätze ist eine Möglichkeit, die Kampagne zu erleben, und viele Spieler vermischen auch beides miteinander.

Da eine organisierte Kampagne vor einem gemeinsamen Hintergrund spielt, sind einige zusätzliche Regeln nötig, um sicherzustellen, dass alle Spieler an allen Tischen ähnliches erleben, egal wer als Spielleiter fungiert. Dieser Leitfaden beleuchtet diese besonderen Regeln und soll dafür sorgen, dass für alle Spieler dieselben Voraussetzungen und Möglichkeiten bestehen. Daher lies ihn bitte sorgfältig.

## Die Grundannahme

Die Oberhäupter der Pathfinder Society gehen davon aus, dass du die Regeln mit Hilfe des gesunden Menschenverstands auslegst. Hierzu gehören auch Höflichkeit und das Fördern der gemeinsamen Spielfreude, nicht aber endlose Regeldiskussionen. Während du das Spiel genießt, denke bitte auch an deine Mitspieler und halte sie durch deine Aktionen nicht davon ab, ebenfalls Spaß zu haben. Kurzum, sei kein Spielverderber.

Die organisierte Kampagne geht davon aus, dass jeder Spieler Zugang zu folgenden Ressourcen hat:

- *Pathfinder Grundregelwerk*
- *Leitfaden zur Pathfinder Society* (diese Dokument)

Ein Spielleiter sollte Zugriff auf alle Hardcoverregelbände der Pathfinderproduktlinie haben, egal ob als Buch oder als PDF. Die Regelinhalte dieser Bände können online kostenlos als Teil des Pathfinder Roleplaying Game Reference Document unter [paizo.com/prd](http://paizo.com/prd) abgerufen werden.

Sofern nicht anders vermerkt, ist der gesamte Inhalt im *Pathfinder Grundregelwerk* mit Ausnahme von Artefakten, bösen Gegenständen und intelligenten Gegenständen bei einer Spielrunde der Pathfinder Society gestattet. Spieler, welche Kreaturen aus einer legalen weiteren Quelle als Tiergefährten oder Vertraute benutzen, müssen diese Quelle am Tisch zur Hand haben. Dies gilt auch für benutztes anderes, offizielles Material. Ferner wird von Spieler und Spielleitern erwartet, dass sie mit dem offiziellen Pathfinder Society Organized Play FAQ (zu finden unter [paizo.com/pathfindersociety/faq](http://paizo.com/pathfindersociety/faq)) vertraut sind. Sollte sich dort etwas auf deinen Charakter beziehen, dann wird von dir erwartet, dass du die entsprechenden Absätze möglichst ausgedruckt zu den Spielrunden mitbringst.

## Weitere Ressourcen

Es gibt eine Vielzahl weiterer Quellenbücher zu den Regeln und der Pathfinderwelt. Die Bücher enthalten eine große Anzahl an Optionen zum Anpassen deines Charakters. Die für die organisierte Kampagne legalen Bände findest du unter [paizo.com/pathfindersociety/resources](http://paizo.com/pathfindersociety/resources). Um von einer zusätzlichen Quelle Gebrauch zu machen, muss ein Spieler den Band als Buch oder legal erworbenes PDF (mit Wasserzeichen) zur Hand haben oder die fraglichen Seiten als Ausdruck vorliegen haben, sowie eine Liste der legalen Ressourcen zum Quervergleich vorlegen können.

### DIE PATHFINDER SOCIETY IM INTERNET

Hast du eine Frage zu diesem Leitfaden oder möchtest du eine Society-Runde in deiner Gegend finden oder gründen? – Dann schließ dich der Gesellschaft der anderen Spieler an. Im deutschsprachigen Raum findest du uns im Ulisses-Forum; das offizielle englischsprachige Forum dagegen ist [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety). Dein Feedback hilft uns dabei, die organisierte Kampagne weiter zu verbessern, daher komm ruhig vorbei und berichte uns, wie wir es noch besser machen können!

Du musst vor Spielbeginn den Spielleiter darüber informieren, dass und welche zusätzlichen Quellen du benutzen willst, damit er sich mit dem neuen Material im Vorfeld vertraut machen kann.

## Die Gemeinschaft der Pathfinder Society

Sollte die Kampagnenleitung Klarstellungen zu Regeln bekanntgeben, z.B. auf einem der offiziellen Foren, kannst du diese nicht einfach ignorieren. Ein Spielleiter muss nicht jeden Eintrag in den Foren lesen, wohl aber sich an ihm bekannte Richtigstellungen halten. Sollte es sich um ein wichtiges Errata handeln, wird es in die nächste Version des Leitfadens aufgenommen. Auch hier gilt aber, dass Spieler und Spielleiter die unter [paizo.com/pathfindersociety/faq](http://paizo.com/pathfindersociety/faq) aufgeführten Punkte kennen müssen und nicht ignorieren dürfen, auch wenn sie vielleicht nur deutschsprachiges Material verwenden.

## Der Anfang

Alle Spieler der Pathfinder Society müssen sich und ihre Charaktere online unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) registrieren. Du erhältst dann eine offizielle Nummer. **Verliere diese Nummer nicht und bringe sie zu jeder Spielrunde der Society mit, an der du teilnimmst.** Die Pathfinder Society nutzt diese Nummer, um nachzuhalten, welche Abenteuer dein Charakter vollendet hat und wie viel Ansehen er dabei erlangt hat. Jeder von dir erschaffene Charakter hat seine eigene Nummer, welche an deine Pathfinder Society-Nummer angehängt wird. Wenn z.B. deine Nummer 6734 ist, erhält der zweite von dir erschaffene Charakter die Nummer 6734-2. Solltest du erstmals bei einer Convention oder einer Spielrunde in einem Spielladen mit der Pathfinder Society in Kontakt kommen, wird der dortige Koordinator dir eine Übergangskarte mit einer Nummer und einem Bestätigungscod geben. Du kannst diese Karte benutzen, bis du Gelegenheit hast, deinen Charakter zu registrieren. Wenn du deinen Charakter unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) registrierst, gibst du diese Nummer und den Bestätigungscod ein, so dass deine bisherigen Abenteuer automatisch mit seinem neuen, offiziellen Konto verbunden werden.

Solltest du nicht die Zeit haben, einen neuen Charakter zu erschaffen oder wenn du vielleicht auch nur eine neue Charakterklasse ausprobieren willst, kannst du einen von mehreren vorgefertigten Charakteren der passenden Stufe verwenden, die unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) zu finden sind, oder einen von deinem örtlichen Koordinator erhalten. Solltest du einen vorgefertigten Charakter der 1. Stufe spielen, kannst du die Belohnungen für sein erstes Abenteuer einem eigenen, neuerschaffenen Charakter der 1. Stufe zukommen lassen. Sollte der vorgefertigte Charakter nicht die 1. Stufe besitzen, erhält dein Charakter die Belohnung, sobald er die Stufe des gespielten vorgefertigten Charakters erreicht. Du kannst allerdings keine Belohnungen von einem vorgefertigten Charakter auf einen eigenen Charakter derselben oder höheren Stufe transferieren, da du ebenso gut deinen eigenen Charakter für das Szenario hättest verwenden können. Die einzige Ausnahme liegt in dem Fall vor, dass du die Belohnungen von mehreren vor-

gefertigten, gespielten Charakteren auf einen eigenen Charakter transferieren willst. In diesem Fall werden alle Belohnungen gleichzeitig transferiert, sobald dein Charakter die nötige Stufe erreicht, selbst wenn ihm dies genug Erfahrung verschaffen sollte, um mehrere Stufen aufzusteigen. Ebenso kannst du wählen, dass die Belohnungen, die ein vorgefertigter, höherstufiger Charakter erlangt hat, auf einen Charakter der 1. Stufe transferiert werden; dabei werden

Goldvorräte aber auf 500 GM reduziert (bzw. Auf 250 GM, sollte die langsame Aufstiegsmethode genutzt werden). Du verlierst keine Ansehenspunkte, Vorteile oder während des Abenteuers verdienten Gegenstände. Die Ausrüstung eines vorgefertigten Charakters kann nur verkauft werden, um Zustände wie Tod während einer sanktionierten Spielrunde zu bereinigen; verbleibendes Gold verschwindet nach Ende des Abenteuers.

## Einen Charakter erschaffen

Kapitel 2 dieses Leitfadens enthält eine schrittweise Anleitungshilfe zum Erschaffen eines offiziellen Charakters der Pathfinder Society. Sofern du keinen offiziellen vorgefertigten Charakter wählen willst, solltest du diese Regeln sorgfältig lesen, da sie einige Anpassungen enthalten, damit Charaktere auch zum gemeinsamen Hintergrund der organisierten Kampagne passen. Kapitel 3 und 4 liefern Informationen zu Organisation der Gesellschaft der Kundschafter und der Stadt Absalom. Dieses Material zu kennen und es in deine Darstellung des Charakters zu integrieren, hilft dabei, besser in die Kampagne einzutauchen, und sollte auch Einfluss auf die Auswahloptionen bei der Charaktererschaffung ausüben. Nachdem du deinen Charakter erschaffen hast, musst du ihn online mit deiner Pathfinder Society-Nummer unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) registrieren.

## Eine Spielrunde finden

Sobald du eine Pathfinder Society-Nummer besitzt und deinen Charakter erschaffen hast, bist du bereit für dein erstes Pathfinder Society-Szenario! Du kannst auf dem Ulisses-Forum nachfragen oder [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) aufsuchen und "Get Involved!" anklicken. Auf der Eventseite kannst du dort nach angebotenen Spielrunden entsprechend der Postleitzahl suchen.

Du kannst auch Spielcläden aufsuchen, da diese ebenso wie Comicläden und Conventions häufig Rollenspieler anziehen. Bei vielen Conventions gibt es Spielrunden, zu denen auch Runden der Society gehören könnten.

Ferner gibt es die Möglichkeit, Pathfinder online zu spielen. Erlaubte Formate sind u.a. play-by-post, chat-basierende Spiele, digitale Tabletops und "von Angesicht zu Angesicht"-Spiele mit Hilfe von Webcams. Solange es dem Spielleiter möglich ist, alle nötigen Unterlagen z.B. per

Scan, Fax oder anderweitig den Spielern zukommen zu lassen, ist jede Form des Onlinespiels erlaubt und möglich.





# KAPITEL 2

## CHARAKTERERSCHAFFUNG



Dieses Kapitel enthält alles Wissenswerte zur Erschaffung eines Charakters für die organisierten Spielrunden der Pathfinder Society. Jeder neue Society-Charakter beginnt auf der 1. Erfahrungsstufe.

### Schritt 1: Attributswert

Die Pathfinder Society nutzt das "Kaufsystem" zum Generieren von Attributswerten, wie auf den Seiten 15-16 im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben. Charaktere werden auf 20 Punktebasis erstellt. Kein Attribut kann unter 7 oder über 18 liegen. Im Anschluss kommen Volksmodifikatoren zur Anwendung; auf diese Weise ist es möglich, dass ein Charakter zu Spielbeginn einen niedrigen Attributswert von 5 und einen hohen Wert von 20 aufweisen, sofern sein Volk entsprechende Modifikatoren besitzt. Ein Charakter kann nicht jünger sein als das Minimumalter für Angehörige seines Volkes und seiner Klasse, er muss zudem jünger als Ehrwürdig sein – siehe die Tabellen 7-1 und 7-2 im *Pathfinder Grundregelwerk*, bzw. Tabellen 5-1 und 5-4 in den *Pathfinder Ausbauregeln III: Völker*. Ein Charakter, der aus beliebigen Gründen über die Alterskategorie Ehrwürdig hinaus altert, stirbt an Altersschwäche und wird aus der Kampagne entfernt. Charaktere verändern ihre Attributswerte aufgrund dieser Wahl nicht.

### Schritt 2: Volk und Klasse

Wähle die Volks- und Klassenzugehörigkeit deines Charakters aus den Völkern und Klassen des *Pathfinder Grundregelwerkes* aus. Sofern du Zugang zu den entsprechenden Quellenbüchern hast, kannst du ferner als Volkszugehörigkeit Kitsune, Nagaji, Tengu und Wayang auswählen. Andere Völker sind nicht zulässig, außer die Chronik des Charakters enthält einen Volksvorteil. Weitere Klassen- und

TABELLE 2-1: KOSTEN DER ATTRIBUTSWERTE

Wert	Punkte
7	-4
8	-2
9	-1
10	0
11	1
12	2
13	3
14	5
15	7
16	10
17	13
18	17

Volksoptionen aus Quellenbüchern wie den *Pathfinder Expertenregeln*, *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*, *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*, *Pathfinder Ausbauregeln III: Völker* und dem *Pathfinder Weltenband der Inneren See* können in der Regel mit wenigen oder keinen Veränderungen übernommen werden. In manchen Fällen erfordert das weltweite, organisierte Kampagnenspiel allerdings kleinere Veränderungen an den normalen Klassenmerkmalen, z.B. hinsichtlich der Erschaffung magischer Gegenstände. Beachte daher bitte die folgenden Veränderungen:

**Alchemist:** Alchemisten erhalten statt Trank brauen mit der 1. Stufe das Talent Zusätzliche Bomben.

**Antipaladin:** Diese alternative Klasse ist für Charaktere der Pathfinder Society nicht verfügbar.

**Druid:** Druiden mit der Domäne des Adels erhalten mit der 8. Stufe anstelle des Talents Anführen das Talent Beredsamkeit.

**Hexe:** Hexen können nicht die Hexerei Hexentrank auswählen.

**Kleriker:** Kleriker mit der Domäne des Adels erhalten mit der 8. Stufe anstelle des Talents Anführen das Talent Beredsamkeit. Kleriker mit der Domäne der Runen erhalten mit der 1. Stufe anstelle des Talents Schriftrolle anfertigen das Talent Zauberfokus. Kleriker Iroris erhalten das Bonus-talent Verbessertes Waffenloser Schlag, um die bevorzugte Waffe ihrer Gottheit (waffenloser Schlag) einsetzen zu können, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

**Magier:** Magier erhalten mit der 1. Stufe anstelle des Talents Schriftrolle anfertigen das Talent Zauberfokus. Ein Magier der 1. Stufe kann nur einen Gegenstand von der Liste der Stets Verfügbaren Gegenstände als Fokus auswählen.

**Mystiker:** Mystiker des Mysteriums der Natur erhalten mit der 10. Stufe anstelle von *Erwecken* den Bonuszauber *Tierwachstum*.

**Ritter:** Anstelle des Klassenmerkmals Meisterlicher Ausbilder erhalten Ritter der Pathfinder Society das Bonus-Talent Fertigkeitfokus (Mit Tieren umgehen).

**Schamane:** Schamanen mit dem Mysterium der Natur erhalten mit der 10. Stufe anstelle von *Erwecken* den Bonuszauber *Tierwachstum*.

**Skalde:** Anstelle von Schriftrolle anfertigen erhalten Skalden mit der 1. Stufe Zusätzlicher Bardenauftritt.

Falls du einen legalen Archetypen nutzen willst, ist dir dies mit der 1. Stufe möglich. Ferner kannst du jederzeit einen Archetypen hinzufügen, sofern dessen erstes alternatives Klassenmerkmal kein Klassenmerkmal ersetzt, welches der Charakter bereits mit einer früheren Stufe erlangt hat.

## Schritt 3: Sprachen

Deine Wahl der Volks- und Klassenzugehörigkeit bestimmt, mit welchen Sprachen du das Spiel beginnst. Du erhältst freie Sprachkenntnisse durch dein Volk, deine Ethnizität (bei Menschen) und deine Klasse (z.B. Druidisch bei Druiden). Solltest du einen hohen Intelligenzmodifikator besitzen, kannst du Bonussprachen aus der in deinem Volkseintrag im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Liste und der Liste der Heutigen Menschlichen Sprachen im *Pathfinder Weltenband der Inneren See* auf Seite 251 auswählen. Bestimmte Klassen ermöglichen den Zugang zu weiteren Bonussprachen (z.B. Drakonisch bei Magiern). Menschen und Halb-Elfen mit hoher Intelligenz können alle aufgeführten Sprachen als Bonussprachen erlernen sowie alle weiteren mit Ausnahme von Druidisch und den auf Seite 251 des *Pathfinder Weltenbandes der Inneren See* aufgeführten Alten Sprachen. Alle Sprachen außer Druidisch können erlernt

werden, indem man einen Fertigkeitensrang in Sprachkunde (siehe dort) investiert. Tianische Charaktere erhalten die Sprachen Tianisch und Gemeinsprache kostenlos.

## Schritt 4: Fertigkeiten

Bestimme als nächstes, welche besondere Ausbildung dein Charakter erhalten hat. Dies geschieht auf dieselbe Weise wie im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben. Bestimme die Anzahl der dir verfügbaren Fertigkeitenspunkte und verteile sie.

## Schritt 5: Talente

Charaktere wählen Talente entsprechend der Richtlinien im *Pathfinder Grundregelwerk* aus. Verschiedene im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführte Talente stehen für Charaktere der Pathfinder Society nicht zur Auswahl, darunter Anführen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Ringschmieden, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Wunder-samen Gegenstand herstellen, Zauberstab herstellen, Zauberstecken herstellen und Zauberzepter herstellen.

Weder die Gegenstand-herstellen-Talente, noch der Abschnitt zur Gegenstandserschaffung im Kapitel zu den magischen Gegenständen sind legal für die organisierte Kampagne.

Mit Ausnahme bestimmter, in den FAQ aufgeführten Beispielen ist es auch nicht erlaubt, Gegenstände herzustellen. Unter [Paizo.com/pathfindersociety/additionalresources](http://Paizo.com/pathfindersociety/additionalresources) führt buchorientiert alle kampagnenlegalen Talente auf, die nicht im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt sind. Ehe du aus einem anderen Quellenbuch ein Talent auswählst, prüfe bitte zuerst dort, ob es spiellegal ist.

## Schritt 6: Fraktion

Dein Charakter gehört einer von sieben Fraktionen der Gesellschaft der Kundschafter an; vorgefertigte Charaktere gehören automatisch der Großen Loge an. Detaillierte Beschreibungen aller acht Fraktionen findest du in Kapitel 4. An dieser Stelle daher nur eine kurze Zusammenfassung:

**Die Dunklen Archive:** Angehörige der Dunklen Archive wollen mächtige Artefakte und böse Relikte katalogisieren, sammeln und ausstellen, um ihre Kräfte und Anwendungsmöglichkeiten besser zu verstehen.

**Die Freiheitsklingen:** Angehörige dieser Fraktion greifen den Feind von Innen heraus an. Sie suchen unter den Unterdrückten nach Dissidenten, Freiheitskämpfern und Revolutionären. Parallel zur Erfüllung ihrer Pflichten widmen sie sich oft der Sabotage und der Diplomatie und sollten willens sein, tyrannische Gesetze zu





biegen, um die Saat der Freiheit zu pflanzen, selbst wenn dazu fragwürdige Mittel nötig sind.

**Die Große Loge:** Diese Fraktion steht über den Streiter-eien von Außenstehenden und besitzt die stärkste Verbundenheit zum Zehnerrat der maskierten Anführer der Gesellschaft der Kundschafter.

**Die Handelsbörse:** Angehörige der Handelsbörse suchen nach Handelsmöglichkeiten und wirtschaftlichen Vorteilen im Rahmen respektabler Geschäfte und zuweilen zwielichtiger Methoden.

**Der Herrscherhof:** Angehörige dieser Fraktion wollen die niederen Adligen vieler Nationen unter einer gemeinsamen Philosophie der Exzellenz, Zielstrebigkeit und des Fortschritts vereinen. Hierzu müssen Agenten zu subtiler Spionage und inspirierenden Taten fähig sein.

**Die Skarabäusgelehrten:** Angehörige der Skarabäusgelehrten suchen nach verlorenen Schmuckstücken und würdigen Gelehrten, welche die Macht speziell vorbereiteter Edelsteine erlangen. Man glaubt, dass die Gelehrten, sind sie erst wiedervereint, uralte Geheimnisse enthüllen und modernen Denkern zugänglich machen können – dies würde ein neues Goldenes Zeitalter der Philosophie und Technologie auslösen.

**Der Silberkreuzzug:** Diese Fraktion besteht hauptsächlich aus Paladinen, Klerikern und anderen Dienern von Göttern guter Gesinnung. Sie möchte die Mittel der Gesellschaft nutzen, um die Ziele des Guten weltweit zu fördern. Ihre Mitglieder wenden sich gegen jene Fraktionen, die den Ruf der Gesellschaft bei ihrer Gier nach Ruhm in den Dreck ziehen, und sind stets bestrebt, die Moral der anderen Kundschafter zu fördern.

## Schritt 7: Wesenszüge

Charaktere der Pathfinder Society beginnen das Spiel mit zwei Wesenszügen. Dabei handelt es sich um kleine Vorteile, die mit dem jeweiligen Hintergrund eines Charakters verknüpft sind. Die Regeln zu Wesenszügen sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden. Charaktere können aus sechs Kategorien auswählen: Allgemein, Ausrüstung, Kampagne, Region, Religion und Volk. Ein Charakter kann nur einen Wesenszug pro Kategorie, bzw. im Fall der Allgemeinen Wesenszüge pro Unterkategorie (Glaube, Kampf, Magie und Sozial) besitzen. Die Wahl der Fraktion eröffnet weitere, in Kapitel 4 aufgeführte Wahlmöglichkeiten. Fraktionswesenszüge zählen als Kampagnenwesenszüge – im Grund sind sie die Kampagnenwesenszüge der organisierten Kampagne der Pathfinder Society. Andere Kampagnenwesenszüge aus anderen Quellen sind nicht erlaubt. Ein Charakter muss einer bestimmten Fraktion angehören, um einen mit ihr verbundenen Fraktionswesenszug wählen zu können.

## Schritt 8: Gesinnung

Bei den organisierten Runden der Pathfinder Society sind keine Charaktere böser Gesinnung erlaubt. Ansonsten gilt es lediglich die Gesinnungseinschränkungen der diversen Klassen zu beachten.

### ABSALOM

**Gesinnung** N

**Hauptstadt** Absalom (303.900)

**Wichtige Ortschaften** Diobel (4.850), Escadar (11.700)

**Herrscher** Lord Gyr aus dem Haus Gixx, Primarch von Absalom, Beschützer von Kortos

**Regierung** Großkonzil aus Vertretern der großen Adelshäuser und Kirchen. Als Oberhaupt des Großkonzils genießt der Primarch viele Privilegien.

**Sprachen** Gemeinsprache, Kelisch, Osirisch

**Religionen** Abadar, Aroden, Calistria, Cayden Cailean, Iomedae, Irori, Nethys, Norgorber, Sarenrae, Schelyn

## Schritt 9: Trefferpunkte

Charaktere der Pathfinder Society besitzen zu Spielbeginn eine festgelegte Anzahl an Trefferpunkten und erhalten mit jedem Stufenaufstieg eine weitere, vorgegebene Anzahl an Trefferpunkten entsprechend Tabelle 2-2. Sollte dein Charakter einer nicht aufgeführten Klasse oder Prestigeklasse angehören, dann orientiere dich am entsprechenden Trefferwürfeleintrag, um die Menge an TP pro Stufe zu bestimmen. Sollte dein Charakter später Stufen in einer anderen Klasse wählen, erhält er seine TP entsprechend der rechten Spalte der Tabelle – dies gilt auch für die 1. Stufe. Addiere jeweils deinen Konstitutionsmodifikator zu den erlangten TP, sowie Boni für Bevorzugte Klasse und Abhärtung, sofern die Voraussetzungen erfüllt sind.

TABELLE 2-2: TREFFERPUNKTE NACH KLASSE

Klasse	Trefferwürfel	TP auf der 1. Stufe	TP pro Stufe
Arkanist <sup>1</sup> , Hexe <sup>1</sup> , Hexenmeister, Magier	W6	6	4
Alchemist <sup>1</sup> , Barde, Druide, Ermittler <sup>1</sup> , Inquisitor <sup>1</sup> , Jäger <sup>1</sup> , Kampfmagus <sup>1</sup> , Kleriker, Kriegspriester <sup>1</sup> , Mönch, Mystiker <sup>1</sup> , Ninja <sup>3</sup> , Paktmagier <sup>1</sup> , Schamane <sup>1</sup> , Schurke, Skalde <sup>1</sup>	W8	8	5
Blutwüter <sup>1</sup> , Draufgänger <sup>1</sup> , Faustkämpfer <sup>1</sup> , Kämpfer, Paladin, Ritter <sup>1</sup> , Samurai <sup>1</sup> , Schütze <sup>1</sup> , Attentäter <sup>1</sup> , Waldläufer	W10	10	6
Barbar	W12	12	7

<sup>1</sup> *Pathfinder Expertenregeln*

<sup>2</sup> *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*

<sup>3</sup> *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*

<sup>4</sup> *Pathfinder Ausbauregeln VI: Klassen*

## Schritt 10: Ausrüstung

Jeder Charakter in den organisierten Spielrunden der Society beginnt das Spiel mit 150 Goldmünzen. Alle Rüstungen, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt werden, können erworben werden. Du kannst ferner Ausrüstung erwerben, die den unter [paizo.com/pathfindersociety/resources](http://paizo.com/pathfindersociety/resources) aufgeführten weiteren Quellenbänden entstammt. Magische Gegenstände können im Rahmen der Charaktererschaffung erworben werden, sofern sie im Abschnitt Stets Verfügbar in Kapitel 5 aufgeführt werden. Kapitel 5 enthält ferner Informationen zum Erwerb von Gegenständen nach Abschluss des ersten Abenteurerszenarios und zwischen folgenden Szenarien. Am Ende dieses Dokumenten befindet sich ein Verzeichnis der Besitztümer, auf dem alle Einkäufe von 25 GM oder mehr vermerkt werden, von welchem Blatt der Chronik der Gegenstand ggfs. erworben wurde und welche Verbrauchsgegenstände verbraucht wurden.

## Schritt 11: Letzte Handgriffe

Da nun der Charakter regeltechnisch fertiggestellt ist, gilt es noch, einige Feinheiten zu klären: Aussehen, Religion, Hintergrundgeschichte und wie dein Charakter im Rahmen taktischer Begegnungen auf dem Spieltisch dargestellt wird.

**Aussehen:** Erarbeite eine kurze Beschreibung des Äußeren deines Charakters, die du im Rahmen der Charaktervorstellung anderen vorlesen kannst.

**Religion:** Charaktere können jede der im *Pathfinder Grundregelwerk*, dem *Pathfinder Weltenband der Inneren See*, dem *Pathfinder Almanach der Götter und Magie* und jedem weiteren zugelassenen Quellenbuch verehren. Sie können auch böse Gottheiten verehren, ihre Gesinnung darf aber nicht mehr als einen Schritt von der der Gottheit entfernt sein. Dies ist eine besonders wichtige Entscheidung für Kleriker, da die Gesinnung der Gottheit darüber entscheidet, ob sie positive oder negative Energie fokussieren, was wiederum von großer taktischer Bedeutung für den Kleriker und seine Verbündeten ist. Inquisitoren, Kleriker, Paladine des Sternenordens und Samurais des Sternenordens müssen eine Gottheit wählen; dies gilt auch für alle Klassen auf Golarion, welche Zauber und Fähigkeiten von einer bestimmten göttlichen Quelle erlangen. Ausnahmen sind Druiden, Mystiker und Waldläufer. Diese Liste ist nicht abschließend; künftige zauberkundige göttliche Klassen müssen eine Gottheit auswählen, wenn der Band, in dem sie präsentiert werden, zu einer legalen weiteren Quelle wird, sofern nicht anders beschrieben. Charaktere, die ihre Kräfte nicht durch eine göttliche Quelle erhalten, können sich entscheiden, Atheisten zu sein oder gar keine Gottheit zu haben.

**Hintergrundgeschichte:** Wenn du ein neues Szenario abschließt, übergibt dir dein Spielleiter ein Chronikblatt. Dies ist eine offizielle Niederschrift des Szenarios, welche die erlangten Erfahrungspunkte auflistet, die entdeckten Schätze und weitere Einzelheiten. Möglicherweise willst du noch weitere Details zum Abenteuer aufschreiben –interessante Begebenheiten und NSC, denen dein Charakter begegnet ist, usw. –, um die Geschichte deines Charakters fortzuspinnen und seine Zukunft mitzubestimmen.

**Miniatur:** Das Pathfinderrollenspiel nutzt ein normales 2,5 cm-Raster, um Bewegungen und taktische Positionierung im Kampf zu bestimmen. Entsprechend benötigst du etwas, um deinen Charakter auf dem Raster zu repräsentieren. Zu Beginn ist es völlig in Ordnung, das zu benutzen, was du zur Hand hast – eine Münze, ein Würfel o.a. Später solltest du dir eine Miniatur zulegen, um deinen Charakter darzustellen.

## Umschulung eines Charakters

Bei der Pathfinder Society dreht sich alles um die Entscheidungen der Spieler und deren Folgen. Es gibt aber eine Methode zur Veränderung deines Charakters, die sogenannte Umschulung.

Zu Beginn deiner Karriere als Kundschafter kannst du deinen Charakter anpassen. Ehe du einen Charakter zum ersten Mal in der Stufe aufsteigen lässt, kannst du alle Aspekte an ihm verändern mit Ausnahme seiner Pathfinder Society-Nummer. Veränderungen können nur zwischen Abenteuern erfolgen und ehe der Charakter die 1. Stufe hinter sich gelassen hat. Alle Ausnahmen sind in den FAQ aufgeführt. Du behältst alle Schätze, Ansehenspunkte, besondere Vorteile und EP, die du erlangt hast, und wendest sie nach der Umschulung auf den Charakter an, sofern der Charakter die oben aufgeführten Voraussetzungen erfüllt. Es ist dir lediglich erlaubt, die Volkszugehörigkeit deines Charakters in eine legale abzuändern.

Nach der 1. Stufe kannst du die Umschulungsregeln aus den *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagne* verwenden; Veränderungen müssen dann aber in Gegenwart eines Society-Spielleiters erfolgen und von diesem auf einem offiziellen Chronikblatt vermerkt und gegengezeichnet werden. Sollte der SL deinen Charakter vor den Veränderungen überprüfen wollen, musst du ihm den Charakterbogen vorlegen. Sollte die Zeit knapp sein, kann der SL sich entscheiden, keine Umschulung während dieser Spielsitzung zuzulassen. Wenn du von den Umschulungsregeln der *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagne* Gebrauch machst, muss du wie dort aufgeführt Geld aufwenden. Ferner kostet der Vorgang 1 Ansehenspunkt pro Tag, da die Zeit zwischen den Szenarien nicht näher definiert ist.

# KAPITEL 3

## DIE WELT DER GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER



Die Szenarien der organisierten Spielrunden der Pathfinder Society haben ihren Ausgangspunkt in der lebendigen Metropole Absalom. Die Bewohner Absaloms sind sehr stolz darauf, in einer der größten und reichsten Städte der bekannten Welt – und sicherlich der berühmtesten – zu leben. Den Legenden nach wurde Absalom von Aroden selbst gegründet, als der Letzte Azlanti den *Sternenstein* aus den Meerestiefen emporhob und an seinem gegenwärtigen Ruheplatz im Herzen der Stadt zurückließ. Diese berühmte Stadt ist zugleich ein lebender Bestandteil der golarischen Mythologie.

Absalom liegt an einem natürlichen Hafen auf der Insel Kortos in der Mitte der Inneren See. Dieser Standort erlaubt es der Stadt, Dutzende wichtiger Schifffahrtslinien zu kontrollieren und macht sie zu einem wichtigen Haltspunkt bei jeder Reise über dieses Meer. Die Zusammenkunft von Handelsknoten, strategischer Lage und religiösem Einfluss in Absalom ist die Quelle ihres Titels „Stadt am Nabel der Welt“. Natürlich zieht Absalom auch Möchtegern-Eroberer an, sie ist aber in den fast 5.000 Jahren seit ihrer Gründung nicht gefallen. Außerhalb der Stadtmauern sind die Überreste von Dutzenden von Belastungsfesten zu finden und das Hafenbecken ist derart voll von untergegangenen Kriegsschiffen, dass ein bezahlter Lotse erforderlich ist, um zu den Anlegern zu gelangen.

Als Aroden die Insel Kortos aus den Tiefen der Inneren See gehoben und Absalom gegründet hatte, rief er die Weisen und Tapferen aus den nahen Landen zusammen, sich auf dem neuen Land niederzulassen, und bat sie, den *Sternenstein* vor allen zu beschützen, die ihn an sich bringen wollten. Adelige, Händler und Abenteurer, die hauptsächlich aus Andoran, Cheliox, Osirion, Qadira, Taldor und Thuvia stammten, ließen sich in der neuen Stadt nieder. Die

städtische Kultur basiert stark auf der ihrer Gründer und viele Adelshäuser identifizieren sich eng mit Elementen ihrer früheren Herkunftsländer. Das gemeine Volk repräsentiert noch weitergehende kulturelle Einflüsse, gibt es dort Elfen von der Mordantspitze, Händler aus Tian und sogar Reisende aus anderen Ebenen. Entsprechend kann man Essen, Lieder und Kleidungsstücke aus fast jedem Winkel Golarions in Absalom finden, wenn ein Besucher nur weiß, wo er suchen muss. Man kann durchaus sagen, dass es nicht möglich ist, in den Straßen Absaloms unpassend oder besonders auffällig gekleidet zu sein oder sonderlich aus dem Rahmen zu fallen.

Der *Almanach der Kundschafter II* enthält einen kurzen Überblick zur Stadt mit allen Informationen, die ein Kundschafter kennen sollte, während der *Almanach zu Absalom* sich umfassend mit der Stadt auseinandersetzt.

### Die Gesellschaft der Kundschafter

Die Gesellschaft der Kundschafter existiert seit über 400 Jahren. Ihre Geschichte mitsamt der waghalsigen Taten tapferer Helden hält seit langer Zeit die Bevölkerung des Bereichs der Inneren See im Bann. Zu ihren Mitgliedern gehören Entdecker, Historiker, Grabräuber, Schatzjäger und Vagabunden, welche in die entferntesten Winkel der Welt reisen bei der Suche nach verlorenen Relikten von ersonnenloser Macht und der Suche nach Antworten auf Rätsel, die älter sind als die Götter. Diese Helden stellen sich rankenbedeckten Dschungelruinen, besteigen schneebedeckte Gipfel und durchkämmen den brennenden Wüstensand auf der Suche nach vergrabenen Gräbern und Gebäuden aus vergangenen Zeiten.

Wenn Mitglieder der Gesellschaft eine besonders wichtige Entdeckung machen oder Reise vollenden, schicken sie ihre Aufzeichnungen an ihren vorgesetzten Kundschafterhauptmann, der sie auf ihre Genauigkeit hin überprüft, ehe er das Manuskript an die maskierten Anführer der Gesellschaft weiterleitet. Diese bilden den Zehnerrat, einen inneren Kreis aus zehn erfahrenen Kundschaftern, welche die Aktivitäten der Gesellschaft lenken. Ihre subtile Anleitung ermöglicht es individuellen Kundschaftern zu glauben, dass sie aus eigenem Antrieb handeln, obwohl sie eigentlich den Willen der Zehn ausführen.

Die Gesellschaft kennt keine formellen Regeln, es wird aber erwartet, dass sie sich einem generellen Verhaltenskodex unterwerfen – Berichte über Verstöße dagegen können zum Ausschluss aus der Organisation führen. Die drei wichtigsten Pflichten von Mitgliedern sind:

**Entdecke:** Von Kundschaftern wird erwartet, dass sie das Wissen der Gesellschaft mehren und ihren Ruf fördern, indem sie in ferne Lande reisen, Geheimnisse aufdecken und die geheime Geschichte der Welt Stück für Stück zusammenfügen. Kundschafter werden ermutigt, in unbekannte Länder zu reisen und stetig fantastische Geheimnisse zu suchen.

**Berichte:** Man erwartet von Kundschaftern, dass sie detaillierte Aufzeichnungen während ihrer Reisen machen und ihre Taten niederschreiben. Zum Ende einer erfolgreichen Mission schickt der Kundschafter seine Unterlagen an seinen direkten Vorgesetzten, einen regionalen Kundschafterhauptmann, der sie analysiert und dabei oft auch Erkenntniszauber einsetzt. Besonders beachtliche Aufzeichnungen gelangen nach Absalom zum Zehnerrat, welcher die besten Erzählungen für die *Chroniken der Kundschafter* sammelt, die dann an die Kundschafterhauptmänner zurückgeschickt werden, um an die Feldforscher weitergegeben zu werden.

**Kooperiere:** Die Gesellschaft stellt keine moralischen Erwartungen an ihre Angehörigen, so dass sie aus Angehörigen aller Völker, Ansichten und Motivationen besteht. So könnte eine Kundschafterloge zur selben Zeit einen Teufel beschwörenden Chelaxianer, einen Paladin des Silberkreuzzuges, einen von Antiquitäten besessenen, osirischen Nekromanten und einen

freundlichen, taldanischen Geschichtenerzähler beherbergen. Egal welcher der acht Fraktionen Kundschafter angehört, wird von ihnen erwartet, dass sie die Ansprüche der anderen respektieren und sich aus deren Angelegenheiten heraushalten, außer um ihre Hilfe anzubieten.

Die *Pathfinder Almanache der Kundschafter I* und *II* enthalten eine Fülle an weiteren Informationen zu Geschichte, Zielen und Methoden der Gesellschaft der Kundschafter, darunter auch für die organisierte Kampagne legale Regeleoptionen, um deinen Charakter besser mit der Hauptorganisation innerhalb der Kampagne zu verknüpfen.

## Kundschafterhauptmänner und die Große Loge

Die meisten Kundschafter durchstreifen die Welt auf der Suche nach Reichtümern und Abenteuern und lassen sich an einem Ort nur lange genug nieder, um ihren nächsten Streifzug zu planen oder um zu überlegen, wie sie eine uralte Ruine ihrer Geheimnisse und Schätze berauben könnten. Es gibt aber noch eine andere Kaste an Kundschaftern, welche dem gemeinen Volk weitestgehend unbekannt, aber dennoch wichtig für den Erfolg der Organisation ist: Dies sind die Kundschafterhauptmänner, welche sich um die regionalen Angelegenheiten kümmern, und ihre zum Teil große Zahl an Gefolgsleuten, Bediensteten und Wachen. Die Große Loge von Absalom ragt unter allen Logen heraus. Im Gegensatz zu vielen Logen in anderen Orten auf dem ganzen Kontinent versteckt sie sich nicht hinter der Fassade des Geschäftes oder Wohnhauses, sondern stellt ihre Zugehörigkeit offen zur Schau. Die Glyphen der Offenen Wege, welche oft in der Kompassrose einer Karte oder den Verzierungen von Büchern verborgen ist, um insgeheim zu zeigen, dass die Gesellschafter der Kundschafter den Inhalt bestätigt, glänzt über dem Tor einer mit glatten Mauern ausgestatteten Schanze im Herzen Absaloms. Die Mauer umgibt sieben wehrhafte Festungen aus der Gründerzeit der Stadt. Vielleicht war dies früher der Sitz eines nun ausgestorbenen Adelshauses oder die Bastion einer vergessenen Regierung. Seit 400 Jahren ist die Große Loge von Absalom die Festung der Gesellschaft der Kundschafter, der Sitz des Zehnerrates und das legendäre Lager der Schätze und Legenden der Gesellschaft.





# KAPITEL 4

## FRAKTIONEN



### Beziehungen zwischen Fraktionen

Die unterschiedlichen Fraktionsführer haben ihren Mitgliedern deutlich erklärt, dass offener Krieg zwischen Fraktionen nicht toleriert wird und alle Fraktionen in Gefahr bringt, die Ziele des Zehnerrates nicht erfüllen zu können. Spieler werden ermutigt, kreativ zu denken, um erfolgreich an der Seite von Kundschaftern Abenteuer erleben zu können, welche andere Ansichten haben. Offene Feindseligkeiten gegenüber Angehörigen anderer Fraktionen sind streng verboten. Die meisten treuen Fraktionsmitglieder behalten ihre Gruppenzugehörigkeiten für sich und teilen fraktionsrelevante Missionen und Informationen nur mit Mitgliedern der eigenen Fraktion.

### Wähle deine Fraktion

Die Wahl der Fraktion ist ebenso bedeutsam wie die Wahl der Klassen- oder Volkszugehörigkeit deines Charakters. Sie definiert deinen Charakter in der Kampagne und bindet dein Schicksal an ein bestimmtes Ziel. Ehe du aber die Fraktion deines Charakters auswählst, lies dir alle sorgfältig durch und wähle jene aus, die am besten zu deiner Vorstellung von deinem Charakter passt.

Manche Klassen sind als Angehörige bestimmter Fraktionen schwerer zu spielen. Solltest du aber eine wunderbare Idee für einen Paladin der chelischen Fraktion besitzen, dann spiele diesen Charakter – dir sollte nur bewusst sein, dass es dir schwerer fallen könnte, die berüchtigt-diabolischen Missionsziele dieser Fraktion zu erreichen.

### Die Dunklen Archive

Seit Jahrhunderten sammelt die Gesellschaft der Kundschafter mächtige Artefakte und böse Relikte, welche als zu gefährlich erachtet werden, als dass man sie einsetzen will. Diese werden verpackt, mit einer Notiz, dass man sie noch studieren wolle, versehen und in einer Reihe unterirdischer Gewölbe eingelagert. Derart viele gefährliche Fundstücke auf engem Raum müssen irgendwann einfach Probleme machen, daher haben es sich die Dunklen Archive zur Aufgabe gemacht, sie zu katalogisieren und zu studieren, um ihre Eigenschaften besser zu verstehen – und sie vielleicht auch irgendwann einsetzen zu können.



Natürlich erkennt die Fraktionsführerin die Bedeutung dieser Aufgabe. Die manipulative, sinnliche Parakontessa Zarta Dralnien war früher als Vertreterin der chelaxianischen Interessen tätig und berüchtigt für ihre hedonistischen Feierlichkeiten. Nun agiert sie aber unabhängig, nur dass ihr eine Fülle uralter Magie zur Verfügung steht.

### Ziel: In der Dunkelheit liegt Erleuchtung

Erhalte die Ordnung in den Gewölben unter der Großen Loge von Absalom. Suche weitere gefährliche Relikte, um sie ordentlich in den Dunklen Archiven einzulagern und zu studieren. Studiere und verstehe gefährliche Phänomene und meistere ihre Macht zum Wohl der Fraktion. Gehe

Bündnisse mit gleichgesonnenen Gruppen ein, um ihre Techniken zu erlernen – oder zu stehlen.

## Wesenszüge der Dunklen Archive

Angehörige der Dunklen Archive können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

**Arkaner Archivar:** Du hantierst seit Jahren mit magischen Gegenständen und weißt, wie man sie testet, ohne Katastrophen auszulösen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen; Magischen Gegenstand benutzen ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

**Bibliothekar:** Du wurdest ausgebildet, mit Büchern umzugehen und sie zu erhalten und findest leicht Informationen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Bibliothekar) oder Sprachkunde und wählst eine dieser Fertigkeiten aus, welche stets Klassenfertigkeit für dich ist. Ein Mal am Tag kannst du einen Bonus auf einen Fertigkeitwurf, welchen du durch das Lesen eines Buches erhältst, um +1 erhöhen.

**Meister der Pentagramme:** Viele Jahre, die du mit dem Studium der Beschwörungskünste verbracht hast, haben dir ein einzigartiges Wissen über diese subtile und komplizierte Disziplin verliehen. Einmal am Tag kannst du beim Wirken eines Zaubers der Schule der Beschwörung deine Zauberstufe als um +2 höher behandeln bei der Berechnung der Wirkungsdauer des Zaubers.

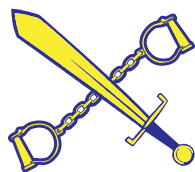
**Seelenfresser:** In dir gärt ein finsterner Hunger, welcher jubelt, wenn du oder ein Verbündeter einen Gegner töten. Einmal am Tag kannst du nach der Tötung einer feindlichen Kreatur als Augenblickliche Aktion temporäre Trefferpunkte in Höhe des Trefferwürfels des Getöteten erhalten. Diese temporären Trefferpunkte verbleiben für 1 Minute. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

**Teufelsmal:** Du trägst das Zeichen eines mächtigeren Scheusals. Jede böse Kreatur, welche dieses sieht, wird es sich zwei Mal überlegen, sich mit dir anzulegen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen, wenn du es mit Externaren der Unterart Böse zu tun hast.

## Die Freiheitsklingen

Angehörige dieser Fraktion greifen den Feind von Innen heraus an. Sie suchen unter den Unterdrückten nach Dissidenten, Freiheitskämpfern und Revolutionären. Sie geben diesen Verbündeten heimliche Unterstützung, rüsten sie aus, finanzieren sie und liefern ihnen Informationen, die zum Sturz von Tyrannen nötig sind. Bis vor kurzem diente die Gruppe Andoran direkt, hat sich aber von der Aufsicht dieser Nation gelöst, um besser gegen Korruptionen von innen und außen kämpfen zu können.

Der Fraktionsführer ist Major Colson Madris, ein hochdekoriertes Adlerritter Andorans, welcher gegen Tyrannen



und Sklavenhändler zu Felde zieht. Er ist der jüngste, der jemals mit dem goldenen Adler auf den Schultern ausgezeichnet wurde, und hat viele Siege im Namen der Freiheit errungen, ist dabei aber auch so manchem auf die Füße getreten.

## Ziel: Wahre Freiheit

Die Freiheitsklingen wollen den Funken der Revolution in dekadente alte Reiche tragen und die Unwissenden in vergessenen oder unbekanntem Ländern zivilisieren und unterrichten. Sie setzen sich für die Abschaffung der Sklaverei und die Bestrafung der Sklavensammler, -händler und -halter ein. Sie bringen das Licht der Freiheit in die finstersten Winkel der Welt und vertreiben Mystizismus, Diabolismus und Furcht. Ein Angehöriger dieser Gruppe widmet sich oft parallel zu seinen Pflichten der Sabotage und der Diplomatie und sollte willens sein, tyrannische Gesetze zu biegen, um die Saat der Freiheit zu pflanzen, selbst wenn dazu fragwürdige Mittel nötig sind.

## Wesenszüge der Freiheitsklingen

Angehörige der Fraktion der Freiheitsklingen können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

**Aufbauende Redekunst:** Du bist begabt darin, deine Ansichten anderen verständlich zu machen. Auftreten (Gesang, Komödie, Rede- oder Schauspielkunst) ist für dich eine Klassenfertigkeit. Du kannst ein Mal am Tag 1 Minute aufwenden, um deine Verbündeten anzusprechen und zu ermutigen; dies hat eine Reichweite von 18 m. Lege einen Fertigkeitwurf für Auftreten (Gesang, Komödie, Rede- oder Schauspielkunst) gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erhalten deine Verbündeten einen Wesenszugsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte für 5 Minuten. Solltest du den SG um 10 oder mehr übertreffen, steigt der Bonus um 1.

**Befreiungskämpfer:** Deine Familie führt schon lange Krieg gegen die Tyrannei. In deiner Jugend hast du vieles über Guerillakriegsführung erlernt. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und auf Angriffswürfe während der Überraschungsrunde.

**Blick für Gaunerei:** Du kennst dich mit Lügnern, Dieben und Betrugern aus, dies verschafft dir einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen, zudem ist Motiv erkennen für dich stets eine Klassenfertigkeit.

**Geborener Seefahrer:** Du wurdest an Bord eines Schiffes geboren und hast gelernt, an der Seite der Seeleute der andoranischen Flotte zu kämpfen. An Bord eines Wasserfahrzeuges erhältst du einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Klettern. Eine dieser Fertigkeiten wird nach deiner Wahl für dich zu einer Klassenfertigkeit.

**Unbezähmbar:** Dein starkes, selbstbewusstes Auftreten macht dich widerstandsfähig gegen Beherrschung und Kontrolle. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungen und Verzauberungseffekte.

## Die Große Loge

Absaloms Große Loge zieht Kundschafter aus allen Winkeln der Inneren See und fernen Landen an. Abenteuerlustige Gesellen finden sich in der ausgedehnten Anlage aus Türmen, Bibliotheken, Reliquienschreinen und Museen ein, um zu trainieren, Forschungen zu betreiben und Geschichten über ihre Erlebnisse im Feld auszutauschen. Entsprechend betrachten alle möglichen Arten von Kundschaftern die Große Loge von Absalom als ihr Zuhause und haben großen Respekt vor der Einrichtung. In ihren Mauern leben die maskierten Anführer der Gesellschaft – der Zehnerrat –, welche die weltweiten Aktivitäten der Kundschafter von Himmelskratzer aus lenken. Andere Kundschafter mögen ihre Treue anderen Nationen oder Kirchen schwören, doch die Angehörigen der Fraktion der Großen Loge widmen ihre Loyalität allein den Zehn und der Gesellschaft der Kundschafter selbst.

Kundschafterhauptmann Ambrus Valsin kontrolliert die Geschehnisse in der Großen Loge selbst. Neue Kundschafter mögen ihn oft nicht, während Veteranen seine bedachte Auftragszuweisung zu schätzen wissen. Valsin achtet sehr auf Einzelheiten und hasst Ineffizienz, er mag keine Widerworte und reserviert die schwierigsten Aufträge für jene, die ihm auf die Nerven gehen.

### Ziel: Loyalität gegenüber dem Zehnerrat über alles

Angehörige dieser Fraktion sind die treuesten Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter. Sie verkörpern die Schlüsselgebote der Organisation mehr als alle anderen. Diese Kundschafter sind voller Neugier und konzentrieren sich darauf, Ruinen zu erkunden und Artefakte vor jenen zu retten, die sie nicht zu schätzen wissen. Kundschafter der Großen Loge sind beste Begleiter bei größeren Expeditionen und füllen die Bände der *Chroniken der Kundschafter* seit ihres Bestehens. Oft lassen sie sich von den Taten Durvin Gests, eines der ersten Kundschafter, inspirieren und streben danach, ebenso berühmt zu werden wie dieser legendäre Kundschafter.

### Wesenszüge der Großen Loge

Angehörige der Fraktion der Großen Loge können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

**Beobachtungsgabe:** Manchmal hilft es, seiner Umgebung und den Leuten, die man trifft, Aufmerksamkeit zu widmen. Wähle Motiv erkennen oder Wahrnehmung. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit und sie wird für dich zu einer Klassenfertigkeit.

**Eingeweihter:** Kundschafterhauptmann Valsin ist gern über alles informiert und du tust dein Bestes, es ihm gleichzutun. Wähle Diplomatie oder Wissen (Lokales). Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für



die gewählte Fertigkeit und sie wird für dich zu einer Klassenfertigkeit.

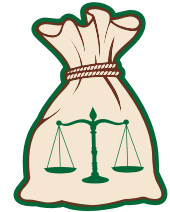
**Ergebnheit:** Du widerstehst Versuchen, dich vom Befolgen der Anweisungen des Zehnerrates abzubringen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungen und verzaubernde zauberähnliche Fähigkeiten

**Gute Ausbildung:** Deine Zeit in der Großen Loge von Absalom zahlt sich aus. Wähle Wissen (Geographie) oder Wissen (Geschichte). Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit und sie wird für dich zu einer Klassenfertigkeit.

**Lehrreiche Fehler:** Du weißt, welche Folgen Fehler haben können, so dass du keinen Fehler zwei Mal machen willst. Einmal pro Szenario erhältst du einen Wesenszugsbonus von +1 auf deinen nächsten Rettungswurf, nachdem du eine natürliche 1 bei einem Rettungswurf gewürfelt hast. Dieser Bonus besteht nur bis zum Ende des Szenarios und verfällt dann, wenn er nicht genutzt wurde.

## Die Handelsbörse

Die Handelsbörse ist ein unabhängiges Geschäftsunternehmen mit engen Kontakten zur Gesellschaft der Kundschafter. Sie nutzt vielfältige Kanäle, um Handels- und Wirtschaftsvorteile zu erlangen. Wird Ehrlichkeit benötigt, setzt sie respektable Geschäftsleute ein, schreckt aber auch nicht davor zurück, zwielichtige Methoden einzusetzen, um ein feindliches Monopol zu brechen. Das Unternehmen ist die Schöpfung des Handelsprinzen Aaqir al'Hakam, welcher kürzlich die qadirischen Anteile der Gesellschaft erworben und seine Mittel mit denen Guaril Karelals vereint hat, eines Szarni-Verbrecheroberhauptes aus Absalom. Aaqirs Geschäftswissen und Instinkt für den Handel machen ihn zu einem fähigen und selbstbewussten Anführer.



### Ziel: Herrschaft durch Handel

Auch wenn die Fraktion im Vergleich zu anderen Handelshäusern im Bereich der Inneren See klein ist, arbeitet sie daran, ein umfassendes Netzwerk aufzubauen, welches nahezu alles überall hin bringen kann – wenn der Preis stimmt. Unterminiere oder erwerbe rivalisierende Monopole und verbünde dich mit machtvollen Produzenten, Händlern und Kontakten, um das Unternehmen zu fördern.

### Wesenszüge der Handelsbörse

Angehörige der Fraktion der Handelsbörse können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

**Ehrenwert:** Du ziehst es vor, mit anderen fairen Handel zu treiben und so Geschäftskontakte und guten Willen aufzubauen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Motiv erkennen und wählst eine dieser Fähigkeiten als Klassenfähigkeit aus.

**Goldenes Händchen:** Du entstammst einer langen, stolzen Tradition von Dieben und Einbrechern und gehörst

dieser selbst an. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten. Eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist für dich eine Klassenfertigkeit.

**Schmuggler:** Wenn du Schmuggelgut oder anderweitig regulierte Waren bei dir führst, bist du gut darin, sie an wachsamem Augen vorbeizuschleusen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +3 auf Fingerfertigkeit, um einen Gegenstand zu verstecken, zudem ist Fingerfertigkeit für dich stets eine Klassenfertigkeit.

**Unermüdllich:** Du bist es gewohnt, Überstunden zu machen und schwierige Bedingungen durchzustehen, wenn es gilt, etwas zu Ende zu bringen. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 auf Konstitutionswürfe gegen nichttödlichen Schaden durch Schwimmen, Eilmärsche, Hunger, Durst, Hitze und Kälte. Ferner erhältst du 1 Bonustrefferpunkt.

**Vergoldeter Händedruck:** Du weißt, wie man ohne großen Aufwand Leute dazu bringt, zu tun, was du willst. Wenn du einen NSC bestichst, bezahlst du 10% weniger als ein Charakter ohne diesen Wesenszug und erzielst dieselben Ergebnisse.

## Der Herrscherhof

Der Adel im Gebiet der Inneren See wird von nationalen Verbindungen, unterschiedlichen Ansichten und der Art, wie er jeweils sein Volk repräsentiert, geteilt. Kleinliche Streitigkeiten und uralte Fehden haben an der Elite gezehrt, bis sie – insbesondere in Taldor – die Tugenden des Adels vergessen hat. Stattdessen verbergen sich die Edlen nun hinter pompösen Darbietungen und großen Feiern, welche weiter am Reichtum des Landes zehren. Die Edle Gloriana Morilla ist von Taldors Leiden frustriert und hat die Fraktion des Herrschaftshofes gegründet, um die unbedeutenderen Adligen vieler Länder unter einer gemeinsamen Philosophie der Exzellenz, des Fortschritts und der Zielstrebigkeit zu vereinen. Hierzu müssen sie und ihre Beauftragten zugleich zu subtiler Spionage und inspirierenden Taten fähig sein.



### Ziel: Edle vereint zum gemeinsamen Ziel

Eine die Adligen der Inneren See, um als Macht hinter dem jeweiligen Thron zu fungieren und ihre Länder zu Wohlstand und Frieden zu führen und so vielleicht ein neues, avistanweites Reich zu schaffen. Halte außer vor potentiellen Rekruten die Existenz der Gruppe geheim, da viele Nationen in ihr eine Gefahr sehen würden.

### Wesenszüge des Herrschaftshofes

Angehörige der Fraktion des Herrschaftshofes können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

**Beeindruckende Ausstrahlung:** Dein grandioses Gehabe und Posieren erschweren es anderen, sich zu konzentrieren. Als Volle Aktion kannst du einmal am Tag angrenzende

Gegner mit einer längeren Zurschaustellung deiner Kampfkunst ablenken. Allen angrenzenden Gegnern muss ein Willenswurf gegen SG 10 + deine ½ Stufe + dein CH-Modifikator gelingen, um nicht für 1 Runde Erschüttert zu sein.

**Einflussreich:** Wenn du einen Vorschlag machst, nehmen Fremde diesen gern als eigene Idee auf. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, um eine Kreatur um etwas zu bitten. Du kannst ein Mal am Tag bei einem von dir gewirkten Zauber der Kategorie Sprachabhängig den SG des Rettungswurfes um 1 erhöhen.

**Meisterduellant:** In deiner Jugend hast du zahllose Stunden damit verbracht, die Kunst des Duells zu perfektionieren, um Einzelgegner besiegen zu können. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, solange du dich angrenzend zu einem einzelnen Gegner aufhältst. Dieser Wesenszugsbonus kommt nicht bei Berührungsangriffen zur Anwendung oder wenn dir der Geschicklichkeitsbonus verwehrt ist.

**Modebewusst:** Du hast deine Jugendjahre in Oppara verbracht und gelernt, mittels modischen Auftretens deine Beziehungen zu anderen zu verbessern. Solange du Kleidung und Schmuck im Wert von mehr als 80 GM trägst, erhältst du einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen. Eine dieser Fertigkeiten (deine Wahl) ist zudem für dich eine Klassenfertigkeit.

**Unerschütterlich:** Es mag daran liegen, dass du an deine Ziele glaubst, doch vielleicht hast du auch einfach nur starke Nerven, auf jeden Fall scheint nichts dich zu erschüttern. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furcht und der SG von Fertigkeitwürfen für Einschüchtern, um dich zu demoralisieren, steigt um 3.

## Der Silberkreuzzug

Manche Angehörige des Silberkreuzzuges betrachten die jüngsten Ereignisse voller Unbehagen. Die internen Kämpfe, welche erst kürzlich zu einem Ende gekommen sind, könnten immer noch erneut ausbrechen. Zudem haben die Taten einiger gieriger, egoistischer Mitglieder den guten Namen der Gesellschaft in den Schmutz gezogen. Zur Antwort hat sich die Fraktion des Silberkreuzzuges gebildet, welche die unerwünschten Elemente innerhalb der Gesellschaft enttarnen und im Dienst des Guten im Gebiet der Inneren See und darüber hinaus tätig werden will.



### Ziel: Nutze die Gesellschaft für das Gute

Angeführt von der ehemaligen Kundschafterin Ollysta Zadrian, ein Paladin der Sarenrae, strebt diese Fraktion danach mehr zu sein, als nur Abenteurer, die den Befehlen des Zehnarrates und den Kundschafterhauptmännern gehorchen. Während andere Fraktionen, wie beispielsweise die Sczarni, die Gesellschaft für ihre eigenen Interessen nutzen, versucht der Silberkreuzzug die Gesellschaft in eine



Organisation zu verwandeln, die den Schwachen hilft, das Böse zerstört und die Welt in einen besseren Ort verwandelt.

### Wesenszüge des Silberkreuzzuges

Angehörige der Fraktion des Silberkreuzzuges können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

**Begabter Heiler:** Wenn du einen Zauber wirkst oder eine Klassenfähigkeit einsetzt, welche Trefferpunkteschaden heilt, kannst du einmal am Tag jede natürliche 1 wiederholen, musst aber das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es wieder „1“ lauten sollte.

**Im Namen des Guten:** Deine Zauber der Kategorie Gutes sind besonders machtvoll und funktionieren mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe. Dieser Wesenszug lässt zudem deine Aura als um einen Schritt mächtiger erscheinen (siehe auch *Böses entdecken*).

**Im Namen des Lichts:** Einmal am Tag erhältst du einen Wesenszugsbonus von +2 auf einen Angriffswurf gegen eine Kreatur böser Gesinnung. Sollte die Kreatur nicht von böser Gesinnung sein, ist diese Fähigkeit verschwendet. Du musst vor ihrem Einsatz die Nutzung dieser Fähigkeit erklären.

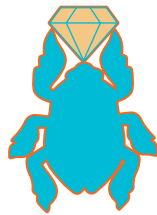
**Religionskundiger:** Deine Verbündeten innerhalb des Silberkreuzzuges haben dich vieles über Golarions Götter und deren Anhänger gelehrt. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Religion) und Wissen (Religion) ist für dich eine Klassenfertigkeit.

**Unkonventionelle Kampfweise:** Du bist besonders leichtfüßig und erhältst einen Wesenszugsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik, wenn du dich vom Gegner bedrohte Felder bewegst.

### Die Skarabäusgelehrten

Als die erste Blütezeit des alten Osirion zu Ende ging, entstand ein Orden von Gelehrten, welcher die Wunder des Landes für künftige Dynastien katalogisieren und erhalten wollte. Er lagerte seine Geheimnisse in speziell vorbereiteten Edelsteinen, von denen die meisten während der Kelischen Besatzung vor Jahrtausenden verlorenen gingen. Vor Jahren wurde der Drache Tahnikepsu zum Diamantgelehrten und hat nun den Orden wiederbelebt. Er sucht nun nach den verlorenen Juwelen und würdigen Gelehrten, welche deren Macht erben sollen. Dann könnten die Gelehrten zusammen die alten Geheimnisse enthüllen und lehren, auf dass ein neues goldenes Zeitalter der Technologie und Philosophie beginnen kann.

Tahonikepsu arbeitet eng mit Amenopheus, dem Saphirgelehrten und früheren Fraktionsführer zusammen. Während der Drache sich um die weitreichenderen Ziele der Fraktion kümmert, kümmert Amenopheus sich um die Feldoperationen und agiert als Gesandter bei anderen Organisationen.



### Ziel: Entschlüssele die Weisheit der Vergangenheit zum Wohle der Zukunft

Suche und erhalte die Wunder alter Zivilisation (z.B. des alten Osirion). Finde die Gelehrtenjuwelen, welche die wertvollen Geheimnisse dieses Wüstenreiches enthalten. Kultiviere Exzellenz in der Fraktion, ihren Verbündeten und den Erleuchteten, da aus ihren Rängen die neuen Gelehrten kommen werden.

### Wesenszüge für die Skarabäusgelehrten

Angehörige der Fraktion der Skarabäusgelehrten können bei Charaktererschaffung oder mittels des Talents Zusätzliche Wesenszüge die folgenden Kampagnenwesenszüge wählen:

**Achtsamer Nutzer:** Manche der mächtigsten Waffen sind uralte und unbezahlbar und du achtest ebenso sehr auf deine Ausrüstung wie auf dich selbst. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf deine KMW gegen Entreifen, Entwaffnen und Zerschmettern. Deine Ausrüstung erhält einen Wesenszugsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

**Ahnenverbunden:** Deine Erziehung hat dir vermittelt, dass man Untote nicht fürchten müsse – sie sind nur die unlebenden Überreste deiner verehrten Ahnen. Einmal am Tag kannst du dich mit einer Aura des Unlebens umgeben. Unintelligente Untote ignorieren dich, solange du sie in Ruhe lässt (wie *Vor Untoten verstecken*). Dieser Schutz hält für 1 Runde pro 2 Charakterstufen an (Minimum 1 Runde). Solltest du einen Untoten angreifen oder anderweitig offensiv angehen, endet der Effekt augenblicklich. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

**Altertumskundler:** Du kennst dich gut mit der Geschichte untergegangener Reiche aus. Wähle Sprachenkunde oder Wissen (Geschichte) als Klassenfertigkeit. Du kannst zu Spielbeginn eine der folgenden Sprachen lesen und sprechen: Alt-Osiriani, Azlanti, Jistkanisch, Tekritanisch, Thasilonisch oder Zyklopisch.

**Geheimnisse der Sphinx:** Deine Ahnen erwiesen Nethys den Gehorsam, welcher ihren Erben dafür seherische Gaben verlieh. Einmal am Tag erhältst du einen Wesenszugsbonus von +2 auf einen Fertigkeitwurf für Wissen. Ferner wählst du eine Wissenfertigkeit, welche für dich zur Klassenfertigkeit wird.

**Grabräuber:** Du hast den Gutteil deines Lebens mit dem Erkunden uralter Gräfte und Katakomben in Osirion verbracht. Du erhältst einen Wesenszugsbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Wissen (Gewölbe). Eine dieser Fertigkeiten ist für dich eine Klassenfertigkeit.

### Fraktionswechsel

Solltest du mit deiner Fraktion nicht mehr einverstanden sein, kannst du dir eine neue aussuchen. Dies hat allerdings einen Preis in Abhängigkeit zu der Zeit, die du in deiner bisherigen Fraktion verbracht hast, da die neue Fraktion dir zu Beginn nicht vertraut und noch nicht aus erster Hand weiß, wozu du fähig bist. Der Wechsel der Fraktion kostet daher das 3-fache deiner Charakterstufe in Ansehenspunkten, verändert deinen Ruhmwert aber nicht. (Ansehen und

Ruhm werden in Kapitel 5 erklärt). Du behältst deine Fraktionswesenszüge, so du welche besitzt, verlierst aber alle fraktionspezifischen Ansehensbelohnungen, die du bei deiner bisherigen Fraktion erlangt hast. Generische Belohnungen (Tabelle 5-4) und Annehmlichkeiten (*Pathfinder Almanach der Kundschafter II*) sind davon nicht betroffen.

## Fraktionsauslösung

Im Laufe der Kampagne kann es passieren, dass sich eine Fraktion auflöst und daher dann nicht mehr aktiv beteiligt ist. Eine solche Auflösung ist Inhalt eines speziellen Szenarios, welches die Handlungsebene um diese Fraktion abschließen soll. Jeder Charakter einer solchen Fraktion, welcher an diesem Abschlusszenario teilnimmt, kann eine besondere Belohnung vom Chronikblatt des Szenarios erwerben.

Im Anschluss kann der Charakter, ehe die Fraktion als Wahlmöglichkeit aus der Kampagne entfernt wird, ohne Kosten die Fraktion wechseln. Alle fraktionspezifischen Annehmlichkeiten, Titel, Wesenszüge, über Ansehen erlangte Gegenstände und andere Dinge, die der Charakter als Mitglied seiner alten Fraktion erworben hat, behält er ohne Veränderungen. Nachdem die Fraktion sich aufgelöst hat, sind diese fraktionspezifischen Gegenstände nicht mehr zum Erwerb verfügbar. Charaktere, die einer sich auflösenden Fraktion angehören, aber keine Belohnung aufgrund des damit assoziierten Szenarios erhalten, müssen die Fraktion wechseln, ehe sie eine Belohnung für das nächste Szenario erhalten können; dieser Wechsel kostet sie kein Ansehen. Kein Charakter kann einer aufgelösten Fraktion angehören. Mit Ende der Staffel 4 haben sich die Laternenloge und die Schattenloge aufgelöst. Entsprechend kann kein Charakter mehr diesen Fraktionen fortan angehören. Ein SL, der einen Charakter besitzt, welcher einer aufgelösten Fraktion angehört, kann das Chronikblatt des besonderen Abschlusszenarios ausnahmsweise auf einen seiner Charaktere zur Anwendung bringen, dessen Stufe über der des Szenarios liegt.

”Hinsichtlich der Voraussetzungen für Annehmlichkeiten und Missionsvorteile und -belohnungen aus früheren Seasons behandle Angehörige der Freiheitklingen wie Angehörige der andoranischen Fraktion, Angehörige der Dunklen Archive als Angehörige chelaxianischen Fraktion und Angehörige der Skarabäusgelehrten als Angehörige der osirischen Fraktion. Angehörige der Handelsbörse werden als Angehörige der qadirischen Fraktion behandelt und Angehörige des Herrscherhofes als Angehörige der taldanischen Fraktion. Ohne einen Vorteil, der ihm dies gestattet, kann kein SC Annehmlichkeiten, Vorteile oder Belohnungen erhalten, welche nur Sczarni zugänglich wären.”

## Ziele der Fraktionen in Staffel 6

Jede Fraktion verfolgt in Staffel 6 besondere Ziele und Motivationen:

**Die Dunklen Archive:** Richte die Dunklen Archive ein, ermögliche Fraktionsangehörigen die Ausbildung und baue einen Ruf innerhalb der Gesellschaft auf.

**Die Freiheitklingen:** Befreie Sklaven und unterminiere die Tyrannei im Gebiet der Inneren See.

**Die Große Loge:** Stärke die Nantambuloge und gehe seltsamen Neuigkeiten aus dem Mwangibecken nach.

**Der Herrscherhof:** Rekrutiere gleichgesonnene Adelige für die Fraktion.

**Die Handelsbörse:** Richte langfristige Handelsbeziehungen mit einem von mehreren möglichen Partnern ein.

**Der Silberkreuzzug:** Hilfe dabei, Bösewichte dem Licht zuzuführen, unterstütze die Bedürftigen und hilf den Veteranen des Mendevischen Kreuzzuges.

**Die Skarabäusgelehrten:** Schaffe eine sichere Operationsbasis für die Gruppe und suche nach weiteren Kandidaten.





# KAPITEL 5 BESONDERE REGELN DER PATHFINDER SOCIETY



Das einmalige Wesen einer weltweiten, gemeinsamen Kampagne erfordert es, ein paar kleinere Änderungen an den normalen Regeln des Pathfinderrollenspiels vorzunehmen, um sicherzustellen, dass die Regeln an jedem Spieltisch auf dieselbe Weise durchgesetzt werden, selbst wenn dort unterschiedliche Spielleiter tätig sind. Dieses Kapitel fasst alle diese geringfügigen Änderungen zusammen. Hinsichtlich weiterer Regelklarstellungen verweisen wir auf das Online-FAQ der Society unter [paizo.com/pathfindersociety/faq](http://paizo.com/pathfindersociety/faq). Sollte eine Klarstellung oder eine im Forum erfolgte Regelung sich direkt auf deinen Charakter auswirken, dann drucke den entsprechenden Abschnitt aus und bringe ihn mit an den Spieltisch, um Verwirrungen bei oder Streit mit einem SL zu vermeiden, welcher vielleicht mit der Lage nicht vertraut ist.

Für die Kampagnenleitung ist es nicht möglich, jede mögliche Situation oder Regelinterpretation abzudecken. Daher kann es im Laufe eines Szenarios passieren, dass du auf Regelkombinationen oder Fragen stößt, welche nicht von diesem Buch oder den FAQ abgedeckt werden. In diesen Fällen können Spielleiter die Regeln so auslegen, dass für alle eine spaßige und gerechte Spielerfahrung gewahrt bleibt.

## Kein Kampf Spieler-gegen-Spieler

Die organisierten Spielrunden der Pathfinder Society haben zum Ziel, so vielen Spielern wie möglich eine vergnügliche Erfahrung zu ermöglichen. Kämpfe unter Spielern hingegen verderben eine Spielsitzung. Es mag dir ja als spaßig erscheinen, andere Charaktere zu töten, doch gilt dies sicher nicht für den Spieler des anderen Charakters. Selbst wenn du glaubst, dass es dem Wesen deines Charakters

entspricht, einen anderen SC in diesem Moment zu töten, dann bemüßige dich, einen anderen Weg zu finden, wie dein Charakter sich verhalten könnte. Kurz gesagt, du kannst niemals mit deinem Spielercharakter einen anderen Spielercharakter töten. Beachte, dass dies nicht für Situationen gilt, in denen dein Charakter unter Geisteskontrolle durch einen NSC steht und von diesem gezwungen wird, einen anderen Kundschafter anzugreifen.

## Bedrohe keine anderen Spieler, schüchtere sie nicht ein und belästige sie nicht

Wir sind alle Freunde und spielen ein Spiel zusammen, um eine schöne Zeit zu haben. Bedränge daher keine anderen Spieler, nur weil dein Charakter es könnte. Extreme Störungen des Spiels werden nicht geduldet. Ein paar flotte Sprüche oder auch wechselseitige Beleidigungen unter Spielercharakteren können wunderbares Rollenspiel sein, doch wenn du dich nach Kräften bemühest, einen anderen Charakter dumm dastehen zu lassen oder alles zu zerstören, was dieser Charakter erreicht hat, dann hast du wahrscheinlich den Zweck der Pathfinder Society aus den Augen verloren und könntest gebeten werden, den Spieltisch zu verlassen. Deinen Charakter zu spielen ist keine Entschuldigung für kindisches Verhalten. SL sollten mit den Eventkoordinatoren zusammenarbeiten, um Konflikte außerhalb des Spieles zu lösen. Solltest du zugleich SL und Koordinator sein, dann tue, was du für richtig hältst. In extremen oder wiederholten Fällen solltest du den Schuldigen auffordern, den Spieltisch zu verlassen.

## Betrüge nicht

Verfälsche keine Würfelerggebnis, fälsche nicht deine Chronikblätter und füge deinem Inventar keine neuen Gegenstände hinzu, die du nicht korrekt erworben hast. Belüge den SL nicht. Halte deinen Charakterbogen und die sonstigen Aufzeichnungen in einem aktuellen und lesbaren Zustand und bringe stets alle Chronikblätter zu einer Spielrunde mit. Falls du deine Chronikseiten vergisst, kannst du deinen Charakter nicht spielen und bestenfalls auf einen vorgefertigten Charakter zurückgreifen oder einen neuen Charakter nach den Regeln der Society erschaffen. Ein SL verlässt sich darauf, dass die Chronikseiten korrekt sind, um eine ehrliche Kampagne leiten zu können, welche allen Spaß macht und gerecht ist. Daher achte auf deine Unterlagen, halte sie aktuell und nimm sie zu Spielrunden der Pathfinder Society mit, an denen du teilnehmen willst. Wir empfehlen einen Ordner, der zwischen den Spielrunden geschlossen werden kann.

## Immer nur ein Charakter

Während eines Szenarios kannst du nur einen Charakter spielen. Selbst wenn du mehrere aktive Charaktere bei der Pathfinder Society besitzen solltest, wird das Spielen von mehr als einem Charakter während desselben Szenarios als Betrug betrachtet. Ein SL darf einen vorgefertigten Charakter während einer Spielsitzung führen, wenn dieser benötigt wird, um die Mindestanzahl an Charakteren für das Szenario zu gewährleisten.

## Szenarien wiederholen

Unter bestimmten Umständen kann es vorkommen, dass ein Spieler ein Szenario erneut spielen muss, welches er bereits vollendet oder möglicherweise als SL bereits geleitet hat. Die folgenden Regeln bestimmen, wann dies erlaubt ist und welche Vorteile man aus einer Wiederholung Erlangen kann:

- Wenn du erstmals ein Szenario spielst, erhält der von dir gespielte Charakter eine Chronikseite, welche ihm EP, Gold, Ansehenspunkte, Vorteile und die Möglichkeit zum Erwerb jedes besonderen Gegenstandes verleiht, der im Laufe des Szenarios gefunden wurde.
- Egal wie oft du ein Szenario spielst oder leitest, du kannst maximal 1 Spielerchronik und 1 SL-Chronik für dasselbe Szenario erhalten. Du kannst ein Szenario wiederholen, um die minimale Anzahl an teilnehmenden Charakteren zu erreichen (siehe Kapitel 7), doch wenn du die Begrenzung erreicht hast, bringt dir dies nicht mehr als eine nette Zeit. Ein Spieler, der ein Szenario wiederholt, um die minimale Charakteranzahl zu gewährleisten sollte ausnahmsweise eine Chronik für dieses Szenario erhalten, auf der allerdings 0 Gold, 0 Ruhm und 0 XP vermerkt sind; er kann keinen Einkommenswurf durchführen, erhält keine Vorteile, keinen Zugang zu Gegenständen und auch sonst nichts auf der Chronikseite, was Spieler des Szenario erhalten könnten. Diese Seite dient nur als Platzhalter, um die Teilnahme des Charakters am Abenteuer zu dokumentieren und Gegenstände und Zustände zu dokumentieren, die man im Laufe des Abenteuers

genutzt, erlangt oder erhalten hat. Dies ist die einzige Ausnahme, unter der ein Charakter mehr als eine Chronikseite für dasselbe Abenteuer besitzen kann.

- Wenn du ein Szenario bereits gespielt haben solltest, es aber aus irgendeinem Grund wiederholen willst, musst du den SL davon in Kenntnis setzen, dass du das Szenario bereits gespielt hast. Manche SL leiten ungern ein Abenteuer für Spieler, die wissen, was sie erwartet. Sollte der SL mit einer Wiederholung des Szenarios deinerseits nicht einverstanden sein, musst du einen SL finden, der damit keine Probleme hat. Ein SL besitzt das Recht, einem Spieler die Wiederholung eines Szenarios aus jedem beliebigen Grund zu verweigern, sollte aber flexibel sein, wenn eine Wiederholung die einzige Möglichkeit darstellt, die minimale legale Spielerzahl am Tisch zu ermöglichen.
- Solltest du den anderen Spielern die Handlung des Szenarios verraten, hat der SL jedes Recht, dich aufzufordern, den Spieltisch zu verlassen. Achte daher darauf, Spielerwissen und Charakterwissen zu trennen. Wenn du besorgt bist, im Laufe des Spieles eventuell etwas zu verraten und den anderen dadurch den Spielspaß zu verderben, dann berate mit dem SL, wie er die Situation handhaben würde.

Vergiss nicht, dass eine Wiederholung den Sinn hat, ein spaßiges Spiel überhaupt erst zu ermöglichen und nicht den anderen den Spaß zu rauben. Alle Szenarien der Ebene 1 und alle sanktionierten Szenarien der Ebenen 1-2 können von Charakteren der 1. Stufe unbegrenzt wiederholt werden. Die sanktionierten Module können von einem Charakter der 2. Stufe einmal wiederholt werden. Ein SL kann ein weiteres Chronikblatt jedes Mal erhalten, wenn er ein Szenario der Ebene 1 oder ein sanktioniertes Modul der Ebene 1-2 leitet, aber nur einen Charakter der 2. Stufe pro Abenteuer mit einem Chronikblatt versehen. Alternativ können Kampagnen-SL, welche Sterne tragen (siehe Seite {37}) zusätzliche Spieler- oder SL-Chroniken pro SL-Stern erhalten. Ein Drei-Sterne-SL könnte drei Szenarien oder sanktionierte Module auswählen, die er dann jeweils ein weiteres Mal leiten oder spielen und dafür eine Chronikseite erhalten kann. Für jedes dieser Abenteuer kann er daher anstelle der normalerweise erlaubten zwei Chronikseiten drei Seiten erlangen. Wenn ein SL seine SL-Sterne einsetzt, um ein Szenario zu wiederholen, wird dies auf der jeweiligen Chronikseite vermerkt. Die SL-Sterne sind einmalig auf Lebenszeit ausgegebene Vorteile. Kein Charakter kann dasselbe Chronikblatt zwei Mal besitzen, stattdessen muss ein Chronikblatt für dasselbe Szenario einem anderen Charakter zugewiesen werden.

## Nach dem Szenario

Wenn du ein Szenario abgeschlossen hast, musst du die Handlungen deines Charakters niederschreiben und seinen Fortschritt dokumentieren, welche Reichtümer er erlangt hat, welche Gegenstände erworben oder verkauft wurden und wie viele Ansehenspunkte er erhalten hat. Mit dem Ende des Szenarios oder dem Ablauf der Zeit überreicht dir der SL das Chronikblatt des Szenarios. Dieses ermöglicht es dir, die Fortschritte deines Charakters genau zu dokumentieren.

## Schritt 1: Erfahrung (EP)

Szenarien der Pathfinder Society vergeben keine Erfahrungspunkte im traditionellen Sinn. Charaktere können sich ferner zwischen zwei Aufstiegseschwindigkeiten entscheiden, um ihre Kundschaftererlebnisse ihren Vorlieben anzupassen oder um neuen Freunden zu ermöglichen, zu älteren Charakteren aufzuschließen. Bei Charaktererschaffung und mit jedem Stufenaufstieg legst du fest, ob dein Charakter während der nächsten Stufe mit normaler oder langsamer Aufstiegseschwindigkeit vorgeht.

**Normale Aufstiegseschwindigkeit:** Bei normaler Aufstiegseschwindigkeit ist jedes erfolgreich vollendete Szenario 1 EP wert.

**Langsame Aufstiegseschwindigkeit:** Bei langsamer Aufstiegseschwindigkeit ist jedes erfolgreich vollendete Szenario 1/2 EP wert.

Die Wahl der Aufstiegseschwindigkeit ist völlig charaktergebunden, daher ist es möglich, dass sich in einer Abenteurergruppe Charaktere befinden, die mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten aufsteigen.

Ein Stufenaufstieg erfolgt alle 3 EP. Wenn du genug EP für einen Stufenaufstieg zusammen hast, musst du diesen durchführen und kannst den Charakter nicht mehr auf der bisherigen Stufe weiterspielen.

## Schritt 2: Einkommen

Nicht jeder Kundschafter arbeitet Vollzeit für die Gesellschaft. Manche sind ausgebildete Kunsthandwerker, Berufstätige oder Darsteller und verdienen sich zwischen den Missionen zusätzliches Gold nebenbei. Zu dieser Zeit kannst du einen Fertigkeitenswurf für eine geübte Auftreten-, Berufs- oder Handwerksfähigkeit ablegen, um zu sehen, wie viel zusätzliches Gold du verdienst – dies wird als Einkommenswurf bezeichnet. Im Rahmen der Pathfinder Society-Kampagne legst du einen Einkommenswurf nach Beendigung jedes Abenteuers ab. Bestimmte Annehmlichkeiten (*Pathfinder Almanach der Kundschafter II*) erlauben es dir, Einkommenswürfe zu modifizieren oder sogar die Fertigkeitenswürfe anderer, spezialisierterer Fertigkeiten wie Fingerfertigkeit oder Heilkunde zu nutzen.

Dauerhafte Boni durch Ausrüstungsgegenstände, Talente, Volksboni und Wesenszüge wirken sich auf Einkommenswürfe aus wie auf jeden Wurf für die entsprechende Fertigkeit, nicht aber vorübergehende Boni wie z.B. aufgrund von Zaubereffekten wie *Handwerkers Glück*, da der Zeitraum, für den der Einkommenswurf steht, nicht näher definiert ist, also durchaus die Wirkungsdauer des Effektes überschreiten kann. Du kannst bei einem Einkommenswurf 10 nehmen, nicht aber 20 oder einem anderen helfen.

Um zu bestimmen, wie viel Gold du durch einen Einkommenswurf verdienst, ziehe Tabelle 5-1 zu Rate. Addiere diesen Betrag zur Rubrik Einkommen auf deinem Chronikblatt.

## Schritt 3: Beute und Ausrüstungserwerb

Auch hier unterscheidet sich eine organisierte Spielrunde der Pathfinder Society von einer normalen Rollenspielrunde: Die Beute wird nicht unter den Angehörigen der Abenteurergruppe aufgeteilt, sondern jeder Kundschafter hat

TABELLE 5-1: EINKOMMEN

SG	GM
5	1 GM
10	5 GM
15	10 GM
20	20 GM
25	50 GM
30	75 GM
35	100 GM
40	150 GM

Zugang zu allen im Szenario verfügbaren Beutestücken. Jede Chronikseite führt alle Beutestücke auf, die im Laufe des Szenarios gefunden werden können, sieht man von unwichtigeren Gegenständen ab, die für alle Charaktere der Pathfinder Society verfügbar sind. Nach dem Szenario überprüft der SL, welche Gegenstände von dir und den anderen Kundschaftern entdeckt wurden. Alle diese Gegenstände können nun von allen Gruppenmitgliedern erworben werden. Nicht entdeckte Gegenstände werden vom SL geschwärzt oder gestrichen. Ferner erhält jeder Charakter, der ein Szenario abschließt, einen festgelegten Betrag an Gold, mit dem er Gegenstände von seinen Chronikseiten, aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* oder zugelassenen anderen Quellen erwerben kann. Die Menge an Goldstücken kann in Abhängigkeit von den Dingen fluktuieren, die ihr vollbracht habt und wie ihr sie vollbracht habt.

Beispiel: Wenn der böse, am Ende eines Szenarios besiegte Höllenritter ein *Langschwert des Eises +1* geführt hat, wird dieses Schwert auf dem Chronikblatt auftauchen. Jeder SC kann dieses *Langschwert des Eises +1* erwerben. Sollten zwei Spieler des Szenarios die Waffe haben wollen, können beide sie für ihren jeweiligen Charakter erwerben. Dieses System mag nicht zwangsläufig realistisch sein, stellt aber sicher, dass alle Spieler eine gleiche und gerechte Chance haben, die Gegenstände zu erwerben, welche die Bedürfnisse ihrer Charaktere am besten erfüllen.

**Hinweis:** Während eines Szenarios gefundene Gegenstände können während dieses Szenarios kostenfrei genutzt werden, doch wenn dein Charakter sie auch später verwenden soll, musst du sie nach Abschluss des Szenarios erwerben. Dies gilt für Verbrauchsgegenstände wie Zaubertränke, Schriftrollen usw., aber auch für Waffen, magische Gegenstände etc.

Ein SL muss zugegen sein, damit du Gegenstände erwerben kannst. Dies kann vor, während oder nach einem Abenteuer erfolgen. Alle Transaktionen müssen auf dem Chronikblatt des Szenarios und deinem Inventarbogen verzeichnet werden. Wir gehen davon aus, dass du über genug Rucksäcke, Beutel, Taschen oder Muskelkraft verfügst, um die gefundene Beute mitzuschleppen, bzw. im Fall eines städtischen Szenarios sofort Zugang zu Marktplätzen und Basaren hast, auf denen du deine Waren verkaufen kannst. Solltest du im Rahmen eines Szenarios das bereits erwähnte *Langschwert des Frostes +1* finden und es bis zum Ende des Abenteuers benutzen wollen, dann aber entwaffnet werden oder das Schwert zerschmettert werden, kannst du den Gegenstand am Ende des Szenarios immer noch vom Chronikblatt erwerben. Dies ist zwar nicht völlig realistisch,

beseitigt aber einen Faktor, der sonst viel Zeit verschlingt (Ausrüstungserwerb) und hilft dabei, das Szenario im vorgegebenen Handlungs- und Zeitrahmen zu halten.

Manche Gegenstände sind so wertvoll, dass man sie mit dem in einem Szenario erhaltenem Gold nicht erwerben kann. In diesem Fall kannst du dein Gold sparen und den Gegenstand während oder nach einem anderen Szenario erwerben. Jeder auf deinen Chronikseiten aufgeführte Gegenstand kann stets von dir erworben werden, egal ob er auf der ersten Seite oder der zwanzigsten steht. Die einzige Ausnahme sind Gegenstände mit einer Kaufbegrenzung – du kannst niemals für deinen Charakter diesen Gegenstand öfter erwerben, als die hinter der Kaufbegrenzung angegebene Zahl besagt. SC können immer Waffen und Ausrüstungsgegenstände erwerben, welche auf ihren Chronikblättern oder in den genehmigten Ausrüstungslisten aufgeführt werden, sofern die Größenkategorie Klein oder Mittelgroß ist. Sollte ein Chronikblatt es einem kleinen SC ermöglichen, ein *Langschwert des Eises +1* zu erwerben, kann dieser ein kleines *Langschwert des Eises +1* erwerben. Während eines Szenarios gefundene Gegenstände besitzen für die Dauer des Szenarios allerdings die Größe, in der sie gefunden werden. Die Größenkategorie kann nach Abschluss des Abenteuers modifiziert werden, während die SC neue Ausrüstung erwerben. Sollte erworbene Ausrüstung nicht Klein oder Mittelgroß sein, müssen die Preise entsprechenden den Regeln für die Größe von Waffen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 144) angepasst werden.

#### Schritt 4: Ansehen

Pro Szenario hast du die Gelegenheit, bis zu 2 Ansehenspunkte zu verdienen. Jedes Szenario enthält zwei Erfolgsbedingungen; pro erfüllter Bedingung erhältst du 1 Ansehenspunkt.

### Prestigeklassen

Im Rahmen der Pathfinder Society wird auf rollenspielerische Voraussetzungen für die Wahl von Prestigeklassen (z.B. bestimmte Zeremonien oder das Töten eines Teufels) verzichtet. Bitte beachte die folgenden Anpassungen, solltest du Stufen als Wissenshüter oder Kundschafter-Chronisten wählen wollen. Weitere Prestigeklassen und alle geringfügigen Anpassungen sind unter [paizo.com/pathfindersociety/resources](http://paizo.com/pathfindersociety/resources) zu finden.

**Kundschafter-Chronist:** Diese Prestigeklasse erfordert als Voraussetzung kein Gegenstand-erschaffen-Talent.

**Wissenshüter:** Die Voraussetzung "drei beliebige metamagische oder Gegenstand-erschaffen-Talente" wird durch "drei beliebige metamagische Talente oder Zauberfokus" ersetzt.

### Zustände, Todesfälle und Verbrauchsgegenstände

Wenn du deinen eigenen Charakter spielst, müssen am Ende des Abenteuers alle noch andauernden Zustände (der Tod des Charakters eingeschlossen), die er im Laufe des Szenarios oder Moduls erhalten hat, beendet werden. Ebenso werden während des Abenteuers erlangte Reichtümer und aufgewandte Ressourcen auf dem Charakterbogen notiert.

Alle Zustände, die während eines Abenteuers erlangt wurden, mit Ausnahme dauerhafter negativer Stufen, Attributsentzug, der ein Attribut nicht auf 0 reduziert hat, sowie Zustände, die keine regelmechanischen Auswirkungen besitzen, müssen am Ende der Spielsitzung beendet werden, andernfalls muss der Charakter für „Tot“ erklärt werden. Dauerhafte negative Stufen, Attributsentzug und nicht-regelmechanische Zustände, welche für die nächste Spielsitzung fort dauern, sollten auf dem Chronikblatt unter „Notizen“ verzeichnet werden. Ein nichtspielbarer Charakter sollte als "Tot" betrachtet werden, wenn über die Sitzung berichtet wird. In Kapitel 7 findest du zusätzliche Regeln zu Krankheiten und andere Leiden.

Der Tod ist ein Teil jedes Rollenspiels und kann im Rahmen einer organisierten Spielrunde der Pathfinder Society wie bei einer regulären Pathfinderspielrunde eintreten. Die Grundregel hierbei ist, dass ein im Verlauf eines Szenarios verstorbener Charakter von einem SC entsprechender Klasse und Stufe am Spieltisch wiederbelebt werden kann (zu allen anfallenden Kosten). Er kann auch von einem NSC in einer ausreichend großen Ortschaft wiederbelebt werden (siehe „Erwerb von Dienstleistungen: Zauber“). Alternativ kann er auch von seiner Fraktion wiederbelebt werden, sofern er über ausreichend Ansehen verfügt.

Sollte es nicht möglich sein, einen SC während oder unmittelbar nach dem Szenario wiederzubeleben, während dem er zu Tode gekommen ist, bleibt er tot und wird aus der Kampagne entfernt. Der SL vermerkt den Tod des Charakters auf dem Berichtsbogen des Szenarios und auf dem Chronikblatt des Charakters für dieses Szenario. Der Spieler muss dann einen neuen Charakter der 1. Stufe erschaffen, wenn er weiterhin im Rahmen der Pathfinder Society an Spielrunden teilnehmen will. Beachte, dass Spieler ihre Ressourcen zusammenlegen können (und dazu auch ermutigt werden), um ein totes Gruppenmitglied ins Leben zurückzuholen. Allerdings können sie keine Ansehenspunkte zusammenlegen, selbst wenn sie derselben Fraktion angehören sollten. SC können auch Ausrüstung – die Ausrüstung des toten SC eingeschlossen – zum halben Einkaufspreis verkaufen, um das Geld zusammenzukratzen, um einen Zauber zur Wiederbelebung des toten Kameraden zu erwerben. Dies ist allerdings nur in einer Ortschaft möglich und es können keine während des Szenarios gefundenen Dinge verkauft werden, die sie noch nicht erworben haben. SC, die während eines Szenarios sterben und dann wiederbelebt werden, erhalten die vollen EP für dieses Szenario, solange sie wenigstens drei Begegnungen überlebt haben.

SC können die Belohnungen, welche sie durch das Chronikblatt erhalten, einsetzen, um Zustände zu beenden (den Tod eingeschlossen). SC, welche nicht ins Land der Lebenden zurückkehren, erhalten keine EP, Ansehenspunkte, Goldmünzen und auch keine Vorteile für das Szenario, in dem sie verstorben sind.

### Ausrüstung und Zauber erwerben

Im Rahmen der organisierten Spielrunden der Pathfinder Society ist es nicht möglich, Gegenstände einem anderen Spieler zu verkaufen, von einem anderen Spieler

Gegenstände zu erwerben oder Gegenstände mit einem anderen Spieler zu tauschen. Es ist aber möglich, für die Dauer eines Szenarios einen Gegenstand einem anderen Spieler zu borgen. Ebenso kannst du das Gold deines Charakters aufwenden, um magische Dienstleistungen wie *Tote erwecken* oder *Krankheit kurieren* zu erwerben.

Sollte gefundene, aber noch nicht erworbene Ausrüstung im Laufe des Szenarios verloren gehen oder zerstört werden, kannst du sie immer noch am Ende eines Szenarios erwerben. Gefundene Verbrauchsgüter wie Zaubertränke oder Schriftrollen können kostenlos im Laufe eines Szenarios verwendet werden, müssen danach aber erworben werden, falls du den Gegenstand bei künftigen Szenarien mitführen willst.

Um das Spiel zu erleichtern, kann ein Gegenstand von [Meisterarbeit]-Qualität immer zu einem *Gegenstand +1* aufgewertet werden, ohne dass man für die Meisterarbeit erneut bezahlen müsste. Stattdessen entspricht der Preis der Differenz zwischen dem Preis des *Gegenstandes +1* und dem [Meisterarbeit]-Gegenstand. Diese Regel gilt auch bei der Verbesserung eines *Gegenstandes +1* zu einem *Gegenstand +2* usw. – du musst niemals den ursprünglichen Preis erneut bezahlen oder deinen gegenwärtigen Gegenstand zum halben Preis verkaufen, um ihn zu verbessern. Beachte, dass dies nur für Gegenstände derselben Art gilt – du kannst auf diese Weise nicht aus einem Rapier [Meisterarbeit] ein *Zweihandschwert +1* machen. Ein gewöhnlicher Gegenstand kann nicht zu einer [Meisterarbeit] verbessert werden und es können auch keine nichtmagischen Aspekte eines Gegenstandes verbessert werden (z.B. der Stärkewert eines Kompositbogens).

Magische Gegenstände, die sich weniger häufig als 1/Tag einsetzen lassen (z.B. 1/Woche oder 1/Monat) werden behandelt, als hätten sie ein Gebrauchsintervall von 1/Szenario.

Am Ende dieses Dokumentes befindet sich ein Inventarbogen, auf dem alle erworbenen Gegenstände im Wert von 25 GM oder mehr verzeichnet werden, alle verbrauchten Verbrauchsgüter und auf welcher Chronikseite ein Gegenstand ggfs. erworben wurde.

## Wo wird Ausrüstung erworben?

Um den Spielfluss nicht zu erschweren, können Spieler in jeder Ortschaft mit mehr als 5.000 Einwohnern jederzeit Ausrüstung, Zauber usw. erwerben. Es wird davon ausgegangen, jede Fraktion wenigstens einen Vertreter in jeder Kleinstadt oder größeren Ortschaft Golarions hat. Außerhalb von Ortschaften könnte es sein, dass SC nichts kaufen können – dies variiert aber von Szenario zu Szenario.

## Stets Verfügbare Gegenstände

Du kannst die folgenden Gegenstände stets erwerben, solange du dich in einer ausreichend großen Ortschaft befindest (s.o.):

- Alle gewöhnlichen Ausrüstungsgegenstände, Gegenstände, Rüstungen und Waffen in Kapitel 6 des *Pathfinder Grundregelwerks*, kleine und große Gegenstände eingeschlossen. Dies umfasst nicht Gegenstände aus Drachenhaut, wohl aber andere besondere Materialien wie Alchemisten-silber und Kaltes Eisen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 154). Alle nichtmagischen Alchemistischen Gegenstände,

**TABELLE 5-2: BEISPIELPREISE FÜR MAGISCHE DIENSTLEISTUNGEN – GEWÖHNLICHE ZAUBER**

Zauber	Kosten
<i>Auferstehung</i>	10.910 GM
<i>Blind- oder Taubheit kurieren</i>	150 GM
<i>Buße</i>	500 GM (3.000 GM um die Kräfte von Druiden, Inquisitoren oder Paladinen wiederherzustellen)
<i>Fluch brechen</i>	150 GM
<i>Genesung</i>	380 GM (oder 1.280 GM, um eine dauerhafte negative Stufe aufzuheben)
<i>Gift neutralisieren</i>	280 GM
<i>Heilung</i>	660 GM
<i>Krankheit kurieren</i>	150 GM
<i>Lähmung aufheben</i>	50 GM
<i>Mächtiges Magie bannen</i>	660 GM
<i>Magie bannen</i>	150 GM
<i>Regeneration</i>	910 GM
<i>Reparieren</i>	60 GM
<i>Teilweise Genesung</i>	60 GM
<i>Tote erwecken</i>	5.450 GM
<i>Verzauberung brechen</i>	450 GM
<i>Vollständige Genesung</i>	5.910 GM
<i>Wahre Auferstehung</i>	26.530 GM

Ausrüstungsgegenstände, Rüstungen und Waffen aus anderen, für das organisierte Spiel legale Quellen sind ebenfalls stets verfügbar.

- *Waffen +1* (2.000 GM + 300 GM für [Meisterarbeit] + Waffenpreis)
- *Rüstungen +1* (1.000 GM + 150 GM für [Meisterarbeit] + Rüstungspreis)
- *Schilde +1* (1.000 GM + 150 GM für [Meisterarbeit] + Schildpreis)
- *Schriftrollen* der Grade 0 und 1 mit ZS 1 (50 GM oder weniger)
- *Wegweiser* (50% Nachlass – 250 GM; siehe *Pathfinder Weltenband der Inneren See*, S. 299)

Hinsichtlich anderer Ausrüstungsgegenstände kann der Charakter nur Gegenstände von seinen Chronikseiten erwerben oder indem er seine Bekanntheitsgrad nutzt. Waffen, Rüstungen, Ausrüstungsgegenstände, magische Gegenstände usw., welche nicht auf diesen Listen aufgeführt werden, können niemals erworben werden.

## Gegenstandspreise

Gegenstände müssen stets zum vollen Preis erworben werden. Es stehen keine beschädigten Waffen oder Rüstungen zum Verkauf, man kann auch keine Zauberstäbe, -stecken oder -zepter erwerben, die nicht die volle Anzahl an Landungen aufweisen, und Munition gibt es nur in vollzähligen Sätzen (bei nichtmagischer Munition in der Regel 10 oder 20 Einheiten, bei magischer Munition 50 Einheiten). Du kannst Gegenstände zu einem günstigeren Preis erwerben, wenn sie so auf einem Chronikblatt stehen sollten.

## Schriftrollen, Zauberstäbe und –tränke

Innerhalb der organisierten Kampagne der Pathfinder Society werden alle Schriftrollen, Zauberstäbe, Zaubertränke und andere Verbrauchsgüter von Druiden, Klerikern oder Magiern angefertigt. Die einzigen Ausnahmen sind Zauber, welche nicht auf den Zauberlisten für Druiden, Kleriker oder Magier erscheinen. Beispiel: Eine *Schriftrolle: Teilweise Genesung* muss als Klerikerzauber des 2. Grades erworben werden, sie kann nicht als Paladinzauber des 1. Grades erworben werden. Sollte ein Zauber auf zwei unterschiedlichen Listen (von Druiden, Kleriker und Magier) zu unterschiedlichen Graden aufgeführt sein, dann bestimmte den Preis zum niedrigeren Grad. Beispiel: *Vergiften* würde als Druidenzauber des 3. Grades zu erwerben sein, nicht als Klerikerzauber des 4. Grades. Alle Schriftrollen, Zauberstäbe und –tränke sind ausschließlich mit minimaler Zauberstufe zu erwerben; Ausnahme sind Gegenstände mit höherer ZS, welche über Chronikseiten erworben werden können.

Aus Gründen der Einfachheit gibt es keine Unterschiede zwischen arkanen und göttlichen Schriftrollen oder Zauberstäben. Ein Barde und ein Kleriker können daher dieselbe *Schriftrolle: Mittelschwere Wunden heilen* benutzen.

Schlussendlich können Charaktere unter der 12. Charakterstufe keine Schriftrollen mit Zaubern des 7. oder höheren Grades erwerben, außer ein Chronikblatt verleiht ihnen entsprechenden Zugang.

## Magische Dienstleistungen: Zauber

Manchmal geschehen Abenteurern schlimme, ja furchtbare Dinge. Nach einem nächtlichen Streifzug durch die Kanalisation kann es passieren, dass deine Wunden sich entzünden, du an einer schlimmen Krankheit leidest und vielleicht sogar stirbst. Du kannst auf deinen Charakter Zauber wirken lassen, deren Preis du in Gold von deinem Vermögen abziehst. Sollte dein Gold nicht ausreichen, können andere Spieler am Tisch etwas von ihrem Vermögen beisteuern, um dir zu helfen, wieder auf die Beine zu kommen, sind dazu aber nicht verpflichtet – es ist vollkommen ihre eigene Entscheidung, ob sie dir helfen oder nicht. Ferner kann dir bei bestimmten Problemen auch deine Fraktion helfen, sofern du über genug Ansehenspunkte verfügst (siehe Ruhm und Ansehen). Jeder Zauber, welcher mittels Ansehenspunkten erworben wird, wird mit minimaler Zauberstufe gewirkt.

Solange du dich in einer Ortschaft befindest oder Zugang zu einem Tempel, Schrein oder umherziehenden Zauberkundigen hast, kannst du zu jeder Zeit während eines Szenarios Zauber auf dich wirken lassen. Die Regeln und Kosten für magische Dienstleistungen findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* auf den Seiten 159 und 163.

Im Rahmen einer organisierten Spielrunde der Pathfinder Society dürfen SC Zauber mit einem Gesamtpreis von mehr als 3.000 GM nur in Ortschaften mit mehr als 5.000 Einwohnern erwerben. In kleineren Ortschaften könnten Adepten, Kleriker oder Magier leben, welche Zauber wirken können, die weniger als 3.000 GM kosten, aber niemals mehr. Bitte beachte, dass SC niemals einen Zauberkundigen dazu bringen können, sie auf ihre Reisen zu begleiten

– egal wie viel sie ihm bieten, ein Magier oder Kleriker wird niemals seinen Heimatort verlassen, um die SC z.B. in ein Spukschloss zu begleiten.

Zauber des 7. Grades oder höher sind nicht als magische Dienstleistungen zu haben. Dazu fähige Zauberkundige sind selten und verkaufen ihre Künste nicht einfach. Die einzigen Ausnahmen sind Zauber des 7. oder höheren Grades, welche du über deine Fraktion erhalten kannst.

## Zauber

Die folgenden Zauber des *Pathfinder Grundregelwerkes* sind nicht erlaubt bei Runden der Society und können daher niemals eingesetzt, gefunden, erworben oder in irgendeiner Form von SC erlernt werden, welche Szenarien der Pathfinder Society spielen: *Dauerhaftigkeit*, *Erwecken* und *Wiedergeburt*. Mit Ausnahme der folgenden Zauber und Effekte enden alle mit dem Ende eines Szenarios:

- Zauber und Effekte der Wirkungsdauer Dauerhaft oder Augenblicklich, welche Schaden heilen oder reparieren oder schädliche Bedingungen aufheben wirken auch weiter.
- Leiden und schädliche Bedingungen, die ein Charakter während eines Szenarios erlangt hat, wirken weiter, bis sie geheilt werden (zu Ausnahmen siehe Seite {22}).
- Ein Charakter kann jeweils einen der folgenden Zauber von einem Szenario ins nächste mitnehmen: *Dauerhafte Flamme*, *Geheime Truhe*, *Meisterarbeit* und *Verborgene Seite*.

## Ruhm und Ansehen

Ruhm und Ansehen (AP) stehen zwar in einer Beziehung zueinander, repräsentieren innerhalb einer Fraktion aber zwei unterschiedliche Dinge und dienen auch unterschiedlichen Zwecken. Ruhm ist ein nicht aufwendbarer Betrag, der ähnlich wie ein Attributwert funktioniert – je höher dein Ruhm, umso bekannter bist du. Hoher Ruhm macht dir Ressourcen verfügbar, die du mittels Ansehenspunkten bei deiner Fraktion erwerben kannst und sorgt dafür, dass du teurere Gegenstände mit Gold erwerben kannst. Wenn Ruhm den Ruf des Charakters bei seiner Fraktion repräsentiert, dann stehen seine Ansehenspunkte dafür, was seine Fraktion ihm an Gefallen, Vorteilen und Belohnungen schuldet.

Da du Ansehenspunkte aus gibst, um Güter, Dienstleistungen und/oder Belohnungen zu erwerben, und Ruhm- und Ansehenspunkte mit derselben Geschwindigkeit verdient werden, wird die Summe deiner Ansehenspunkte niemals deinen Ruhmwert übertreffen. Du erlangst Ruhm, indem du für deine Fraktion Missionen ausführst. Eine erfolgreiche Mission bringt in der Regel 1 oder 2 AP ein und erhöht deinen Ruhmwert um diesen Betrag. Beispiel: Jothalia besitzt Ruhm 5 und 2 AP bei der andoranischen Fraktion. Für die Vollendung eines Szenarios erhält sie 2 AP. Ihr Ruhmwert steigt auf 7 und ihr stehen nur 4 Ansehenspunkte zur Verfügung, welche sie in der Zukunft ausgeben kann.

## Ansehen erlangen

Jedes Szenario gibt dir Gelegenheit, im Laufe des Abenteurers 2 Ansehenspunkte zu erlangen. Diese Ansehenspunkte sind mit der Vollendung deiner Mission verbunden und



werden im Abschnitt "Erfolgsbedingungen" des Szenarios näher erläutert. Eine dieser Bedingungen sollte zu Beginn des Abenteurers auf der Hand liegen, während die zweite möglicherweise kreatives Denken erfordert oder sich erst im Laufe des Abenteurers auftut.

Ein Charakter, der die normale Aufstiegsgeschwindigkeit nutzt und beide Ansehenspunkte im Rahmen eines Szenarios erlangt, hätte insgesamt pro Stufe 6 AP. Charaktere, welche die langsame Aufstiegsgeschwindigkeit nutzen, können aus Gleichgewichtsgründen nur 1 AP pro Szenario erlangen.

### Vorteile des Ruhms

Der Ruhm eines Charakters repräsentiert seinen Ruf und Status innerhalb seiner Fraktion. Pro 10 Ruhmpunkte erlangt ein Charakter einen kumulativen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber Angehörigen seiner Fraktion. Ruhm kann ihm auch bestimmte Titel und Privilegien verschaffen, sowie die Möglichkeit, von seiner Fraktion zwischen Szenarien Zauber und Gegenstände zu erwerben. Der Ruhmwert eines Charakters bestimmt den Maximalwert aller Gegenstände, die er von seiner Fraktion erwerben kann (siehe Tabelle 5-3). Der Charakter muss immer noch den Goldpreis des Gegenstandes bezahlen, um ihn zu bekommen. Bei Doppelwaffen wird der Preis jedes Endes separat berechnet hinsichtlich der Erwerbsobergrenze.

### Ansehenspunkte ausgeben

Die Ansehenspunkte eines Charakters spiegeln den guten Willen, politischen Einfluss und persönliche Gefallen wieder, die er durch seine Dienste gegenüber der Organisation erlangt hat. Während sein Ruhm ihm Titel und Privilegien einbringen kann, werden die greifbareren Vorteile einer Fraktionsmitgliedschaft mittels Ansehenspunkten in Form von Vorteilen, Gefallen, Unterstützung, Zaubern oder anderen Dienstleistungen erworben. Neben den fraktionsunabhängigen, allen Kundschaftern offenstehenden generischen Ansehensbelohnungen (siehe Tabelle 5-4) bietet jede Fraktion Ansehensbelohnungen, welche nur ihren jeweiligen Mitgliedern verfügbar sind. Diese sind im *Pathfinder Almanach der Kundschafter II* aufgeführt. Der Preis in Ansehenspunkten bleibt für diese Vorteile und Belohnungen stets derselbe, egal wie hoch der Ruhm eines Charakters ist. Ein Angehöriger der Fraktion der Großen Loge mit Ruhm 40 muss für *Fluch brechen* oder *Magie bannen* ebenso 1 AP bezahlen wie ein Neuling mit Ruhm 2.

Aufgewandte AP sind dauerhaft ausgegeben und werden nicht automatisch zurückerlangt wie Trefferpunkte- oder Attributsschaden. Der Charakter kann weitere Ansehenspunkte erlangen, indem er weitere Fraktionsmissionen vollendet.

Charaktere können keine Ansehenspunkte während eines Kampfes aufwenden. Aus Gründen der Einfachheit können viele SL Einkäufe per Ansehenspunkten auf eine Gelegenheit pro Spielsitzung beschränkt werden.

Spieler können Ansehen nicht zusammenlegen, um teurere Vorteile oder Dienstleistungen zu erlangen, selbst

TABELLE 5-3: RUHM UND ERWERB VON GEGENSTÄNDEN

Erforderlicher Mindestruhm	Maximaler Gegenstandspreis
< 5	0 GM
5	500 GM
9	1.500 GM
13	3.000 GM
18	5.250 GM
22	8.000 GM
27	11.750 GM
31	16.500 GM
36	23.000 GM
40	31.000 GM
45	41.000 GM
49	54.000 GM
54	70.000 GM
58	92.500 GM
63	120.000 GM
67	157.500 GM
72	205.000 GM
76	265.000 GM
81	342.500 GM
85	440.000 GM
90	565.000 GM
94	680.000 GM
99	800.000 GM

wenn sie derselben Fraktion angehören. Als Faustregel gilt, dass man Ansehen nur für sich selbst verwenden kann.

Die Fähigkeit eines Charakters zum Ausgeben von Ansehenspunkten erfordert den Kontakt mit anderen Angehörigen ihrer Fraktion (andere SC in derselben Gruppe erfüllen diese Voraussetzung nicht). Sofern nicht anders vermerkt, unterhalten die meisten Fraktionen Beauftragte, Kontakte oder sogar Hauptquartiere in den meisten Ortschaften, welche wenigstens die Größe einer Großstadt erreicht haben. Um widerzuspiegeln, wie schwierig es ist, Fraktionsbeauftragte in kleineren Ortschaften zu finden, steigt der Preis in Ansehenspunkten um 5 in Ortschaften mit weniger als 5.000 Einwohnern. Beachte, dass ein Spieler die Ansehenspunkte seines Charakters auch dann noch nutzen kann, wenn dieser tot, versteinert oder anderweitig außer Gefecht sein sollte. Dies repräsentiert Abkommen und Übereinkünfte, welche der Charakter im Vorfeld mit seiner Fraktion getroffen hat, sollte ihm etwas zustoßen – z.B. die Bergung seiner Leiche, welche sodann an einen bestimmten Ort gebracht oder von den Toten zurückgeholt wird. In diesem Fall hat der Aufenthaltsort des Charakters keinen Einfluss auf den Preis in Ansehenspunkten.

## Über die 11. Stufe hinaus

Glückwunsch! Du gehörst fortan zu den Rängen der Spezialagenten der Gesellschaft der Kundschafter, den Veteranen. Diese auserlesene Gruppe von Entdeckern bereist fremde Länder auf Golarion und jenseits dieser Welt.

**TABELLE 5-4: GENERISCHE ANSEHENSBELOHNUNGEN**

Ansehen	Preis <sup>1</sup>
+4 auf einen Fertigkeitwurf <sup>2</sup>	1 AP
Blind- oder Taubheit kurieren	1 AP
Fluch brechen	1 AP
Krankheit kurieren	1 AP
Lähmung aufheben	1 AP
Magie bannen	1 AP
Reparieren	1 AP
Teilweise Genesung	1 AP
Einkäufe im Wert von bis zu 150 GM <sup>3</sup>	1 AP
Buße	2 AP (Wiederherstellung der Kräfte eines Druiden/ Inquisitors/Klerikers 8 AP)
Genesung	2 AP (Entfernen einer dauerhaften negativen Stufe 4 AP)
Gift neutralisieren	2 AP
Heilung	2 AP
Mächtiges Magie bannen	2 AP
Verzauberung brechen	2 AP
Einkäufe im Wert von bis zu 750 GM <sup>3</sup>	2 AP
Regeneration	3 AP
Leiche wird von einem Rettungstrupp geborgen	5 AP
Tote erwecken	16 AP
Vollständige Genesung	16 AP
Auferstehung	32 AP
Wahre Auferstehung	77 AP

<sup>1</sup> Der Preis steigt um +5, wenn dieser Vorteil außerhalb einer Ortschaft mit mehr als 5.000 Einwohnern erworben wird.

<sup>2</sup> Umfasst nicht den Einkommenswurf.

<sup>3</sup> Einmal pro Spielsitzung kannst du einen Gegenstand von deiner Fraktion erhalten, der maximal den angegebenen Preis besitzen darf, indem du die angegebenen Ansehenspunkte ausgibst. Auf diese Weise erworbene Gegenstände sind 0 GM wert und können nicht verkauft werden.

Sobald ein Charakter die 12. Stufe erreicht hat, kann er nicht länger bei Szenarien mitspielen, die auf die Stufen 1-11 ausgelegt sind, sondern ist auf Szenarien und Veranstaltungen der Ebene 12 und höher beschränkt. Er erhält sofort den Titel Veteran und wird zu einem Spezialagenten wie der legendäre Fischadler. Er ist nicht mehr an die Politik seiner Fraktion oder der Gesellschaft der Kundschafter gebunden, sondern beginnt, seine eigene Legende zu erschaffen, so dass jede Tat und jedes Nichthandeln zu Material für die Chroniken der Kundschafter wird.

Veteranen (bis vor kurzem auch als Charaktere im Ruhestand bekannt) erhalten die Chance, für die Gesellschaft der Kundschafter eine letzte wichtige Mission durchzuführen, einen sogenannten Veteranenhandlungsbogen (bis vor kurzem als Ruhestandshandlungsbogen bezeichnet). Um einen Veteranenhandlungsbogen (Ebene 12) spielen zu können, muss ein Charakter diesen mit genau 33 EP beginnen.

Sollte ein Charakter mit 31 oder 32 EP für ein Modul der Stufe 11 genutzt werden oder ein besonderes Szenario der Ebene 12+ auf der 12. Stufe spielen, so dass er am Ende des Moduls oder besonderen Szenarios mehr als 33 EP besitzt, erhält er die volle Belohnung für das Modul oder Szenario, kann aber nicht an einem Veteranenhandlungsbogen mehr teilnehmen (hinsichtlich der wenigen besonderen Ausnahmen siehe das FAQ).

Sobald ein Charakter mit einem Veteranenhandlungsbogen beginnt, kann er bis zum Abschluss des Handlungsbogens an keinen anderen Szenarien oder besonderen Szenarien teilnehmen.

Charaktere, welche bereits beim „Eyes of the Ten“-Veteranenhandlungsbogen mitgespielt haben, erhalten ihre EP nachträglich. Ein Charakter, welcher den Handlungsbogen beendet hat, besitzt daher 38 EP und hat die 13. Stufe erreicht.

Jeder Veteran mit genug Ruhm und Erfahrung kann Schriftrollen mit Zaubern des 7., 8. und 9. Grades erwerben entsprechend den Preisrichtlinien des *Pathfinder Grundregelwerkes*. Dies ist auf Schriftrollen beschränkt und betrifft keine magischen Dienstleistungen. Mit Erreichen der 13. Stufe können Veteranen Zauber des 7. Grades auswählen und entsprechende Schriftrollen erwerben. Mit Erreichen der 15. Stufe können Veteranen Zauber des 8. Grades auswählen und entsprechende Schriftrollen erwerben. Mit Erreichen der 17. Stufe können Veteranen Zauber des 9. Grades auswählen und entsprechende Schriftrollen erwerben.

## Pathfinderromane

Da die Pathfinderromane in erster Linie Geschichten enthalten, ist es nicht leicht, aus diesen Gegenstände, Zauber, Talente oder andere besondere Fähigkeiten zu übernehmen. Stattdessen gestattet der Besitz eines jeden Buches einem Spieler einen einmaligen Vorteil, den er nutzen kann, indem er seinen Band dem SL einer sanktionierten Veranstaltung der Pathfinder Society vorlegt und diesen sein Kürzel in das Kästchen neben dem Vorteil machen lässt. Sobald alle vier Kästchen gefüllt wurden, kann der Spieler einem seiner Charaktere zudem den Vorteil Vielleser verleihen. Dieses Chronikblatt ist auf einen Spieler beschränkt, nicht auf einen Charakter, daher muss der Spieler Charakternamen, -nummern und Fraktionen erst eintragen, wenn er sich entschieden hat, welcher seiner Charaktere den Vorteil erhalten soll.

SL sollten mit Spielern zusammenarbeiten, um Chronikblätter schnell und leicht zu erstellen – solange der Spieler eine Ausgabe des Buches zur Hand hat, sollte er dessen Chronikblatt wie jedes andere benutzen können.

## Convention-, Feiertags- und Questvorteile

Ein Charakter kann denselben Vorteil nicht mehrfach erhalten. Wenn der einzige Unterschied zwischen zwei Chronikseiten im Namen der Convention oder der Veranstaltung im Titel besteht, dann handelt es sich effektiv um denselben Vorteil.

Um Feiertagsvorteile zu erlangen, musst du an einer organisierten Runde der Pathfinder Society teilnehmen, damit einer deiner Charaktere den fraglichen Feiertagsvorteil erhalten kann. Du erhältst nur eine Ausfertigung des Vorteils, kannst ihn aber während der damit verbundenen Daten einem beliebigen deiner Charaktere zuweisen, es muss nicht der Charakter sein, den du während der Spielsitzung gespielt hast.

Questvorteile dagegen müssen dem zugespielten Charakter zugewiesen werden. Sollte der Charakter sterben, dann füge das Chronikblatt dem Charakter hinzu, streiche aber den Vorteil. Der Zustand Tod ist bei Questen nicht dauerhaft – dies ist eine Ausnahme von den normalen Zustandsregeln.

## Wiederholung von Würfeln

Um Spieler zu belohnen, welche die organisierten Spielrunden der Pathfinder Society unterstützen, indem sie spezielle T-Shirts mit den Symbolen der Kampagne, ihrer Fraktion oder der Kundschafter erwerben und tragen, kann ein Spieler, der ein solches Kleidungsstück trägt, während er an einer Runde der Society teilnimmt, im Laufe dieses Szenarios einen Wurf mit einem W20 wiederholen. Die Wiederholung muss erfolgen, ehe das Ergebnis des ursprünglichen Wertes vom SL verkündet wird, und der neue Wert muss benutzt werden, selbst wenn er schlechter ausfallen sollte. Auch Spielleiter können Society-Shirts tragen, erhalten dadurch aber keine besonderen Vorteile. Folgende Shirts sind gegenwärtig erhältlich:

- Andoranische Fraktion-Shirt
- Chelische Fraktion-Shirt
- Osirische Fraktion-Shirt
- Qadirische Fraktion-Shirt
- Taldanische Fraktion-Shirt
- Kundschafterhauptmann-Polo-Shirt
- Kundschafterleutnant-Polo-Shirt
- Year of the Ruby Phoenix-Shirt
- Year of the Risen Rune-Shirt
- Year of the Demon-Shirt
- Iconic character shirts (Seoni, Harsk, Valeros & Kyra)
- Paizo-Golem-Shirt
- Pathfinder-Goblin-mit-W20-Shirt
- Pathfinder-Goblinlied-Shirts (farbig und Schwarz-weiß)
- Pathfinder-Goblin-mit-rottem-Edelstein-Shirt
- Graue Jungfer-Shirt
- Pathfinder Society-Exklusives Helfer-Shirt
- Goblinworks Kickstarter-Shirt
- Pathfinder Grundregelwerk-Shirt
- Hundsschnitterbier-Shirt

Sollte ein Spieler ein Exemplar des *Pathfinder RPG Player Character Folio* verwenden (kein PDF, Ausdruck oder Kopie), erhält er ebenfalls die Möglichkeit, einen Wurf zu wiederholen. **Kein Spieler kann pro Spielsitzung auf diese Weise mehr als einen Wurf wiederholen.**

## WEGWEISER

**Aura** Schwache Hervorrufungsmagie; **ZS** 5  
**Ausrüstungsplatz** Keiner; **Preis** 500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

### BESCHREIBUNG

Ein *Wegweiser* ist ein kleiner magischer Gegenstand nach dem Vorbild uralter azlantischer Relikte. Dieser kompakte Kompass wird in der Regel aus Silber mit Goldakzentuierungen gefertigt und ist sowohl Zeichen eines Agenten der Gesellschaft der Kundschafter, wie auch Statussymbol und praktisches Werkzeug. Er funktioniert wie ein nichtmagischer, gewöhnlicher Kompass (du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um dich nicht zu verlaufen), zudem leuchtet er auf Befehl hin wie der Zauber *Licht*. Alle *Wegweiser* verfügen über eine kleine Vertiefung, in der ein *Ionenstein* eingesteckt werden kann. Ein derart befestigter *Ionenstein* verleiht dir dieselben Vorteile, als würde er deinen Kopf umkreisen. Nach Maßgabe des SL können manche *Ionensteine* dabei noch weitere Kräfte entwickeln.

### HERSTELLUNG

**Voraussetzungen** Wundersamen Gegenstand herstellen; **Kosten** 250 GM



Ferner kann ein Spieler, wenn er von einer Wurfwiederholung Gebrauch macht, seine Mitgliedskarte für die Pathfinder Society vorweisen, um pro SL-Stern einen Bonus von +1 auf seinen neuen Wurf zu erhalten (Maximum +5).

Sollte ein Spieler eine Münze für besondere Verdienste an der Kampagne erhalten, erhält er pro Szenario eine Wurfwiederholung bei Vorweisen der Münze. Er kann zudem seine Pathfinder Society-Nummer ändern, dass sie der dreistelligen Zahl auf der Münze entspricht.

## Spieltests und Erratas

Das Pathfinderrollenspiel ist ein stetiger Weiterentwicklung befindliches, lebendes Spiel. Im Laufe der Karriere eines SC kann es daher vorkommen, dass sich Regeln verändern. Die folgenden Richtlinien ermöglichen es, bestehende Charaktere auf den aktuellen Stand zu bringen. Wenn du an deinem Charakter Veränderungen vornimmst, muss du diese unter den Notizen auf deinem nächsten Chronikblatt vermerken und vom SL abzeichnen lassen.

**Falls ein Talent oder Wesenszug geändert oder von der Liste der zusätzlichen Ressourcen gestrichen wird:** Du hast zwei Möglichkeiten. Du kannst das alte Talent gegen eine gleichnamige, aktualisierte Version in einer anderen, legalen Quelle austauschen (sofern verfügbar) und dabei alle Voraussetzungen des neuen Talents ignorieren, welche du nicht erfüllst. Alternativ kannst du das Talent auch gegen ein anderes Talent austauschen, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

**STÖRUNGEN BEI WAFFEN**

Waffen, die während eines Zuges für mehrere Angriffe genutzt werden, können in dieser Zeit mehrere Fehlfunktionen aufweisen.

W%	Störung
01-02	Waffe funktioniert nicht. Alle vorhandenen Ladungen gehen verloren.
03-24	Waffe funktioniert nicht, verbraucht aber immer noch die normale Anzahl an Ladungen.
25-39	Waffe verbraucht die doppelte Menge an Ladungen und fügt dem Benutzer pro verbrauchter Ladung 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu (Minimum 1W6).
40-65	Waffe verbraucht die doppelte Menge an Ladungen.
66-75	Waffe funktioniert normal, leuchtet aber grell auf und macht den Träger und angrenzende Kreaturen für 1 Runde Blind (REF, SG 15, keine Wirkung).
76-84	Waffe funktioniert normal.
85-92	Waffe funktioniert besser als erwartet: Für 1 Runde verleiht sie einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe.
93-96	Waffe funktioniert viel besser als erwartet: Für 1 Runde verleiht sie einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
97-98	Waffe funktioniert normal, ohne während dieses Einsatzes eine Ladung zu verbrauchen.
99-100	Waffe funktioniert normal, aufgrund Energiefluktuationen erlangt sie zudem 1W6 Ladungen zurück (dies kann ihr Maximum nicht überschreiten).

**Falls eine Klasse, Prestigeklasse oder ein Attributswert verändert wird, welcher von Klassenmerkmalen abhängig ist:** Du kannst deinen Charakter neubauen; die neue Version muss über dieselbe Menge an EP verfügen und behält die Ausrüstung der alten Version bei.

**Falls eine Klasse oder Prestigeklasse so verändert wird, dass du nicht länger mit einer bestimmten Waffe oder Rüstung geübt bist:** Du kannst die betroffene Ausrüstung – und nur diese – zum vollen Marktpreis zurückverkaufen.

**Sonderregeln für Staffel 6**

Im Laufe der 6. Staffel könnten die SC über Teile numerianischer Technologie stolpern. Die Vollversion der folgenden Regeln findest du im *Almanach der Technologie*.

Viele dieser technologischen Gegenstände sind alles anderes als neuwertig. Sie sind in vergessenen Ruinen Wind und Wetter ausgesetzt, werden von Unwissenden benutzt, welche keine Ahnung davon haben, wie sie gebaut, erhalten oder repariert werden, und sind daher häufig „abgenutzt“ - sie sind beschädigt und weisen Fehlfunktionen auf, auch wenn sie nicht völlig funktionsunfähig sind. Diese Fehlfunktionen manifestieren sich auf zwei Weisen: Begrenzte Ladungen und Störungen.

Abgenutzte Technologie kann sich zudem äußerlich und in der Funktion von einem neuwertigen Gegenstück unterscheiden. Meistens handelt es sich um rein kosmetische Effekte wie Risse im Gehäuse einer Granate oder primitive Zeichnungen auf technologischen Rüstungen, welche Barbaren dort vor Ewigkeiten angebracht haben. Abgenutzte Technologie kann nach Maßgabe des SL über weitere, kleinere mechanische Effekte verfügen, so könnte eine Laserpistole ständig summen und so einen Malus von -1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit verleihen.

Nicht alle technologischen Gegenstände sind abgenutzt, wohl aber die meisten, auf die die SC außerhalb der abgelegendsten numerianischen Ruinen stoßen. Diese Gegenstände dagegen funktionieren normal, können nachgeladen werden und leiden nicht unter Störungen.

Ein noch funktionsfähiger, abgenutzter Gegenstand kann zum halben Preis verkauft werden. Verfügt er aber über keine Ladungen mehr, kann er nur noch als Kuriosität an Sammler für 1% des normalen Wertes verkauft werden. Abgenutzte Technologie hat die folgenden Eigenschaften:

**Störungen**

Abgenutzte Technologie funktioniert manchmal nicht so, wie sie soll. Wenn eine Störung auftritt, wird der Effekt des Gegenstandes gestört oder verstärkt, wie der W%-Wurf bestimmt (unten findest du die Tabelle für Störungen bei Waffen, weitere Tabellen findest du im *Almanach der Technologie*. Nicht alle Störungen sind katastrophal, sie repräsentieren allerdings unvorhersehbare Effekte.

Wenn ein abgenutzter technologischer Gegenstand in einem Szenario erstmals benutzt wird, besteht eine Chance von 50%, dass eine Störung eintritt. Ferner kommt es zu 50% zu einer Störung, sollte die letzte Ladung eines Gegenstandes verbraucht werden. Sollte ein Gegenstand zur Aktivierung oder Nutzung einen Wurf mit einem W20 erfordern (z.B. einen Angriffs- oder Fertigkeitwurf), tritt bei einer natürlichen 1 automatisch eine Störung ein.





# KAPITEL 6

## SANKTIONIERTE MODULE UND ABENTEUERPFADE



Auch Pathfinder-Abenteuerpfade und –Module können im Rahmen der organisierten Spielrunden der Pathfinder Society gespielt werden, um einen Charakter voranzubringen. Diese Abenteuer werden aber für eine weitaus größere Spielerschaft entwickelt und sind daher anders strukturiert als Szenarien. Daher werden im Folgenden die speziellen Regelveränderungen vorgestellt, die erforderlich sind, um Society-Belohnungen für das Spielen dieser Abenteuer zu erhalten.

### Die wichtigsten Unterschiede zu Szenarien

Pathfinder-Abenteurmodule sind im Schnitt drei Mal so lang wie ein normales Society-Szenario. Um sie durchzuspielen, benötigen Spieler oft zwei bis drei Spielsitzungen von 4-5 Stunden Länge. Pathfinder-Abenteuerpfade bestehen aus sechs Kapiteln, von denen jedes grob den vierfachen Umfang eines Szenarios hat und Monate oder Jahre zum Durchspielen erfordern kann. Sie enthalten keine Fraktionsmissionen und sind auch nicht in Ebenen untergliedert, um für Charaktere in einem weiten Stufenbereich spielbar zu sein. Thematisch gehen die meisten Abenteuerpfade und –module nicht davon aus, dass die Charaktere zu den Kundschaffern gehören. SL und Spieler werden daher ermutigt, sich einen nachvollziehbaren Aufhänger auszudenken, warum ihre Charaktere aktiv werden.

### Sanktionierter Inhalt

Aufgrund der gegenwärtigen Unterschiede hinsichtlich Format und Umfang, kommen nur Teile von Abenteuerpfaden und –modulen für Society-Belohnungen in Frage. Pathfinder-Module sind in ihrer ganzen Länge sanktioniert, Charaktere, welche diese 32 Seiten umfassenden Abenteuer durchspielen, erhalten daher eine Chronikseite. Eine vollständige Liste sanktionierter Module und ihrer Chronikseiten findest du unter [paizo.com/pathfinderSociety/about/additionalresources](http://paizo.com/pathfinderSociety/about/additionalresources).

Aufgrund von Länge und Umfang der Pathfinder-Abenteuerpfade sind nur bestimmte Teile dieser Abenteuer für Society-Belohnungen sanktioniert. Einzelheiten zum Leiten dieser Teile findest du auf den jeweiligen Chronikseiten. Im Allgemeinen ist ein Gewölbekomplex oder ein Abenteuerort pro Band eines Abenteuerpfades sanktioniert, wobei es aber auch Abweichungen von dieser Faustregel geben kann. Eine Auflistung der sanktionierten Bereiche der Pathfinder-Abenteuerpfade findest du ebenfalls unter [paizo.com/pathfinderSociety/about/additionalresources](http://paizo.com/pathfinderSociety/about/additionalresources).

### Legale Charaktere der Pathfinder Society

Solltest du für Pathfinder-Module und –Abenteuerpfade keinen Charakter im entsprechenden Stufenbereich haben, kannst du für Module und Pfadteile unter der 9. Stufe

einen vorgefertigten Society-Charakter verwenden oder die Ausfertigung eines ikonischen Charakters auf der 1. oder 7. Stufe aus dem *Pathfinder NSC-Kodex*. Sobald dein Charakter dann die Stufe des vorgefertigten Charakters erreicht, musst du ihm die Chronikseite hinzufügen und die erlangten Belohnungen auf ihn anwenden. Solltest du keinen vorgefertigten Charakter der 1. Stufe verwenden, kannst du die Belohnungen, welche der vorgefertigte Charakter erhalten hat, einem deiner Charaktere der 1. Stufe zukommen lassen, wobei die erlangten GM auf 1.398 GM reduziert werden (im Falle der langsamen Aufstiegs geschwindigkeit auf 699 GM); alternativ kann dein Charakter die Belohnung im vollen Umfang erhalten, wenn er die Stufe des vorgefertigten Charakters erreicht. Ausrüstung auf dem Charakterbogen des vorgefertigten Charakters darf nur verkauft werden, um während des Spielens des Moduls erlangte Zustände zu beenden (den Tod eingeschlossen); überzähliges Gold wird nicht ins nächste Abenteuer mitgenommen und auch nicht auf deinen Charakter mitübertragen, solltest du von der zuletzt aufgeführten Option Gebrauch machen.

Solltest du an einem Pathfinder-Abenteurpfad teilnehmen, bei dem eine bestehende Gruppe sich der ganzen sechsteiligen Kampagne annimmt, kannst du die Belohnungen für das Durchspielen der sanktionierten Teile des Abenteurers erhalten, als hättest du einen vorgefertigten Charakter gespielt. In diesem Fall ist ein SL, der den Abenteurpfad leitet, nicht an die Regeln der Pathfinder Society gebunden (z.B. 20-Punkte-Kaufsystem, keine Heldenpunkte usw.), wenn er die Kampagne oder nur die sanktionierten Teile des Abenteurers leitet. Society-Charaktere und Charaktere eines fort dauernden Abenteurpfades können nicht dasselbe Abenteuer spielen.

## Belohnungen anwenden

Alle Spieler erhalten nach Ende eines Pathfinder-Moduls oder Abenteurpfadteiles eine Chronikseite, außer sie wiederholen das Modul oder den Abenteurpfad mit Erlaubnis des SL. Sollte ein Spieler einen bereits existierenden Society-Charakter benutzt haben, wendet er die Chronikseite sofort auf seinen Charakter an. Sollte er einen vorgefertigten Charakter benutzt haben, muss er die Chronikseite auf einen Charakter der 1. Stufe anwenden oder warten, bis sein Charakter die Stufe des vorgefertigten Charakters erreicht.

Ein SL, der ein Modul leitet, kann ebenfalls die Chronikseite einem seiner Society-Charaktere hinzufügen. Er muss entscheiden, welcher seiner Charaktere die Seite erhalten soll, wenn das Modul oder der sanktionierte Teil eines Abenteurpfades abgeschlossen sind und die Chronikseiten ausgefüllt werden.

Das Durchspielen eines Moduls oder des sanktionierten Teils eines Abenteurpfades vom Anfang bis zum Ende bringt einem Charakter 3 EP und 4 Ansehenspunkte bei Verwendung der mittleren Aufstiegs geschwindigkeit und 1,5 EP und 2 Ansehenspunkte bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit. Sollte ein Charakter sterben und ins Leben zurückkehren, muss der SL entscheiden, wie seine Belohnung ausfällt; das Minimum sind 0 GM, 1 EP und 1 AP für

die mittlere Aufstiegs geschwindigkeit, bzw. 0 GM, 1/2 EP und 1/2 AP für die langsame Aufstiegs geschwindigkeit.

Ein Charakter sollte die volle Belohnung erhalten, wenn er bei mehr als 2/3 des Moduls am Leben war, entsprechend sollten SL und aktive Spieler die Rückkehr aller auf eine Wiederbelebung wartenden Charaktere nach Möglichkeit beschleunigen.

Spieler, welche nicht jede Spielsitzung abschließen, erhalten 1/3 weniger an Goldmünzen, 1 EP weniger und 1 Ansehenspunkt weniger pro verpasster Spielsitzung. Dies gilt auch für Spieler, welche erst später, d.h. nach der ersten Spielsitzung oder später, zur Spielrunde hinzustoßen.

Sollte ein Charakter mehr EP erhalten, als er zum Stufenaufstieg benötigt, kann er sich bei diesem Stufenaufstieg nicht entscheiden, die Aufstiegs geschwindigkeit zu ändern.

Wie üblich kann jeder Spieler die Belohnung für jedes Modul und jeden Band eines Abenteurpfades einmal als Spieler und einmal als SL erhalten. Spieler müssen eine Chronikseite für ihre Charaktere annehmen, wenn sie das erste Mal einen sanktionierten Teil spielen. Mit Erlaubnis des SL kann ein Spieler sanktionierten Inhalt wiederholen, erhält aber insgesamt pro Abenteuer dennoch nur eine Chronikseite. Die einzigen Ausnahmen sind Module der Ebenen 1-2 und sanktionierte Teile eines Abenteurpfades der Ebenen 1-2. Ein Spieler kann diese einmal mit einem Charakter der 2. Stufe spielen, aber mit Charakteren der Stufe 1 wiederholen und Belohnungen erhalten.

## Über mehrere Spielsitzungen dauernde Abenteuer

Da sanktionierte Pathfinder-Module und Abenteurpfade sich über mehrere Spielsitzungen hinweg hinziehen, können Society-Charaktere nicht bei anderen Society-Veranstaltungen und -Runden genutzt werden, bis sie eine Chronikseite für den sanktionierten Teil erhalten haben. SL sollten mit Spielern zusammenarbeiten, welche die letzte Spielsitzung des eines Moduls oder Abenteurpfadteiles verpassen, damit die Spieler ihre Chronikseiten erhalten.

## Free RPG Day-Module

Die 16seitigen Free RPG Day-Module sind kürzer als die normalen 32seitigen Pathfinder-Module und ähneln stärker gewöhnlichen Society-Szenarien. Gegenwärtig gibt es auf Deutsch die Module *Wir sein Goblins!* sowie *Wir sein auch Goblins!*, dazu kommen die englischsprachigen Module *Master of the Fallen Fortress*, und *Dawn of the Scarlet Sun*. Aus Vereinheitlichungsgründen ist die Belohnung bei jedem Free RPG Day-Modul 1 EP, 1 AP und der auf dem Chronikblatt aufgeführte GM-Betrag bei mittlerer Aufstiegs geschwindigkeit, bzw. 1/2 EP, 1/2 AP und die Hälfte des aufgeführten Goldes bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit. Solltest du bereits eines oder mehrere der oben aufgeführten Module gespielt und dafür Chronikseiten erhalten haben, bleiben die erhaltenen Belohnungen unverändert. Alle anderen Regeln dieses Kapitels des Leitfadens zu sanktionierten Modulen sind aber zu befolgen.



# KAPITEL 7

## PATHFINDER SOCIETY- SPIELLEITER



Das Spielleiten einer organisierten Runde der Pathfinder Society unterscheidet sich nicht sonderlich vom Leiten einer regulären Kampagne, hat man sich erst an einige Kleinigkeiten gewöhnt. Dieses Kapitel geht davon aus, dass du dir die bisherigen Kapitel dieses Leitfadens durchgelesen hast, die alle Informationen enthalten, welche ein Spieler hinsichtlich der Pathfinder Society benötigt. Du musst wissen, was die Spieler wissen, welche Erwartungen sie haben und wie ihre Charaktere erschaffen, gespielt und verbessert werden, ehe du weiterliest.

### Was ist ein Spielleiter?

Ein Spielleiter (SL) ist die Person, welche die Regeln anwendet und auslegt und alle Elemente der Handlung und der Hintergrundwelt kontrolliert, die die Spieler erkunden. Es ist seine Pflicht, für ein faires, spannendes Spiel zu sorgen, welches allen Beteiligten Spaß macht. Bei der Pathfinder Society muss er zudem den Spielern beim Ausfüllen ihrer Unterlagen helfen, sicherstellen, dass jeder Charakterbogen stimmt, und die Ergebnisse jeder Spielrunde dem Veranstaltungskoordinator oder unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) vermelden.

### Wer kann Spielleiter werden?

Jedes Mitglied der Pathfinder Society kann eine legale organisierte Spielrunde leiten. Es gibt keine Qualifikationstests und auch kein Bewertungssystem durch die Spieler. Manche Spieler zögern, den Schritt vom Spieler zum Spielleiter zu machen, doch die lokalen Gruppen der Society und die Kampagne als Ganzes profitieren nur davon, wenn die

Anzahl der Spielleiter anwächst. Auf je mehr aktive Spielleiter ein Koordinator zurückgreifen kann, umso mehr Spielrunden können angeboten werden und umso schneller wächst die Kampagne. In vielen Fällen können Spieler am Tisch eines neuen SL diesem Ratschläge geben, wie er seine SL-Fähigkeiten verbessern und an Selbstvertrauen gewinnen kann. Daher hab keine Angst, dich hinter den SL-Schirm zu begeben und einem ganzen Spieltisch eine tolle Erfahrung im Rahmen der Pathfinder Society zukommen zu lassen!

### Die Pflichten eines Spielleiters

Als Spielleiter, der eine organisierte Runde der Pathfinder Society bei einer Convention oder in einem Laden leitet, hast du die folgenden Pflichten:

- Stelle dich selbst vor.
- Ermutige die Spieler, sich und ihre Charaktere vorzustellen.
- Sofern es die Zeit erlaubt, solltest du dir rasch jeden Charakterbogen und die anhängenden Chronikseiten ansehen und den Reichtum, die Ausrüstung und verschiedene Berechnungen überprüfen.
- Beginne das Spiel.
- Spiele nicht länger als 5 Stunden (Beachte, dass Spielrunden zuhause und Onlinerunden nicht zwangsläufig dieser Beschränkung unterliegen und Runden bei manchen Conventions auch länger dauern können).
- Gib jedem Spieler eine zutreffende Chronikseite für dieses Szenario (siehe auch weiter unten, Chronikseiten ausfüllen).
- Bei Conventions kann es sein, dass du Szenario- oder Modulberichtsbögen mit zusätzlichen Informationen

ausfüllen musst, welche bei den Koordinatoren eingereicht werden, damit sie die Ergebnisse berichten können.

- Solltest du zugleich Spielleiter und Koordinator der Veranstaltung sein, musst du die Ergebnisse deiner Spielsitzungen zeitig unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) berichten. Schaffst du dies nicht, hat das negative Folgen für die ganze Pathfinder Society (siehe auch Kasten auf Seite {36}). Solltest du eine Pathfinder Society-Spielrunde daheim abhalten, bist du weniger zeitlich eingeschränkt, musst aber immer noch dafür sorgen, dass deine Kampagne korrekt berichtet wird. Abhängig vom Spielstil deiner Gruppe kannst du dir Zeit lassen und den SC erlauben, sich mit interessanten Nebendetails oder persönlichen Zielen ihrer Charaktere zu befassen. Diese verschaffen den SC aber keine zusätzlichen Ansehenspunkte, Erfahrungspunkte oder Gold über die Werte auf dem Chronikblatt oder die grundlegenden Regeln der Society hinaus.

Wenn du eine Runde während einer Convention oder in einem Laden im Rahmen einer Veranstaltung leitest, hast du ein Zeitlimit, so dass du dich darauf konzentrieren musst, die Spieler den Zielen des Szenarios entgegenzuführen. Natürlich sollen alle Spaß haben und auch das Rollenspiel nicht zu kurz kommen, doch wenn die Charakter nach einer Stunde immer noch in der Schenke sitzen, in der sie sich getroffen haben, solltest du sie anstupsen, dass sie langsam etwas tun solltest. Selbst wenn sie jetzt Spaß haben, werden sie später sichtlich weniger Freude haben, wenn sie nicht in der Lage sind, das Szenario in der veranschlagten Zeit zu beenden.

## Ebenen und Unterebenen

Szenarien der Pathfinder Society sind so entwickelt, dass Charaktere unterschiedlicher Stufen bei einem Abenteuer mitwirken können, wobei es natürlich Grenzen gibt. Ab Staffel 3 gibt es sechs unterschiedliche Ebenen bei den gegenwärtig angebotenen, organisierten Spielrunden:

- Ebene 1
- Ebene 1–5
- Ebene 3–7
- Ebene 5–9
- Ebene 7–11
- Ebene 12

Ferner gibt es ein paar miteinander verbundene Szenarien für Charaktere der 12. Stufe, welche normalerweise nicht Teil der Handlungsebene einer bestimmten Staffel sind.

Die meisten Ebenen haben noch Unterebenen:

- **Ebene 1–5:** Unterebenen 1–2 und 4–5
- **Ebene 3–7:** Unterebenen 3–4 und 6–7
- **Ebene 5–9:** Unterebenen 5–6 und 8–9
- **Ebene 7–11:** Unterebenen 7–8 und 10–11

Ebenen sind Stufenbegrenzungen beim Spiel. Wenn die Stufe eines SC nicht innerhalb des Stufenbereichs der Ebene des Szenarios fällt, kann dieser Charakter nicht bei diesem Szenario mitspielen. Ein SC der 5. Stufe wäre z.B. legal für Szenarien der Ebenen 1–5, 3–7 und 5–9; ein SC der 1. Stufe kann nur bei einem Szenario der Ebene 1 oder Ebene 1–5 mitspielen. SC sollten nach Möglichkeit in der Unterebene

spielen, der sie unterfallen. Manche Szenarien und besondere Veranstaltungen bieten mehr als zwei Unterebenen an. In diesem Fall kann kein SC in einer Unterebene spielen, die mehr als 1 Schritt von seiner Charakterstufe entfernt ist.

## Unterebenen bestimmen

Um festzulegen, in welcher Unterebene eine gemischte SC-Gruppe spielen muss, berechne die Durchschnittsstufe der Gruppe, indem du die Stufen der Charaktere addierst und die Summe dann durch die Anzahl der Charaktere in der Gruppe teilst. Anschließend rundest du zur nächsten ganzen Zahl. Solltest du dich exakt bei 0,5 befinden, dann lasse die Gruppe entscheiden, welche Unterebene sie spielen wollen.

Ab Staffel 4 sind Szenarien auf 6 Charaktere ausgelegt und enthalten Anweisungen, wie man sie für eine vierköpfige Gruppe anpassen kann. Wenn die Gruppenschnittsstufe am Tisch zwischen zwei Unterebenen fällt (z.B. Durchschnitt 3 bei einem Szenario für Ebene 1–5), muss eine vierköpfige Gruppe die untere Ebene spielen, ohne dass das Szenario an die Gruppengröße angepasst wird. Eine fünf- bis siebenköpfige Gruppe, deren Durchschnitt zwischen zwei Unterebenen liegt, muss auf der höheren Ebene spielen, wobei das Szenario an vier Charaktere angepasst wird.

Bei Szenarien der Staffeln 0 bis 3 muss eine sechs- oder siebenköpfige Gruppe, deren Durchschnitt zwischen zwei Unterebenen fällt, auf der höheren Ebene spielen und eine vier- oder fünfköpfige Gruppe auf der unteren Ebene. Sollte die Gruppe keinen Charakter enthalten, der in die höhere Ebene fällt – z.B. im Fall einer sechsköpfigen Gruppe von Charakteren der 3. Stufe – kann die Gruppe sich für die niedrigere Ebene entscheiden.

## Legale Gruppengröße

Das Minimum an Spielern für eine organisierte Runde der Pathfinder Society liegt bei vier Charakteren, das Maximum bei sechs. Solltest du nicht vier Spieler zusammenbekommen, kannst du eine Runde für drei Spieler leiten und selbst einen der offiziell-vorgefertigten SC führen, um auf vier SC zu kommen.

Sollten dagegen sieben Spieler erscheinen, wäre es nicht fair, jemanden fortzuschicken. In diesem Fall kannst du eine Runde für eine siebenköpfige Gruppe leiten. Allerdings neigen sieben Charaktere auch dazu, eigentlich herausfordernde Abenteuer niederzuwalzen. Ferner hat jeder einzelne Charakter weniger Zeit zu glänzen. Viele Spieler ziehen daher kleinere Gruppen vor. Ehe du also eine Runde für sieben Spieler beginnst, frage die einzelnen Spieler, ob ihnen dies überhaupt Recht ist.

Theoretisch ließe sich eine siebenköpfige Gruppe auch in zwei Dreiergruppen aufteilen, wobei der siebte Spieler dann als SL der zweiten Gruppe agiert und jeder SL einen vorgefertigten Charakter führt, um jeweils auf vier Spieler zu kommen. Eine Runde sollte niemals mehr als sieben Spieler enthalten.



## Staffeln 0-4 anpassen

Da die Pathfinder Society sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt hat, müssen bei den aktuellen Regeln die Szenarien der früheren Staffeln leicht angepasst werden. Hier die Anleitung für die Konvertierung der Szenarien #0-1 bis #4-26:

**Staffel 0 (Szenarien #1–#28):** Szenarien der Staffel 0 wurden für Regelversion 3.5 des ältesten Rollenspielsystems der Welt geschrieben, ehe das Pathfinderrollenspiel veröffentlicht wurde. Sie können mit minimalen Veränderungen geleitet werden – die NSC und Monster benötigen Werte für KMB/KMV und verwenden die neuen Sammelfähigkeiten wie z.B. Heimlichkeit und Wahrnehmung statt Leise bewegen und Entdecken. Sollte eine Kreatur in einem der *Pathfinder-Monsterhandbücher* abgedruckt sein und denselben HG besitzen, kannst du die Pathfinder-Spielwerte anstelle der 3.5-Werte verwenden. Mehr darf nicht verändert oder ersetzt werden.

**Ansehensbelohnungen und Fraktionsmissionen:** Fraktionsmissionen zählen nicht mehr zu den Erfolgsbedingungen eines Szenarios, sondern können genutzt werden, um die Spielsitzung etwas aufzupeppen. Ansehen ist stattdessen mit dem Primär- und Sekundärziel jedes Szenarios verbunden, dessen Erreichen jeweils 1 Ansehenspunkt einbringt (insgesamt 2 AP pro Szenario). Das Primärziel bei Szenarien der Staffeln 0-2 ist das Erreichen des Hauptzieles, während Szenarien der Staffeln 3-4 die Erfolgsbedingungen nach dem Szenarioabschluss aufzuführen. Die Sekundärziele können der unter [paizo.com/pathfinderSociety/pfsproducts/pfsFreeProducts](http://paizo.com/pathfinderSociety/pfsproducts/pfsFreeProducts) kostenlos erhältlichen Tabelle entnommen werden.

**Staffeln 0-2:** Während der ersten drei Staffeln der Kampagne standen nur fünf Fraktionen für Charaktere zur Verfügung. Daher können Angehörige neuerer, mit Staffel 3 eingeführter Fraktionen, die ältere Szenarien spielen, folgendermaßen Fraktionsmissionen anderer Fraktionen ausführen:

- SC der Fraktion der Großen Loge sollten osirische Fraktionsmissionen während aller Szenarien der Staffeln 0-2 als eigene Missionen betrachten.
- SC der Fraktion der Sczarni sollten taldanischen Fraktionsmissionen während aller Szenarien der Staffeln 0-2 als eigene Missionen betrachten.
- SC des Silberkreuzzuges sollten andoranischen Fraktionsmissionen während aller Szenarien der Staffeln 0-2 als eigene Missionen betrachten.

**Staffeln 3-4:** Mit der Laternenloge und der Schattenloge haben sich unlängst zwei Fraktionen aufgelöst. Ignoriere die Missionen dieser Fraktionen fortan.

**Belohnungen bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit:** Die langsame Aufstiegs geschwindigkeit wurde mit Staffel 3 als Wahlmöglichkeit eingeführt. Die Höchstmenge an Gold, die ein SC bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit im Rahmen von Szenarien der Staffeln 0-2 erhalten kann, entspricht der Hälfte des aufgeführten Betrages (oder der Außerhalb-der-Ebene-Menge, s.u.), abgerundet. Ebenso kann ein Charakter, der sich der langsamen Aufstiegs geschwindigkeit bedient, maximal 1 Ansehenspunkt für das Erreichen beider Missionsziele erhalten (Primär- und

Sekundärziel sind jeweils  $\frac{1}{2}$  AP dann wert). Auf Chronikseiten der Staffeln 0-2 sollte der Eintrag +1 EP zu +1/2 EP für diese Charaktere geändert werden.

**Außerhalb-der-Ebene-Gold:** Dieser Betrag wurde mit Staffel 5 eingeführt und ist daher nicht auf Chronikseiten der Staffeln 0-4 enthalten. Dabei handelt es sich um den Mittelwert des Goldes, welche man auf höherer und niedriger Unterebene erhalten kann. Bei langsamer Aufstiegs geschwindigkeit wird dieser Betrag noch einmal halbiert und dann abgerundet.

## Gruppenzusammenstellungen

Es ist zwar das Ziel der Pathfinder Society, allen Spielern dieselbe, ausbalancierte Erfahrung zu ermöglichen, doch müssten in der Realität dazu alle SC identisch sein und die SC sich an ein einschränkendes, einschnürendes Skript halten. Wir verstehen, dass ein SL manchmal auch die Schnellen Regeln auslegen, sich mit unerwarteten Spielerentscheidungen befassen und auch extreme unglückliche – oder glückliche – Würfelergebnisse auf beiden Seiten des Schirms einarbeiten muss.

Als SL der Pathfinder Society hast du das Recht und die Verantwortung, innerhalb der Regeln Entscheidungen zu treffen, wenn diese nach deinem Gefühl nötig sind, um jedem Spieler an deinem Tisch ein gerechtes, spaßiges Erlebnis zu verschaffen. Das bedeutet aber nicht, dass du Regeln oder Beschränkungen ignorieren kannst, welche für organisierte Pathfinderrunden gelten. Dies umfasst auch die Errata und das offizielle FAQ. Es bedeutet, dass du an deinem Tisch bestimmen kannst, wie Regeln ausgelegt werden, wenn eine Frage noch nicht auf offizieller Seite geklärt wurde. Szenarien sollen so geleitet werden, wie sie geschrieben wurden, ohne dass die Anzahl von Gegnern in einer Begegnung geändert wird (außer dies ist speziell im Szenario angesprochen) oder Ausrüstungsgegenstände, Rüstungen, Waffen, Talente, Zauber, Spielwerte, Wesenszüge oder anderes verändert werden. Sollten aber die Aktionen der SC vor oder während einer Begegnung Einfluss auf die Taktik eines Gegners oder dessen Ausgangspunkt nehmen, solltest du als SL überlegen, ob das Spiel interessanter wird, wenn du diese Elemente entsprechend abänderst.

Ferner kannst du Regelmechanismen für Gelände und Umgebung nutzen, wenn diese Elemente zwar im Szenario genannt werden, die im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Regeln dafür aber bei den Begegnungen nicht genutzt werden. SL sollen die Spieler stets zum Rollenspiel ermutigen und für dieses belohnen, indem sie es die Reaktionen von NSC oder den Ausgang von Begegnungen beeinflussen lassen. Ein SL kann anderes Pathfinder-Quellenmaterial verwenden, um Szenarien aufzupeppen, nicht aber um die Mechanismen von Begegnungen zu verändern – dies betrifft speziell die beteiligten Kreaturen, ihre Anzahl und ihre Spielwerteblocke. Sollte es sich bei der Begegnung um eine Falle, Spukerscheinung oder einen Fertigkeitwurf handeln, der erreicht werden muss, um eine Situation zu umgehen, dann dürfen die aufgeführten SG und die Resultate nicht verändert werden, da sie Teil des Mechanismus

dieser Begegnung sind. Sollte eine Begegnung bereits regeltechnische Auswirkungen für Gelände, Wetter oder Gefahren enthalten, sind auch dies Mechanismen, die du nicht verändern darfst.

Sollten bestimmte Fragen wiederholt auftauchen oder bei einer deiner Runden für Probleme sorgen, dann wende dich an die Foren der Pathfinder Society, entweder unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) oder im deutschsprachigen Societybereich der Ulissesforen. Die Kampagnenleitung wird sich bemühen, eine Antwort auf deine Frage zu finden, um künftige Verwirrung zu vermeiden. Es wird aber stets Momente geben, in denen du zeitnah selbst entscheiden musst. Hier ein paar der üblichen Punkte, mit denen Spielleiter konfrontiert werden:

### Kreative Lösungen

Im Laufe eines Szenarios kann es passieren, dass deine Spieler dich mit einer kreativen Lösung für eine Begegnung – oder vielleicht sogar das ganze Szenario – überraschen, mit der du nicht gerechnet hast und die auch nicht vom Szenario abgedeckt wird. Sollte es z.B. deinen Spielern gelingen, mittels Rollenspiel Kämpfe zu vermeiden und das Szenarioziel zu erreichen, ohne den Antagonisten zu töten, sollten sie dieselbe Belohnung erhalten, als hätten sie ihren Gegner im Kampf besiegt. Sollte eine Szene speziell darauf abstellen, dass sich die Belohnung der SC nach den Gegenständen richtet, die sie besiegten Gegnern abgenommen haben, dann lass die SC stattdessen eine Schatztruhe oder ähnliches finden, welche diese Belohnungen enthält.

Dasselbe gilt für Gegenstände, welche ein SC von der Chronikseite des Abenteurers erwerben könnte – sind die SC mittels Rollenspiel an einem NSC vorbeigekommen, der einen bestimmten Zaubertrank oder eine Schriftrolle dabei hat, dann streiche diese Dinge nicht von der Chronikseite, sondern lass die SC sie anderswo finden als Belohnung für ihre Kreativität. Die Pathfinder Society steht allen Lösungsansätzen gegenüber offen und will vermeiden, dass das Töten eines Gegners als einzige Möglichkeit wahrgenommen wird. Kreativen Einsatz von Fertigkeiten und Rollenspiel macht Spielrunden nicht nur interessanter und spaßiger, sondern ermöglicht einem SL auch einen Grad an Flexibilität, um sicherzustellen, dass Spieler auch die verdienten Belohnungen erhalten.

### Verstöße gegen die Gesinnung

Die Spieler sind für die Taten ihrer Charaktere verantwortlich. Das Töten von Unschuldigen, mutwillige Zerstörungen und andere Handlungen, die der SL als Böse auslegt, können Verstöße gegen die Gesinnung darstellen. „So würde sich mein Charakter verhalten“ ist keine Entschuldigung dafür, sich wie ein dummer Mistkerl zu verhalten.

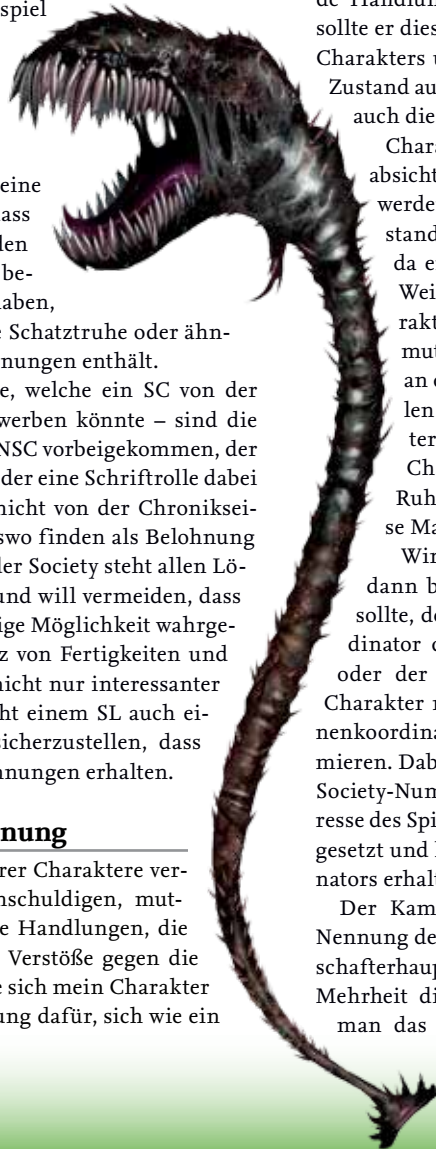
Gesinnungsverstöße sind aber auch ein empfindliches Thema. Der SL hat diesbezüglich einerseits das letzte Wort, muss einen Spieler auch warnen, dass das Tun seines Charakters nicht mit dessen Gesinnung im Einklang steht. Diese Warnung muss klar sein und der SL muss sichergehen, dass der Spieler die Warnung verstanden hat und welche Handlung der Grund für die Warnung ist. Der SC sollte sodann die Gelegenheit haben, sein Tun zu korrigieren, sich zu rechtfertigen oder sich den Konsequenzen stellen. Wir denken, dass eine Gottheit eine einmalige schlechte Entscheidung vergibt, solange sie nicht irgendwie extrem ausfällt (extrem wäre das Niederbrennen eines Waisenhauses voller Kinder, das Töten eines Bauern zum Vergnügen o.a.). Der SL kann eine Warnung daher in Form eines „Eindrucks“ vermitteln, den der SC von seiner Gottheit erhält, als Vision, als Äußerung seines Gewissens oder in ähnlicher, rollenspielerischer Weise.

Sollte es im Laufe des Szenarios oder sanktionierten Moduls oder Abenteuerpfades weiterhin zu Verstößen gegen die Gesinnung kommen, könnte ein Gesinnungswechsel anstehen. Sollte der SL der Ansicht sein, dass fortlaufende Handlungen einen Gesinnungswechsel rechtfertigen, sollte er dies am Ende der Sitzung auf der Chronikseite des Charakters unter Erlangte Zustände vermerken. Sollte der Zustand aufgehoben werden, z.B. durch *Buße*, sollte der SL auch dies auf der Chronikseite vermerken.

Charaktere, die vorsätzlich böse werden, deren Taten absichtlich und ohne Motiv oder Provokation erfolgen, werden aus der Kampagne entfernt und in den Ruhestand geschickt. Dies ist aber stets das letzte Mittel, da eine Gesinnung durchaus auf unterschiedliche Weisen ausgespielt werden kann. Sollte ein Charakter wie oben beschrieben sich vorsätzlich und mutwillig böse verhalten, sollte der SL den Bericht an den Koordinator der Convention oder den lokalen Kundschafterhauptmann oder –leutnant weiterleiten. Wenn diese ihm zustimmen, wird der Charakter als mutwillig böse eingestuft und sein Ruhestand in Betracht gezogen. Noch einmal: Diese Maßnahmen stellen das letzte Mittel dar.

Wird ein Charakter als mutwillig böse eingestuft, dann berichte ihn als „Tot“, was auch derjenige tun sollte, der den Berichtsbogen ausfüllt. Sollte der Koordinator der Convention, der Kundschafterhauptmann oder der Kundschafterleutnant entscheiden, dass der Charakter mutwillig böse ist, teilt er dies dem Kampagnenkoordinator mit, um ihn über die Situation zu informieren. Dabei teilt er ferner den Namen des Spielers, seine Society-Nummer, den Charakternamen und die Emailadresse des Spielers mit. Der Spieler wird darüber in Kenntnis gesetzt und kann die Emailadresse des Kampagnenkoordinators erhalten, um seinen Fall vorzutragen.

Der Kampagnenkoordinator wird die Situation ohne Nennung der Namen von Spieler und Charakter den Kundschafterhauptmännern und –leutnants vorlegen. Sollte die Mehrheit dieser Gruppe zu dem Schluss kommen, dass man das Tun des Charakters nur als mutwillig böse



betrachten kann und der Charakter unweigerlich böse ist, bleibt der Charakter im Ruhezustand. Sollte die Mehrheit der Ansicht sein, dass der Charakter für sein Tun in der Lage ist, Buße zu leisten, wird der Kampagnenkoordinator dies dem Spieler mitteilen. Diese Email kann der Spieler ausdrucken und dem SL seiner nächsten Society-Spielrunde vorlegen, so dass der SL die *Buße* abwickeln und auf der Chronikseite für diese Runde dokumentieren kann.

### Todesfälle

Angesichts der Gefahren, mit denen es Kundschafter zu tun bekommen, ist der Tod eines Charakters stets eine sehr reale Möglichkeit und leider auch notwendig, um ein Gefühl von Gefahr und Risiko zu erhalten. Allerdings mag es passieren, dass Neulinge innerhalb der organisierten Spielrunden der Society oder Spieler, die vorher noch nie mit Pathfinder in Kontakt gekommen sind, sich von einem gewaltsamen Ableben ihres Charakters gleich während der ersten Spielrunde abschrecken lassen und sich von der Society oder dem Rollenspiel selbst gänzlich abwenden könnten. Wir schlagen an dieser Stelle nicht vor, die Würfelresultate zu manipulieren; stattdessen beachte die Erfahrungen eines Spielers, wenn du überlegst, besonders tödliche Taktiken einzusetzen oder wenn ein Charakter in extremer Todesgefahr ist – insbesondere wenn sein Spieler ein Neuling ist. Die meisten Spieler, deren erster Kontakt mit einer Kampagne der Tod ihrer Charaktere ist, kehren nicht zu dieser Kampagne zurück.

Ebenso ist das Spiel für die ganze Gruppe vorbei, wenn alle Charaktere getötet werden und nicht wieder zum Leben erweckt werden können. Bei einer Convention bedeutet dies, dass die Spieler plötzlich Zeit zum Däumchendreien haben, bis ihr nächster Programmpunkt beginnt. Wir hoffen selbstverständlich, dass solche umfassenden Gruppentode niemals eintreten (und bemühen uns, die Szenarien so auszubalancieren, dass sie nicht eintreten), doch manchmal arbeiten die Würfel einfach nicht mit und jeder Charakter wird vom Tod ereilt. Bei einer Convention wird eine Gruppe von Freunden wahrscheinlich eine völlig andere Beschäftigung finden, als darauf zu warten, erneut in einer Kampagne spielen zu können, bei der ihre Charaktere gerade erst alle auf einen Streich ausgelöscht worden sind.

Aber wie ist es, wenn deine Spieler versehentlich oder vorsätzlich einen wichtigen NSC töten, der ihnen eigentlich eine für das weitere Szenario wichtige Information geben sollte, so dass es nun nicht mehr weitergeht?! – In so einer Lage muss der SL improvisieren. Beende das Szenario nicht einfach, nur weil der alte Mann mit dem Brief im magischen Kreuzfeuer zu Tode gekommen ist – lass den Brief das Ganze durch einen unglaublichen Zufall halbwegs lesbar überstehen. Vielleicht befand er sich in einer feuerfesten Tasche, vielleicht hatte der alte Mann einen Helfer, der über dasselbe Wissen verfügt, vielleicht gibt es noch andere Möglichkeiten, das Problem zu umschiffen. Mittels Improvisation kannst du das Szenario in Gang halten und unvorhersehbare Hindernisse überwinden.

## Chroniken und Buchführung

Egal ob du daheim oder im Rahmen einer Convention an organisierten Spielrunden der Pathfinder Society teilnimmst, als SL ist es deine wichtigste Pflicht – neben dem Ermöglichen einer gerechten und spaßigen Spielerfahrung für deine Spieler –, auf den Chronikseiten aller Beteiligten sorgfältig die Ereignisse jedes Szenarios nachzuhalten.

Chronikseiten enthalten alles, was ein Charakter der Pathfinder Society im Laufe seiner Karriere tut, und dienen als offizielle Aufzeichnungen zu allen Charakteren, die sich an der Kampagne beteiligen, damit ein Charakter überall auf der Welt unter unterschiedlichen Spielleitern gespielt werden kann. Chroniken sollen auch verhindern, dass die seltenen, aber dennoch zuweilen auftretenden, skrupellosen Spieler betrügen und ihre Werte zwischen den Spielrunden „verbessern“.

Während du ein Society-Szenario leitest, muss du drei wichtige Dinge im Auge behalten: Ansehenspunkte, Schätze und Zustände. Ansehenspunkte sind recht einfach – lies dir die Erfolgsbedingungen und Einträge zu den Fraktionsmissionen hinten im Szenario durch, ehe du beginnst, verteile die Fraktionsmissionsbriefe nach Verlesen des „Zu Beginn“-Textes und vermerke, ob die SC ihre Missionsziele während des Szenarios erreichen. Beachte, dass Szenarien der einzelnen Staffeln leicht unterschiedliche Methoden für den Gewinn von Ansehenspunkten nutzen – siehe oben, Staffeln 0-4 anpassen.

Wenn du dir zu Beginn der Spielrunde die Charakterbögen und Chronikseiten der teilnehmenden Charaktere ansiehst und glaubst, Unregelmäßigkeiten zu bemerken, dann bitte den fraglichen Spieler um eine Erklärung. Solltest du glauben, dass ein Spieler betrügt, bitte einen Koordinator um eine Entscheidung. Solltest du Koordinator und der SL sein, ist es deine Entscheidung, was geschieht. Wir raten aber zu innerer Ruhe, Freundlichkeit und Gesprächsbereitschaft. Möglicherweise hat der Spieler sich nur verrechnet, vielleicht hast du etwas übersehen oder falsch interpretiert. Vergiss nicht, dass das Spiel Spaß machen soll, daher verschwende möglichst wenig Zeit für Drama und nutze möglichst viel Zeit, um deinen Spielern ein spannendes actionreiches Szenario zu präsentieren. Wenn du sicher bist, dass ein Spieler mogelt, dann bitte ihn, deinen Tisch zu verlassen und informiere die Kampagnenleitung unter [pathfindersociety@paizo.com](mailto:pathfindersociety@paizo.com) über den Vorfall mit möglichst vielen Details zum fraglichen Charakterbogen unter Angabe der Society-Nummer des fraglichen Spielers.

### Eine Chronikseite ausfüllen

Das Ausfüllen einer Chronikseite am Ende eines Szenarios erfolgt in 10 Schritten. Fülle eine Chronikseite immer mit einem Kugelschreiber aus und schreibe stets leserlich und sauber. Der Vorgang wird mit Hilfe des Blankoblattes auf dieser Seite erläutert.

**Schritt 1:** Übergib jedem Spieler eine leere Chronikseite und bitte sie, die Abschnitte **A–G, J, K** und **P** (Charakter-Chronik #, Aufstiegsgeschwindigkeit, Spielname, Ausgangs-EP, Ausgangs-Ruhm, Ausgangs-AP, Ausgangsvermögen, usw.)

auszufüllen. Wenn sie diese Werte von früheren Chronikblättern übertragen haben, lass dir die Dokumente zurückgeben.

**Schritt 2:** Wirf einen Blick auf die jeweils eingetragene Aufstiegs-geschwindigkeit (F), sollte der Charakter erfahrungspunktetechnisch zwischen zwei Stufen stehen, dann sieh nach, dass die Geschwindigkeit der bisherigen entspricht. Sollte seine Ausgangs-EP (G) ein Vielfaches von Drei sein und die Aufstiegs-geschwindigkeit sich von der auf der letzten Chronikseite unterscheiden, dann vergewissere dich, dass er die Aufstiegs-geschwindigkeit wechseln will.

**Schritt 3:** Belohne nach Abschluss des Szenarios die Charaktere entsprechend ihrer Aufstiegs-geschwindigkeit. Ein SC erhält nur dann EP, wenn er das Szenario überlebt oder am Ende des Szenario wiederbelebt wird und wenigstens drei Begegnungen im Rahmen des Szenarios erlebt hat. Ein Charakter mit normaler Aufstiegs-geschwindigkeit erhält 1 EP, ein Charakter mit langsamer Aufstiegs-geschwindigkeit 1/2 EP. Trage den entsprechenden Betrag unter Erlangte EP ein und mache dein Kürzel im Feld daneben (H).

**Schritt 4:** Bestimme, wie viele Ansehenspunkte jeder Charakter im Laufe des Szenarios verdient hat. Ein Charakter mit normaler Aufstiegs-geschwindigkeit erhält maximal 2 AP (1 AP pro vollendeter Mission); ein Charakter mit

langsamer Aufstiegs-geschwindigkeit kann maximal 1 AP erhalten (1/2 AP pro Mission). Trage die Anzahl verdienster AP in das Feld Erlangte AP ein und trage daneben dein Kürzel ein (L).

**Schritt 5:** Bestimme die maximale Menge an Gold für das Szenario anhand der Aufstiegs-geschwindigkeit und der gespielten Unterebene. Kreise den entsprechenden Wert ein (F). Sollte die Stufe des SC nicht in der gespielten Unterebene liegen (z.B. ein Charakter der 1., 2. oder 3. Stufe in Unterebene 4-5), dann kreuze den Wert für Außerhalb-der-Unterebene ein oder berechne bei Szenarien der Staffeln 0-4 den Wert, indem du den Mittelwert beider Unterebenen nimmst und abrundest. Schreibe diesen Betrag neben Bereich F und kreuze ihn ein. Dies ist die Gesamtmenge an Goldmünzen, die ein Charakter für das Bezwingen aller Gegner und das Finden aller Schätze innerhalb des Szenarios erhalten kann. Sollte ein Spieler einen vorgefertigten Charakter spielen, dessen Stufe höher als 1 ist, kann er diesen Wert auf 500 GM (oder 250 GM bei langsamer Aufstiegs-geschwindigkeit) reduzieren und die Chronikseite einem Charakter der 1. Stufe anheften. Sollte eine der bei einer Begegnung aufgeführten Belohnungen von den SC nicht erlangt worden sein, dann ziehe den entsprechenden Wert vom in Bereich F eingekreisten Betrag der Unterebene ab. Sollte dabei ein negatives Ergebnis herauskommen, dann schreibe stattdessen 0. Diesen Wert trägst du am Ende unter Erhaltene GM ein und trägst auch dort dein Kürzel ein (Q).

**Schritt 6:** Lass jeden dazu qualifizierten SC seinen Einkommenswurf ausführen (siehe Tabelle 5-1 auf Seite {22}) und trage das Ergebnis unter Einkommenswurf ein, zeichne dies gegen (R).

**Schritt 7:** Streiche jeden Schatz durch, den die Gruppe im Laufe des Abenteuers nicht gefunden hat. Markiere die Vor-teile, welche die Spieler erlangt haben, bzw. streiche die nicht-erlangten durch (U); solltest du auf der niedrigeren Unterebene spielen, streiche immer alle Gegenstände der höheren Unterebene durch. Übergib die Chronikseite dem Spieler.

**Schritt 8:** Lass den Spieler alle erworbenen oder verkauften Gegenstände, sowie magische Dienstleistungen unter den Notizen (V) aufschreiben. Ebenfalls sollte er hier vermerken, falls der SC nun unter einem fort-dauernden Zustand leidet, z.B. einer Krankheit oder einem Fluch. Mehr zu Zuständen und dem Beenden von Zuständen findest du auf Seite {36}. Ferner muss der Spieler hier alle Ansehens-belohnungen aufschreiben, die sein Charakter durch das Ausgeben von Ansehenspunkten erlangt hat. In verschiedenen Fällen muss der Spieler unter deiner Aufsicht würfeln, ob er erfolgreich einen Zauber von einer Schriftrolle in sein Zauberbuch kopiert oder einem Tiergefährten einen neuen Trick beibringen kann. Schreibe deine Initialen neben solche Einträge in diesem Abschnitt, um zu zeigen, dass du den Wurf bezeugst und der SC dabei Erfolg hatte. Erwor-bene oder verkaufte Ausrüstung im Wert von mehr als 25 GM sollte auf dem Inventarbogen des Charakters zusammen mit der Nummer der Chronikseite vermerkt werden, die zu dem Szenario gehört, in dessen Verlauf oder an dessen Ende ein Gegenstand erworben, verkauft oder verbraucht wurde.

**Schritt 9:** Lass die Spieler die Berechnungen am rechten Rand der Chronikseite durchführen (Abschnitte **I**, **M–O** und **S–T**).

**Schritt 10:** Überprüfe die ausgefüllten Chronikseiten und rechne nach. Stelle sicher, dass der Charakter zu allen gekauften Gegenständen auch Zugang hat und dass die richtigen Preise bezahlt wurden. Diese Informationen an dieser Stelle zu verifizieren hilft zu vermeiden, dass Fehler unbemerkt bleiben und sich über weitere Chronikseiten fortfreshen. Wenn du mit der Chronikseite zufrieden bist, fülle den unteren Rand des Bogens aus und unterschreibe (**W**). Bei „Veranstaltung“ vermerke den Namen der Convention oder der Veranstaltung, auf der du spielst – solltest du daheim spielen oder in einem Laden, schreib „Zuhause“ oder den Namen des Geschäfts auf. Im Falle einer Convention schreibe ihren Namen auf und das Jahr. Den Veranstaltungscode findest du unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety). Letzteres ist aber nur erforderlich, wenn du diese Veranstaltung selbst angemeldet hast.

## Krankheiten, Flüche, Tod und andere Leiden

Am Ende eines Szenarios mag ein SC mit allen möglichen Leiden beladen sein – Blindheit, Flüche, Gift, Krankheiten, Taubheit und anderes. Kontrolliere, dass der Spieler alle Zustände unter „Verkaufte Gegenstände/Erlangte Zustände“ auf seiner Chronikseite notiert hat, und zeichne dies gegen (siehe unten). Es ist besonders wichtig, dass Zustände leserlich niedergeschrieben werden, damit der Spieler und spätere SL sie auch verstehen. Sollte der Spieler einen Zauber erwerben, um den Zustand zu beenden, dann stelle sicher, dass dies auch unter „Erworbene Gegenstände/Beendete Zustände“ unten auf der Chronikseite verzeichnet ist. Sollte ein anderer SC einen Zauber gewirkt haben, um den Zustand zu beenden, wird dies zusätzlich mit o GM, der vollen Society-Nummer des Charakters und dem Namen des Zaubers vermerkt. Sollte ein Charakter in diesem Szenario einen Zustand beendet haben, den er im Rahmen eines früheren Szenarios erlangt hat, dann stelle sicher, dass die Beendigung auf dem aktuellen Chronikblatt vermerkt ist und verifiziere, dass auch die anfallenden Kosten oder der verantwortliche SC notiert wurden.

**Hinweis:** Jedes Leiden, welches zu einem nichtspielbaren Charakter führt (z.B. „Tod“), muss am Tisch beendet werden, sobald das Spiel zu Ende ist, wie in Kapitel 5 erklärt.

## Szenarioergebnisse berichten

Sobald du ein Szenario vollendet und jedem seine Chronikseite übergeben hast, muss jemand die Ergebnisse des Szenarios der Pathfinder Society berichten. Bei heimischen Spielrunden obliegt dies dem SL. Bei Conventions und Spielen in Läden ist der Koordinator (welcher auch ein SL sein kann) dafür verantwortlich.

Du solltest in jedem Fall einen Szenariobogen bei jedem von dir geleiteten Szenario verwenden, wie er am Ende fast jedes Szenarios oder online bei [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety)

### DIE BEDEUTUNG DER BERICHTERSTATTUNG

Als SL und zuweilen als Koordinator einer Convention gehört es zu deinen wichtigsten Pflichten, die Resultate deiner Szenarien online unter [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) zu berichten. Die Berichterstattung hat weitreichende Effekte: Die Kampagnenleitung der Society benötigt akkurate Berichte, um bestimmen zu können, wie viele Leute jeden Monat in der Pathfinder Society spielen, und das Wachstum der Society berechnen zu können. Anhand dieser Werte bestimmen sie das Budget für die Bedürfnisse der Kampagne. Je mehr Spieler spielen, umso mehr Zeit und Geld wird dem Programm der Pathfinder Society zugewiesen. Nicht erfolgende Berichte haben auch direkte Konsequenzen für Spieler, die ihre Chronikseiten verlieren – wenn du alles korrekt berichtet hast wie z.B. gespielte Runden und erlangte Ansehenspunkte, können wir recht gut einen Charakterbogen rekonstruieren, der verbrannt ist oder bei einer Convention vergessen wurde. Natürlich sind die auf dem Papier erfolgten Aufzeichnungen die besten Belege für einen Charakter, doch die von dir zu deinen Spielrunden berichteten Informationen sind unbezahlbar!

zu finden ist. Während du die abgeschlossenen Chronikseiten der Spieler überprüft, notiere dir ihre Society-Nummern, die Namen der Charaktere, ihre Fraktionen und die während des Szenarios erlangten Ansehenspunkte.

Nach Ende der Spielsitzung suche baldmöglichst [paizo.com/pathfindersociety](http://paizo.com/pathfindersociety) auf und klicke „Report My Event“ an. Befolge die Anweisungen sorgfältig und gib die Informationen des Szenariobogens in das Formular auf der Webseite ein. Dir wird auffallen, dass wir online weitaus weniger Informationen sammeln, als die Chronikseiten eines Charakters enthalten – dies ist beabsichtigt.

Die Koordinatoren von Veranstaltungen in Geschäften und bei Conventions sind in der Regel dafür verantwortlich, dass die Szenariobögen ausgedruckt und an die SL für jede von ihnen geleitete Runde verteilt werden, ferner kümmern sie sich auch um die Berichterstattung mittels der zurückerlangten Bögen. Wenn also die Spielsitzung beendet ist, fülle den Szenariobogen entsprechend aus und gib ihn an den Koordinator zurück. Dieser wird die niedergeschriebenen Informationen dann entweder noch während der Veranstaltung oder kurz darauf online eintragen. Bei Spielen in Läden und auf kleineren Conventions ist der Koordinator oft auch ein SL.

Egal wo du spielst, vergiss nicht, die Ergebnisse zu berichten – diese Berichte sind sehr wichtig für den Erfolg der organisierten Spielrunden der Pathfinder Society!

## Belohnungen für Spielleiter

Bei der Pathfinder Society werden SL dafür belohnt, dass sie ihre Zeit opfern, um bei Veranstaltungen Spielrunden zu leiten. Ab Version 2.2 dieses Dokuments (und nicht

rückwirkend für von dir geleitete Szenarien) erhält ein SL, der ein Szenario leitet, die volle Belohnung für dieses Szenario für einen seiner eigenen Charaktere. Dies bedeutet: 1 EP für das Szenario, 100% des Maximalen Goldes für die Unterebene, welche am ehesten zum SC des SL passt, sowie 2 AP (oder bei Verwendung der langsamen Aufstiegs geschwindigkeit 1/2 EP, 1 AP und 50% des Maximalen Goldes für die entsprechende Unterebene).

Der SL kann alle besonderen Vorteile auswählen, die auf einer Chronikseite aufgeführt sind, wie kostenlose magische Schätze, regionale Vorteile oder künftige Bonuswürfe. Der SL erhält keinen Einkommenswurf. Sollte er zuvor eine teilweise Belohnung auf einer Chronikseite eine von ihm geleiteten Szenarios erhalten haben nach dem alten Belohnungssystem, muss er die teilweise Belohnung behalten und kann das Szenario nicht wiederholen, um die volle Belohnung eines zweiten Chronikbogens zu erhalten.

Abhängig von der Anzahl an SL-Sternen, über die ein SL verfügt (siehe Seite 20) kann ein SL eine begrenzte Anzahl an Szenarien wiederholen.

Die Unterebene, für die der Charakter eines SL eine Belohnung erhält, hängt von der Stufe des Charakters ab. Wenn ein SL mit einem Schurken der 1. Stufe ein Szenario der Ebene 1-5 auf Unterebene 1-2 leitet, erhält sein Schurke der 1. Stufe eine Chronikseite für die Unterebene 1-2. Sollte er das Szenario stattdessen auf Unterebene 4-5 leiten, erhält er immer noch eine Chronikseite für die Unterebene 1-2, da sein SC definitiv in die niedrigere Unterebene fällt.

Sollte ein SL mit einem niedrigstufigen Charakter ein Szenario einer höheren Ebene leiten, das keine Unterebene für den Schurken der 1. Stufe enthält, erhält er die Chronikseite der niedrigsten Unterebene und bewahrt sie für seinen SC auf. Sobald der SC die für die Chronikseite erforderliche Stufe erreicht, erhält der Charakter die Seite. Wenn z.B. ein SL mit einem Schurken der 1. Stufe ein Szenario der Ebene 5-9 leitet, würde er das Chronikblatt für Unterebene 5-6 (die niedrigste Unterebene für diese Ebene) nehmen und zur Seite legen; sobald der Schurke die 5. Stufe erreicht, kann er sofort die Chronikseite auf den Charakter anwenden.

Sollte ein SL eine Chronikseite erhalten, die besagt, dass sein Charakter sich zwischen zwei Unterebenen befindet (z.B. wenn er ein Szenario der Ebene 1-5 leitet, die Chronikseite aber einem Charakter der 3. Stufe zukommen lässt), erhält er stets den Außerhalb-der-Unterebene-Goldbetrag. Diese Regel soll den Umstand ausgleichen, dass der Charakter des SL keine Ressourcen aufwenden oder dem Tod ins Auge sehen muss, um die Chronikseite für das Szenario zu erhalten.

Wenn du als SL-Belohnung eine Chronikseite nimmst, muss du entscheiden, welcher deiner Charaktere die Chronikseite erhält, wenn du den Chronikbogen für den Spieltisch ausfüllst. Du musst Chronikseiten in der Reihenfolge auf einen Charakter anwenden, in welcher du sie erhalten hast. Allerdings musst du den Charakter erst erschaffen, wenn du ihn auch spielst, nicht vorher.

## SL-Sterne

Um SL und Veranstaltungskordinatoren zu ermutigen, mehr zu berichten, und ihnen Art von Belohnung zum "Angeben" zu geben, bietet die Pathfinder Society ein SL-Stufensystem. Dieses System nutzt Sterne, um die Aktivität und Erfahrung eines SL zu bewerten. Diese Sterne erscheinen auf seiner Pathfinder Society-Karte, die du unter **paizo.com/pathfindersociety** downloaden und im Anschluss ausdrucken kannst, wenn du einen weiteren Stern erlangst.

Du kannst bis zu vier Sterne für das Leiten einer bestimmten Anzahl an Spielrunden (und das Darüberberichten):

- 10 als SL berichtete Spielrunden = 1 Stern
- 30 als SL berichtete Spielrunden = 2 Sterne
- 60 als SL berichtete Spielrunden = 3 Sterne
- 100 als SL berichtete Spielrunden = 4 Sterne

Es gibt ferner die Möglichkeit, einen fünften Stern zu erlangen. Hierzu musst du Folgendes erreichen:

Du musst 150 Spielrunden im Rahmen der Pathfinder Society geleitet haben. Dabei muss es sich um wenigstens 50 unterschiedliche Abenteuer und 10 oder mehr besondere oder exklusive Veranstaltungen gehandelt haben. Ferner musst du mit deinem Kundschafterhauptmann eine Society-Spielrunde arrangieren, die in Anwesenheit eines Paizo-angehörigen, eines Kundschafterhauptmannes oder Kundschafterleutnants gespielt wird. Dieser Repräsentant wird deine Regelkenntnisse, dein Improvisationstalent, deine Vorbereitungen und deine Befähigung, Society-Spielern eine gerechte und unterhaltsame Spielerfahrung zukommen zu lassen bewerten. Auf seine Empfehlung hin kann dir ein 5. Stern verliehen werden; dieser erscheint auf deinem Benutzerprofil bei **paizo.com**, deiner Society-Mitgliedskarte und deinen Posting auf dem Pathfinder Society-Forum bei **paizo.com**. Paizo gibt jedes Jahr alle 5-Sterne-SL namentlich auf dem Paizo Con und dem Gen Con bekannt.

Für 5-Sterne-SL kann es in der Zukunft besondere Veranstaltungen und eigene Belohnungen (neben den bestehenden Belohnungen für 4-Sterne-SL) geben.

## Szenarien bestellen

Alle verfügbaren Pathfinder Szenarien sind unter **paizo.com/pathfindersociety** zu finden. Jeder kann ein Szenario-PDF erwerben, du benötigst nur einen Account bei **paizo.com** (den du ohnehin anlegen musst, um ein Mitglied der Society zu werden). Sobald du ein Szenario einmal erworben hast, musst du es nicht erneut erwerben, um es wiederholt zu leiten. Szenarien kosten \$3,99 und erscheinen jeweils in der letzten Woche des Monats. Pro Monat erscheinen wenigstens zwei neue Szenarien und im Laufe des Jahres erscheinen zusätzliche Sonderszenarien.



# KAPITEL 8

## REGIONALE KOORDINATOREN DER PATHFINDER SOCIETY



Angesichts der vielen tausend, über mehrere Kontinente verbreiteten Spieler wäre die Kampagne der Pathfinder Society nicht erfolgreich ohne die Unterstützung der treuen, freiwilligen Regionalkoordinatoren. Diese werden als Parallele zu den Rängen innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter als Kundschafterhauptmänner und Kundschafterleutnants bezeichnet. Kundschafterhauptmänner sind für große Regionen mit einer höheren Anzahl an Spielern zuständig und werden bei der Koordination von Kundschafterleutnants unterstützt. Egal ob Kundschafterleutnants in derselben Stadt oder vielleicht in deren Umfeld ansässig sind, sie fungieren als rechte Hand des jeweiligen Kundschafterhauptmanns. Beides sind freiwillige Positionen, welche von wichtiger Bedeutung bei organisierten Spielsitzungen der Society sind, sei es daheim, auf Conventions oder in Läden. Sie arbeiten mit den Koordinatoren von Conventions und Veranstaltungen zusammen, um organisierte Spielrunden der Society zu planen, Preise zu organisieren, Chronikseiten verfügbar zu machen und neue Spielleiter zu rekrutieren.

Solltest du Fragen zu privaten oder öffentlichen Spielrunden, Veranstaltungen oder anderen Spielmöglichkeiten haben, dann kontaktiere deinen örtlichen Kundschafterhauptmann oder Kundschafterleutnant unter der angegebenen Emailadresse. Dasselbe gilt, wenn du helfen möchtest, die Pathfinder Society in deiner Gegend zu unterstützen oder zu erweitern, oder einen Laden oder eine Convention vorschlagen möchtest, auf der eine organisierte Spielrunde stattfinden könnte.

Die folgende Liste enthält alle Kundschafteroffiziere zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Leitfadens. Diese Liste wird öfters aktualisiert, wenn neue Koordinatoren berufen werden. Solltest du keinen Kundschafteroffizier für deine Region finden und glauben, du könntest diese Position ausfüllen, dann kontaktiere bitte die Kampagnenleitung der Pathfinder Society unter [mike.brock@paizo.com](mailto:mike.brock@paizo.com), um Näheres zu erfahren und dich zu bewerben.

### REGIONALE KOORDINATOREN DER PATHFINDER SOCIETY

Region	Name	Email
Deutschland — Darmstadt	Jan Cora (VL)	<a href="mailto:jancora.pathfindersociety@gmail.com">jancora.pathfindersociety@gmail.com</a>
Deutschland — Düsseldorf	Marcus Gföller (VC)	<a href="mailto:pathfinder.duesseldorf@gmail.com">pathfinder.duesseldorf@gmail.com</a>
Deutschland — Düsseldorf	Markus Richert (VL)	<a href="mailto:pfsmaggus@gmail.com">pfsmaggus@gmail.com</a>
Deutschland — Frankfurt	Nils Janson (VL)	<a href="mailto:nilshendrikjanson@gmail.com">nilshendrikjanson@gmail.com</a>
Deutschland — Freiburg	Benjamin Falk (VL)	<a href="mailto:BenjaFa@gmx.de">BenjaFa@gmx.de</a>
Deutschland — Hamburg	Andreas Foster (VL)	<a href="mailto:AndreasForster@gmx.net">AndreasForster@gmx.net</a>

Deutschland —Karlsruhe	Jan Pralle (VL)	paizo@cloneworks.de
Deutschland —Köln	Markus Lambertz (VC)	valens79@web.de
Deutschland —Mainz	Tom Popp (VL)	pathfindersociety.mainz@gmx.de
Deutschland —Rhein-Main	Sebastian Schirrmeister (VC)	pathfindersociety.frankfurt@gmail.com
Deutschland —Südwest	Wolf Alexander Vituschek (VC)	pathfinder.germany@yahoo.de
Deutschland —Südwest	Kyle O'Hara (VL)	raven.the.musician@googlemail.com
Schweiz—Genf	Benoit Gros (VC)	bengrow@yahoo.com
Schweiz—Genf	Gaël Aubort (VL)	gael-aubort@bluewin.ch
Schweiz—Lausanne	Christopher Clark (VL)	chris.bs.clark@gmail.com
Schweiz—Montreux	Igor Koutzevitch (VL)	igorusan@hotmail.com

## 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.

**Guide to Pathfinder Society Organized Play, Version 5.0** © 2014, Paizo Inc.; Authors: Mike Brock, Erik Mona, and Mark Moreland.  
 Deutsche Ausgabe: Leitfaden zur Pathfinder Society 6.0 © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.





CHARAKTERNAME \_\_\_\_\_ GESINNUNG \_\_\_\_\_ SPIELER \_\_\_\_\_  
 KLASSE UND STUFE \_\_\_\_\_ VOLK \_\_\_\_\_ KAMPAGNE \_\_\_\_\_ HEIMAT \_\_\_\_\_  
 FRAKTION \_\_\_\_\_ GOTTHEIT \_\_\_\_\_ GRÖSSENKATEGORIE \_\_\_\_\_ GESCHLECHT \_\_\_\_\_ ALTER \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ GEWICHT \_\_\_\_\_ HAARFARBE \_\_\_\_\_ AUGENFARBE \_\_\_\_\_

ATTRIBUT	ATTRIBUTS-WERT	ATTRIBUTS-MOD.	TEMP. WERT	TEMP. MOD.
<b>ST</b> STÄRKE				
<b>GE</b> GESCHICKLICHKEIT				
<b>KO</b> KONSTITUTION				
<b>IN</b> INTELLIGENZ				
<b>WE</b> WEISHEIT				
<b>CH</b> CHARISMA				

**TP** TREFFERPUNKTE  GESAMT  SR

WUNDEN / MOMENTANE TP

NICHTTÖDLICHER SCHADEN

**INITIATIVE** MODIFIKATOR  =  +   
 GESAMT GE-MOD. SONST. MOD.

**RK** RÜSTUNGSKLASSE  = 10 +  +  +  +  +  +  +   
 GESAMT RÜSTUNGS-BONUS SCHILD-BONUS GE-MOD. GRÖSSEN-MOD. NATÜRL. RÜSTUNG ABLENKUNGS-BONUS SONSTIGE MOD.

**BERÜHRUNG** RÜSTUNGSKLASSE  **AUF DEM FALSCHEN FUSS** RÜSTUNGSKLASSE  MODIFIKATOREN

RETTUNGSWÜRFEL **REFLEX** (GESCHICKLICHKEIT)  =  +  +  +  +  +  +  MODIFIKATOREN   
**WILLEN** (WEISHEIT)  =  +  +  +  +  +  +   
**ZÄHIGKEIT** (KONSTITUTION)  =  +  +  +  +  +  +

**GRUND-ANGRIFFSBONUS**  **ZAUBER-RESISTENZ**

**KMB**  =  +  +  +  +  MODIFIKATOREN   
 GESAMT GRUND-ANGRIFFS-BONUS ST-MOD. GRÖSSEN-MOD.

**KMV**  =  +  +  +  +  + 10  
 GESAMT GRUND-ANGRIFFS-BONUS ST-MOD. GRÖSSEN-MOD. GE-MOD.

**WAFFE** ANGRIFFSBONUS  KRITISCHER TREFFER   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE** ANGRIFFSBONUS  KRITISCHER TREFFER   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE** ANGRIFFSBONUS  KRITISCHER TREFFER   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE** ANGRIFFSBONUS  KRITISCHER TREFFER   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**WAFFE** ANGRIFFSBONUS  KRITISCHER TREFFER   
 ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN

**BEWEGUNGS-RATE** LAND  METER FELDER   
 GRUNDBEWEGUNGSRATE METER FELDER MIT RÜSTUNG   
 METER FELDER FLIEGEND MANÖVRIERFÄHIGKEIT METER FELDER SCHWIMMEND METER FELDER KLETTERND METER FELDER GRABEND

**FERTIGKEITEN**

FERTIGKEIT	GESAMT BONUS	ATTR.-MOD.	RÄNGE	SONST. MOD.
<input type="checkbox"/> AKROBATIK	_____ = GE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> AUFTRETEN	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> BERUF *	_____ = WE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> BERUF *	_____ = WE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> BLUFFEN	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> EINSCHÜCHTERN	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> ENTFESSELUNGSKUNST	_____ = GE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> FINGERFERTIGKEIT *	_____ = GE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> FLIEGEN	_____ = GE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> HANDWERK	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> HANDWERK	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> HANDWERK	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> HEILKUNDE	_____ = WE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT	_____ = GE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> KLETTERN	_____ = ST	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN *	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN *	_____ = GE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> MIT TIEREN UMGEHEN *	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN	_____ = WE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> REITEN	_____ = GE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> SCHÄTZEN	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> SCHWIMMEN	_____ = ST	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> SPRACHENKUNDE *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> ÜBERLEBENSKUNST	_____ = WE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> VERKLEIDEN	_____ = CH	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG	_____ = WE	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (ADEL UND KÖNIGSHÄUSER) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (BAUKUNST) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (DIE EBENEN) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEOGRAPHIE) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBKUNDE) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (NATUR) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION) *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____
<input type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE *	_____ = IN	_____	+ _____	+ _____

KLASSENFERTIGKEITEN \* NUR GEÜBT

SITUATIONSMODIFIKATOREN

\_\_\_\_\_

SPRACHEN

\_\_\_\_\_





# Gegenstandsbogen

Bogen #

A.K.A.

Spielname

Charaktername

Pathfinder Society #

Fraktion

Gegenstand	Preis	Charakter-Chronik #			Gegenstand	Preis	Charakter-Chronik #		
		Ge- kauft	Ver- kauft	Ver- braucht			Ge- kauft	Ver- kauft	Ver- braucht
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Stecken/Munition/Alchemische Materialien/Sonstiges	Preis	Charakter-Chronik #																						
		Ge- kauft	Ver- kauft																					
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		



# Pathfinder Society-Szenario

Szenario-Chronik #

	A.K.A.		
Spielername		Charaktername	Pathfinder-Society # Fraktion

Diese Chronikseite verleiht Zugang zu Folgendem:

Alle Unterebenen	Unterebene 00-00
------------------	------------------

Notizen

MAXIMALES GOLD	UNTER- EBENE	<input type="checkbox"/> Langsam	<input type="checkbox"/> Normal	
	00-00	00.000	00.000	
	UNTER- EBENE	<input type="checkbox"/> Langsam	<input type="checkbox"/> Normal	
	00-00	00.000	00.000	
ERFAHRUNG	Ausgangs-EP			
	+	<small>Initialen SL</small>		
	Erlangte EP (nur SL)			
	=	EP-Summe		
RUHM	Ausgangs- Ansehen	Ausgangs- Ruhm		
	+	<small>Initialen SL</small>		
	Erlangte AP (nur SL)			
	-	Ausgegebene AP		
GOLD	Aktuelle AP	Aktueller Ruhm		
	Ausgangvermögen in GM			
	+	<small>Initialen SL</small>		
	Erlangte GM (nur SL)			
GOLD	+	<small>Initialen SL</small>		
	Einkommenswurf (nur SL)			
	-	Ausgegebene GM		
	=	Gesamtvermögen		

Nur vom SL auszufüllen

VERANSTALTUNG	VERANSTALTUNGSKÜRZEL	DATUM	UNTERSCHRIFT (SL)
			PATHFINDER-SOCIETY # (SL)