

Regionale Wesenszüge für Osirion

von Michael „Frag einen Schoanti“ Kortés & Hal Maclean

Man sagt, dass es in der Wüste mehr Tierarten gäbe als in jeder anderen Geländeart der ganzen Welt. Dasselbe könnte man von den Leuten Osirions behaupten: Zwischen Sothis und Schiman-Sehk gibt es so viele verschiedene Menschengruppen wie auf mehreren Kontinenten zusammen.

- Kundschafterhauptmann Jalden Krenschar

Antiquitätenhändler

Der halblegale Handel mit Relikten der Vergangenheit ist dir nicht fremd. Du hast mit der Zeit einigen Profit erwirtschaftet, wobei dich die harte Schule des Lebens gelehrt hat, die Augen nach Fälschungen offen zu halten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 bei Würfeln auf Schätzen. Schätzen ist für dich immer eine Klassenfertigkeit.

Grufdläufer aus An

Deine Vertrautheit mit der Baukunst von An verleiht dir eine intuitive Begabung, deinen Weg aus jedem Gebäude heraus zu finden. Wenn du dich in einem von Menschenhand erschaffenen Gebäude befindest, kann du einmal am Tag einen Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 20 ausführen. Bei Erfolg kannst du deine Schritte zurückverfolgen und den Eingang wiederfinden, durch den du hereingekommen bist.

Zweisprachig

In Osirion gibt es viele Sprachen und Dialekte. Du beherrscht die am weitest verbreiteten und erhältst Osirisch oder die Gemeinsprache als freie Bonussprache. Ebenso erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 bei Würfeln auf Wissen (Lokales – Osirion).

Berühmter Kunsthandwerker

Ein Angehöriger der Khemetdynastie Osirions hat eines deiner Werke so erworben, dass die Öffentlichkeit davon erfahren hat. Deine Schöpfung befindet sich entweder im Palast des Erbauers oder an einem anderen bedeutenden Ort wie der Sothis-Ausstellung. Diese Anerkennung deiner Fähigkeiten ermöglicht es dir, für deine weiteren Werke höhere Preise zu erzielen. Wenn du einen Wurf auf Handwerk machst, um Geld für die Woche zu verdienen, verdienst du zusätzliche 10%.

Kind der Khamsin

Die stärksten Sandstürme Osirions haben dich gelehrt, den Kräften zu widerstehen, die dein Volk in die Knie zwingen wollen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine KMV, um Ansturm und Zu-Fall-bringen zu widerstehen. Wenn du einem Windeffekt widerstehst, wirst du behandelt, als wärst du eine Größenkategorie größer.

Eingeweihter der Dämmerblume

Du kennst den Text der *Geburt des Lichts und der Wahrheit* fast auswendig und hast Sarenraes Lehren zu Herzen genommen. Der Kult der Dämmerblume ist seit seiner Einführung aus dem Osten für die Philosophien und den Charakter der Leute Osirions ausschlaggebend geworden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 bei Würfeln auf Wissen (Religion), sowie einen der folgenden Vorzüge: Umgang mit Waffen (Krummsäbel), einen Wesenszugbonus von +1 auf deinen SG um Untote zu vertreiben, Wissen (Religion) ist stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Wüstenarbeiter

Du gehst schwerer Arbeit nicht aus dem Weg und investierst viele Tage in Projekte, die andere nicht einmal andenken.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe, um Schaden aufgrund von Hitze zu widerstehen. Du erholst dich auch von Erschöpfung und Ermüdung in der Hälfte der Zeit.

Dromedarkrieger

Deine Leute nutzen seit Jahrhunderten Kamele als Reittiere in der Kavallerie und verwirren ihre Feinde mit diesen täuschend intelligenten Tieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +4 bei Würfeln auf Reiten, um schnell von deinem Kamel auf- und abzustiegen, sowie bei allen Würfeln auf Reiten, um dein Kamel anzuspornen oder es beim Reiten als Deckung zu nutzen. Du erhältst zudem einen Wesenszugbonus von +2 bei Würfeln auf Mit Tieren umgehen, um ein Kamel zum Streitross auszubilden oder ihm beizubringen anzugreifen.

Rufer elementarer Schwärme

Deine Leute sind den nomadischen elementaren Clans gefolgt, welche die Seele der Wüste bilden, und haben sogar unter ihnen gelebt. Wenn du *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern* wirkst und dich entscheidest, 1W3 Erd- oder Luftelementare auf einem Spruchgrad einen Grad unter dem deines Zaubers herbeizuzaubern, rufst du ein weiteres Elementar (1W3+1) herbei.

Feilscher aus Eto

Die Neigung der Bewohner von Eto zum Handeltreiben hat dich sehr verschlagen gemacht, wenn es darum geht, Möglichkeiten für Handelsgeschäfte zu finden und einzugehen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 bei Würfeln auf Bluffen und Schätzen.

Katzenfreund

Du gehörst du denen, für die Katzen nicht nur Haustiere, sondern Wesen von großer karmischer Bedeutung sind. Katzen können Vorboten großen Glück sein und für jene, die sie schlecht behandeln, Boten des Unterganges.

Du besitzt einen Wesenszugbonus von +2 bei Würfeln auf Tierempathie mit Katzen aller Größen, egal ob gezähmt oder wild. Falls du eine Katze, einen Leoparden, Tiger oder Löwen als Tierbegleiter oder Vertrauten wählst, verleiht dir die Kreatur ein Bonustalent aus der folgenden Liste: Fertigkeitsfokus (Klettern), Rennen oder Verstohlenheit.

Hetkoschu-Nes

(Freund der Flussuntiere)

Die Ufer des Sphinx in Osirion sind voller glänzender, schwarzgeschuppter Kobras und Krokodilen, die allesamt als Hetkoschu bekannt sind. Neben dir gibt es noch andere, die mit diesen gefährlichen Räubern kommunizieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 bei Würfeln auf Tierempathie mit allen Schlangen und Krokodilen. Wenn du eine Würgeschlange, eine Viper oder ein Krokodil als Tierbegleiter oder Vertrauten wählst, verleiht dir die Kreatur ein Bonustalent aus der folgenden Liste: Athlet, Rennen oder Verstohlenheit.

Hetkoschu-Ringer

Du gehörst zu den wenigen Mutigen, die es wagen, Flusskrokodile mit den bloßen Händen anzugreifen – und du besitzt die Narben, um es zu beweisen! Du erhältst einen Wesenszugbonus von +4 auf deinen KMB bei Würfeln auf Ringkampf unter Wasser.

Hieroglyphenkundiger

Als Eingeweihter in der Mathematik, der Grammatik und der Geschichte der Symbolschriften verfügst du über ein tiefgehendes Verständnis für die Mysterien der Hieroglyphen des alten Osirion. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 bei allen Würfeln auf Sprachenkunde, um Schriften zu entziffern, und einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Fallen und Zauber, die von Glyphen und Siegeln ausgehen.

Ipeq-Reservist

Die kriegerische Atmosphäre in Ipeq hat dir die Instinkte eines Soldaten für den Kampf als Teil einer Einheit verliehen. Das erste Mal, wenn du einen Schlag auf eine Kreatur ausführst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe, sofern sie in dieser Runde bereits durch einen Verbündeten Schaden erlitten hat. Falls dein Verbündeter ebenfalls über diesen Wesenszug verfügt, verursachst du stattdessen zwei zusätzliche Schadenspunkte.

Hüter der Traditionen

Die Vergangenheit ist der Schlüssel zur Zukunft. Dies gilt nirgendwo mehr als in Osirion, der Wiege der Zivilisation, und du hast in der Vergangenheit nach ihren Geheimnissen gegraben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 bei Würfeln auf Wissen (Geschichte). Ferner erhältst du Alt-Osirisch als freie Bonussprache.

Peitschenschwinger

Du benutzt die Peitsche schon fast dein ganzes Leben, so dass sie fast schon zu einem Teil von dir geworden ist. Wenn du sie brauchst, scheint sie quasi von selbst in deine Hand zu springen. Du kannst eine Peitsche mit einer freien Aktion ziehen oder mit einer Schnellen Aktion eine herrenlose Peitsche aufheben, die in deinem oder einem benachbarten Feld liegt. Du erhältst zudem einen Wesenszugbonus von +2 auf deinen Angriffswurf, wenn du deine Peitsche benutzt, um einen Balken, Pfosten oder anderen Gegenstand zu fesseln, damit du dich mit deiner Peitsche über eine Distanz entsprechend ihrer Länge schwingen kannst.

Osirischer Einbalsamierer

Du kennst dich in den uralten Traditionen des nekromantischen Einbalsamierens und den Geheimnissen ihres Ursprunges aus. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 bei Würfeln auf Beruf (Einbalsamierer). Solltest du ferner Untote mittels *Untote erschaffen*, *Mächtige Untote erschaffen* oder *Tote beleben* erschaffen, besitzen deine Schöpfungen

entweder einen Bonus von +1 auf ihre natürliche Rüstung oder von +1,50 m auf ihre Bewegungsrate.

Gardist der Auferstandenen

Die Garde der Auferstandenen ist die fanatische Eliteleibgarde von Osirions herrschender Dynastie. Der Rubinprinz belohnt ihre Treue, indem er ihren Anführern Zugang zur Schatzkammer von Sothis gewährt, um Heilung und Wiederbelebung zu finanzieren, wenn dies erforderlich ist. Deine Zeit bei der Garde hat dich gelehrt, dass es im Kampf wenig zu fürchten gibt, solange sich ein Kleriker in der Nähe befindet. Daher gehört es auch zu den besten Strategien, die ein Krieger sich ausdenken kann, dass er seine Priester beschützt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und Einschüchterung, wenn sich ein verbündeter Kleriker in deiner Sichtlinie befindet. Solltest du sehen, dass ein Feind einen verbündeten Kleriker verletzt, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deinen Schadenwurf, wenn du diesen Gegner mit deinem nächsten Angriff triffst.

Plünderer aus Schiman-Sehk

Die Fülle an Nahrung und Wasser in Schiman-Sehk und ihre Seltenheit anderswo hat bei dir einen starken Antrieb erweckt, niemals Hunger und Durst leiden zu wollen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 bei Würfeln auf Überlebenskunst und Wahrnehmung, um Essen und Trinken aufzuspüren oder zu finden.

Tephu-Gelehrter

Die Informationen, die du in den geschichtlichen Archiven von Tephu erlangt hat, sind zuweilen auch auf anderen Gebieten nützlich. Einmal am Tag kannst du dich entscheiden, statt eines beliebigen Wissenswurfes zuerst einen Wurf auf Wissen (Geschichte) gegen SG 20 auszuführen. Du erhältst auf den folgenden Wissenswurf einen Wesenszugbonus entsprechend des Wertes, um den du den SG des Wurfes auf Wissen

(Geschichte) übertroffen hast. Solltest du bei dem Wurf auf Wissen (Geschichte) scheitern, erleidest du keine Mali.

Stolz der Totra

Das Vermächtnis der Unterdrückung, welche die Bürger von Totra erleiden mussten, lässt dich sehr feindselig auf jeden Versuch reagieren, dich herumzuschubsen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deinen nächsten Angriffswurf gegen jede Kreatur, die erfolglos versucht hat, dich mit einem Furchteffekt zu belegen. Dieser Bonus steigt auf +4 gegen Kreaturen, deren Wurf auf Einschüchtern gegen dich fehlgeschlagen ist.

Wati-Heilkundiger

Nachdem du zahllosen Erzählungen über die uralte Krankheit gelauscht hast, die Wati verwüstete, unternimmst du fast instinktiv Schritte, um deine Freunde und dich davor zu schützen, sich mit einer Krankheit anzustecken.

Deine ständige Wachsamkeit verleiht dir einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 bei jedem Wurf auf Heilkunde, um Krankheiten zu behandeln.

Community License Policy

This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

Open Content:

Die Bezeichnungen der Wesenszüge und die mechanischen Auswirkungen sind Open Content.

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 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Regional Traits of Osirion (from Wayfinder #1), Copyright 2009 Michael Kortess and Hal MacLean.

Advanced Bestiary, Copyright 2004 Green Ronin Publishing LLC; Author Matthew Sernett.

The Collected Book of Experimental Might, Copyright 2008 Monte J. Cook.

Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat: Oliver von Spreckelsen